

Консультация для родителей

Подготовила Литвинова Ю.В.
учитель – логопед МБДОУ ДС №1

«Игры для развития диалектического мышления у дошкольников»

Серия игр “Хорошо-плохо”

Игра не требует дополнительного наглядного материала. Играть можно в любом месте и при любом количестве играющих. Правила игры вы можете менять по своему усмотрению. Попробуйте придумать вместе с ребенком новые варианты.

Игра “Хорошо-Плохо” имеет несколько вариантов, различающихся по сложности и зависящих от объекта предлагаемого к рассмотрению, и от последовательности анализа объектов и явлений, их социально-психологических особенностей.

Цель игры: показать ребенку, что в любой ситуации, в любом действии, в любом предмете есть хорошие, и плохие стороны, и хорошие, и плохие свойства. Игра научит ребенка размышлять, анализировать, находить причинно-следственные связи, развивает речь, фантазию.

Вариант 1.

Для игры выбирается объект, безразличный для ребенка, то есть не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоции. Ребенку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества, с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте “плохо”, а что “хорошо”, что нравится и не нравится, что удобно, а что неудобно и т. д. Если занятие проводится в группе, то каждый ребенок называет одну пару свойств.

Особый интерес у ребенка на занятиях вызывает игра, в которой группа делится на две команды: одна – “Хорошо”, другая – “Плохо”. Тут уж идет соревнование: кто больше назовет качеств. Взрослые тоже могут участвовать в игре. Дети называют положительные качества, взрослый – отрицательные, и наоборот. В состязании “взрослый – ребенок” обогащается не только ребенок, но и взрослый. Мы даже и не подозреваем, насколько изобретательны дети.

Вариант 2.

Для игры предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость или вызывающий у него стойкие положительные или отрицательные эмоции, что, в свою очередь, приводит к однозначной субъективной оценке. Обсуждение идет в том же порядке, что и в первом варианте.

Это чрезвычайно полезная игра. Она научит ребенка находить недостатки. Речь не идет о сплошном очернительстве (“всё плохо!”), но согласитесь, ко многому мы

привыкли и не видим недостатки. Найти недостаток – это первый шаг к постановке задачи, а, следовательно, к её решению и устранению недостатка. Найти хорошее в плохом тоже непросто. А что хорошего в извержениях вулканов? Пепел – прекрасное удобрение. В игре развивается то, что необходимо будет ребёнку в его взрослой жизни, обогащается жизненный опыт.

Вариант 3.

Детям предлагается рассмотреть положительные и отрицательные свойства явлений окружающего мира как объективно существующих в природе в зависимости от условий, в которые ставятся эти объекты и явления.

Вариант 4.

Когда выявление противоречивых свойств перестаёт вызывать у детей трудности, следует перейти к динамическому варианту игры, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное свойство, при этом объект игры постоянно меняется.

- есть шоколад хорошо - вкусно, но может живот заболеть;
- живот болит – это хорошо, можно остаться дома и не ходить в школу;
- сидеть дома – плохо, скучно, и на улицу не пускают;
- когда на улицу не пускают, можно много друзей в гости пригласить;
- много гостей – плохо, потому что шумно и беспорядок;
- беспорядок это хорошо, все вещи расставишь по-новому;
- когда все расставишь по-новому, то не помнишь, где что лежит. И т. д.

Для игры в “Хорошо-Плохо” не обязательно устраивать специальное занятие.

После того, как дети освоят игру, а для педагога её проведение станет привычным и не будет связано с организационными или методическими затруднениями, желательно, чтобы игра стала частью повседневной деятельностью и детей, и взрослых. Умение критически оценивать окружающую действительность должно стать нормой для каждого ребенка.

