

**Розвиток мислення та мовлення  
як складова розвивальних занять  
для дошкільнят**

Мислення є вищою формою психічного відображення. А мова та мовлення - це та особлива якість, що вирізняє людину з-поміж інших живих істот. Мислення людини тісно пов'язане з мовою. Будь – яка думка нерозривно розвивається у зв'язку з мовленням. Кожна окрема думка виникає і розвивається безпосередньо у слові. Л.С. Виготський взагалі вважав слово « елементом і мовлення і мислення». «Слово завжди характеризує предмет чи явище узагальнено й , отже, виступає як акт мислення. Але слово – це також засіб спілкування, тому воно входить до складу мовлення», зазначав Лев Семенович.

В даній темі ми розглянемо якими способами, вправами, можна розвивати мислення і мовлення працюючи з різним розвитковим матеріалом.

### **1 Гра «Кольорові історії».** Гра має кілька рівнів складності.

1 р. Педагог пояснює, що певний колір відповідає конкретному слову чи явищу. Так, наприклад, якщо вихователь називає слово «помідор», то в уяві ми відтворюємо червоний колір. При слові «дощ» - згадуємо синій. Завдання малюка – вибирати з набору поданих кольорів той, що, на його думку, відповідає названому предмету чи явищу.

Рекомендований набір слів: сонце, кров, трава, море, ґрунт, сніг, слива, молоко, морква, шоколад, лимон тощо.

Дитина вибирає кольори та розкладає їх в ряд перед собою. По закінченню гри педагог просить малюка пригадати та назвати слова за їх кольорами.

2 р. Педагог пропонує назви, до яких можна дібрати 2 і більше кольорів. На початку гри можна підібрати кілька картинок із зображенням предметів колір яких потрібно визначити.

Рекомендований набір слів: жук сонечко (червоно-чорний), зебра ( чорно-біла), ромашка (біло-жовта), риба-клоун (червоно-біла), кавун (зелено-червоний), банан (жовто-білий), ківі (коричнево-зелена), сонях (чорно-жовтий) і т.д.

Осінь (жовто-помаранчево-червоно- багряна), водограй (блакитно-синьо-білий), веселка (червоно- помаранчево-жовто-зелено-блакитно-синьо-фіолетовий).

3р. «Придумай новий колір» Завдання полягає в тому, щоб придумати нову назву вже відомим кольорам та відтінкам.

Наприклад: фіолетовий – це фіалковий, баклажановий; жовтий – це лимонний, сонячний, вогненний; червоний – це кривавий, калиновий; коричневий – це шоколадний; білий – сніжний, молочний; синій – морський, небесний, сливовий і т д.

4 р. «Пишемо речення». Педагог промовляє повільно речення, а малюк до кожного слова підбирає відповідний колір і викладає їх в ряд, так би мовити, «записує» речення кольорами, а не словами.

Наприклад: По небу летить гава. – блакитний, чорний;

В саду достигли груші, яблука та сливи – зелений, жовтий, червоний, синій;

Кролики гризуть капусту – сірий, білий, рудий, чорний, коричневий, зелений.

5р. «Придумай речення за кольоровою схемою». Завдання «обернене» до попереднього. Тут навпаки вихователь розкладає кольорову схему перед вихованцем і просить малюка придумати речення. Якщо дитина відчуває складності дозволяється переставляти слова у реченні. Головна умова – слова в реченні мають відповідати представленим у схемі кольорам.

Наприклад: чорний, жовтий – Вночі на небі зорі.

6р. «Пишемо кольорові історії».



Вчитель повільно читає текст, а малюки добирають кольори.

Приклад тексту.

Жив-був жук. Він літав на лужку над ромашками, маками, волошками. Пив нектар і вмивався росою. Вдень літав над озерами, полями, лісами. Ввечері жучок вкладався спати. Його ліжечко містилось на м'якенькій кульбабці. Перед сном він довго дивився на зоряне небо та казковий місяць. Вночі бачив кольорові сни.

Отже, подана гра добре розвиває уяву, мислення та мовлення.

Мислителю цей процес складається із ряду операцій. Найбільш розповсюджені з них – аналіз, синтез, аналогія, порівняння, узагальнення, класифікація. Частіше за

все більшість з них не усвідомлюються. Тому для того, щоб дитина активно володіла розумовими операціями, їх слід виділити, довести до рівня усвідомлення і спеціально цьому навчати.

## 2 Гра «Аналогії»

Завдання малюка дібрати за аналогією відповідне слово, опираючись на пару-підказку так, щоб отримати твердження : «Якщо..., то...». Наприклад, якщо у кобили - лоша, то у корови...теля. Або, якщо хліб пече пекар, то будинок буде...будівельник і т.д.

В подальшому вчитель лише читає першу пару слів, а малюк самостійно має зрозуміти зв'язок між словами першої пари і за аналогією дібрати слово для другої пари слів. Наприклад, ложка – каша, то виделка - .... м'ясо.