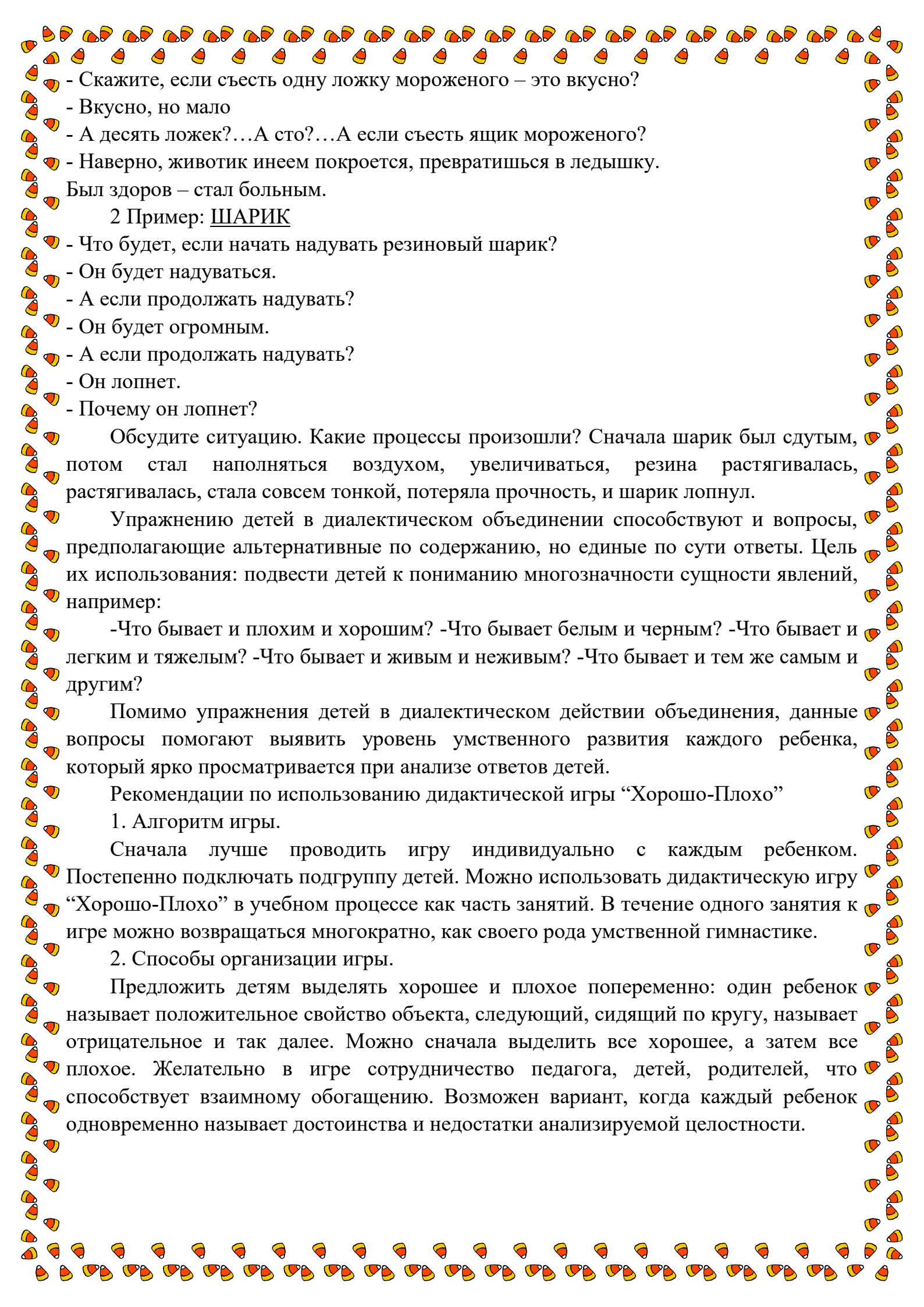
В дальнейшем возможны любые изменения в игре, с ее помощью можно значительно активизировать учебный процесс и познавательную деятельность детей, расширить их представления об окружающем мире, классифицировать предметы и явления по свойствам, находить взаимосвязи и причинно-следственные отношения. Игра активизирует деятельность детей, развивает их речь, фантазию, учит рассуждать.

Вариант 5.

Одним из возможных вариантов развития игры “Хорошо-Плохо” может быть ее модификация, отражающая диалектический закон перехода количественных изменений в качественные.

1 Пример: МОРОЖЕНОЕ

- Вы любите мороженое?
- Конечно, это же так вкусно.

- 
- Скажите, если съесть одну ложку мороженого – это вкусно?
 - Вкусно, но мало
 - А десять ложек?...А сто?...А если съесть ящик мороженого?
 - Наверно, животик инеем покроется, превратишься в ледышку.

Был здоров – стал больным.

2 Пример: ШАРИК

- Что будет, если начать надувать резиновый шарик?
- Он будет надуваться.
- А если продолжать надувать?
- Он будет огромным.
- А если продолжать надувать?
- Он лопнет.
- Почему он лопнет?

Обсудите ситуацию. Какие процессы произошли? Сначала шарик был сдутым, потом стал наполняться воздухом, увеличиваться, резина растягивалась, растягивалась, стала совсем тонкой, потеряла прочность, и шарик лопнул.

Упражнению детей в диалектическом объединении способствуют и вопросы, предполагающие альтернативные по содержанию, но единые по сути ответы. Цель их использования: подвести детей к пониманию многозначности сущности явлений, например:

-Что бывает и плохим и хорошим? -Что бывает белым и черным? -Что бывает и легким и тяжелым? -Что бывает и живым и неживым? -Что бывает и тем же самым и другим?

Помимо упражнения детей в диалектическом действии объединения, данные вопросы помогают выявить уровень умственного развития каждого ребенка, который ярко просматривается при анализе ответов детей.

Рекомендации по использованию дидактической игры “Хорошо-Плохо”

1. Алгоритм игры.

Сначала лучше проводить игру индивидуально с каждым ребенком. Постепенно подключать подгруппу детей. Можно использовать дидактическую игру “Хорошо-Плохо” в учебном процессе как часть занятий. В течение одного занятия к игре можно возвращаться многократно, как своего рода умственной гимнастике.

2. Способы организации игры.

Предложить детям выделять хорошее и плохое попеременно: один ребенок называет положительное свойство объекта, следующий, сидящий по кругу, называет отрицательное и так далее. Можно сначала выделить все хорошее, а затем все плохое. Желательно в игре сотрудничество педагога, детей, родителей, что способствует взаимному обогащению. Возможен вариант, когда каждый ребенок одновременно называет достоинства и недостатки анализируемой целостности.