Якщо ж дитині складно шукати аналогії, тоді вихователь може запропонувати малюку варіанти слів з яких потрібно вибрати правильну відповідь. Наприклад, якщо школа – навчання, то лікарня – лікар, шприц, палата, **лікування**, хвороба. Правильна відповідь – лікування.

Приклад завдань – аналогій.

Ложка - каша	<b>Виделка</b> – масло, ніж, тарілка, <b>м'ясо</b> , посуд.
Вуха - чути	<b>Зуби</b> – лікував, <b>жувати</b> , пломбувати, чистити.
Пробка - плавати	<b>Камінь</b> – плавати, кидати, <b>тонути</b> , падати.
Дощ - парасолька	<b>Мороз</b> – холод, санки, зима, <b>шуба</b> .
Ніж - сталь	<b>Стіл</b> – стілець, <b>дерево</b> , їжа, скатертина.
Риба - сіть	<b>Муха</b> – комар, кімната, <b>павутина</b> , дзижчати.
Пташка - гніздо	<b>Людина</b> – родина, батьки, <b>будинок</b> , бабуся.
Вода - спрага	<b>Їжа</b> – пити, <b>голод</b> , хліб, страва.

## 3 гра «Плутанина»

Малюк повинен почути помилку в реченні і поставити слова в правильній послідовності.

Приклад .

1. На сонці сяє небо
2. На котлеті лежить тарілка.
3. Мишка піймала кішку.
4. Телевізор дивиться тата.
5. На котіві сидить паркан.
6. Котлета з'їла Петрика.
7. З листя падають дерева.

8. На мусі сидить лампочка.
9. У борщі вариться каструля.
10. По машині їде дорога.
11. На бурульці висить дах.
12. На яблуках висить дерево.
13. Вовк тікає від зайця.
14. На годиннику висить стіна.
15. З дощу крапає хмаринка.
16. Кава п'є гостей.
17. Риба ловить рибалку.

Раз - у – раз педагог додає і правильно побудовані речення, щоб тримати увагу дитини.



#### 4 гра «Чи може так бути?»

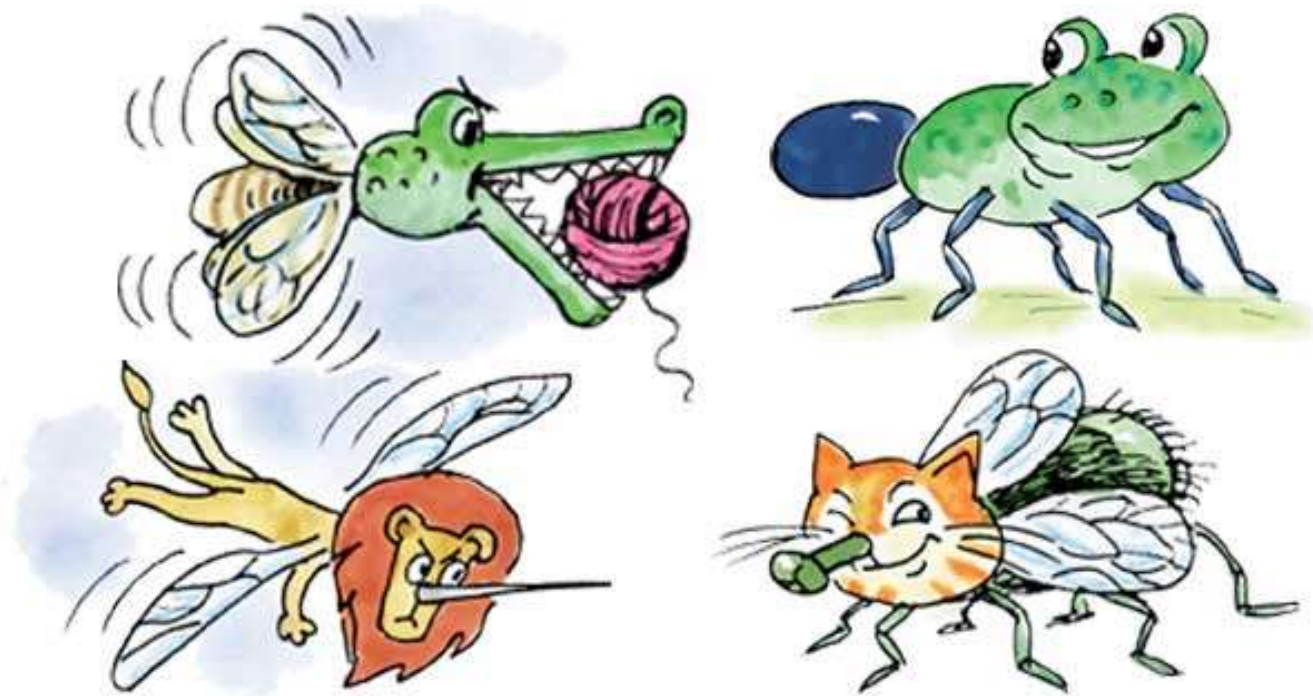
Подана гра схожа на попередню. В цій грі педагог пропонує малюку не лише виправити помилку, а й побудувати речення, що містить заперечення.

Наприклад вихователь пропонує таке речення: «У шафі висить книга». Дитина відповідає: «У шафі стоїть книга, а не висить». Або, «Машини стрибає по дорозі». Правильна відповідь: «Машини їде по дорозі, а не стрибає».

Приклад завдань.



1. На столі плаває склянка.
2. На гілці стоїть яблуко.
3. На дереві лежить горобець.
4. На стіні стоїть картина.
5. Бабуся збудувала пиріг.
6. Милом чешуть руки.
7. З крана вистрибує вода.
8. Під деревом дзижчать гриби.
9. Ножем миють хліб.
10. В акваріумі літають рибки.
11. Хлопчик говорить пісню.
12. З дерев спливає листя.
13. По морю їде корабель.
14. По галявині летить жабка.
15. Узимку знімають шубу.



### 5 гра «Чим схожі?»

Малюк повинен знайти якнайбільше спільного між двома різними, на перший погляд, словами. Критерії «подібності» можуть бути будь – які: форма, колір, розмір, матеріал, вага, призначення, функціонування, походження і т.д. На початковому етапі вихователь доповнює відповіді дитини своїми. Надалі педагог намагається уникнути підказок.

Зразки словесних пар:

1. Бегемот і шафа?

2. Губна помада і фломастер?
3. Дерево і олень?
4. Дзеркало і тарілка?
5. Снігурка і Баба Яга?
6. Дощ і вітер?
7. Вата і пластилін?
8. Бочка і склянка?
9. Ложка і весло?
10. Подушка і ведмідь?
11. Апельсин і крокодил?
12. Метелик і листівка?
13. Капелюх і туфлі?



### **6 гра «Порівняй поняття»**

Порівняти різні слова. Подана гра дещо схожа на попередню, але на відміну від гри «Чим схожі?» де можна давати кілька відповідей за різними критеріями, в поданій грі креативно вважається така відповідь, що виділяє спільну, суттєву ознаку для обох слів у парі.

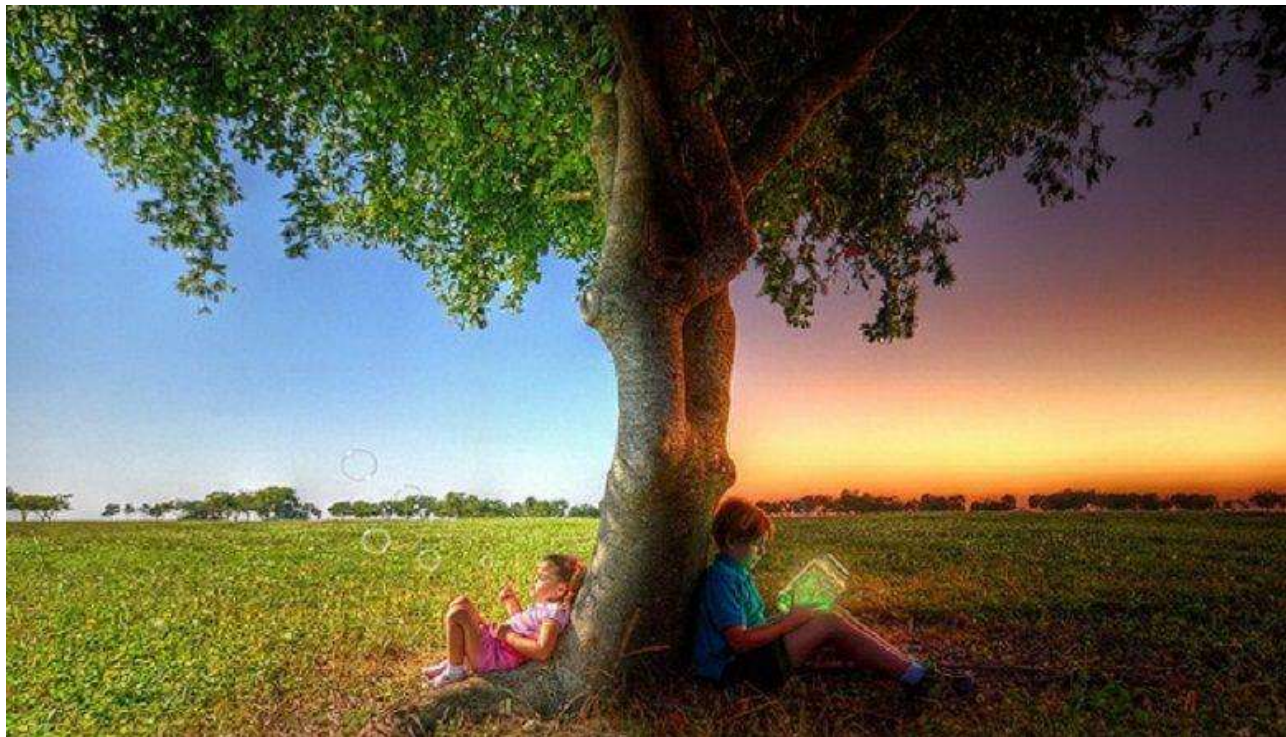
Приклад пар слів:

1. Ранок – вечір (частини доби)
2. Пілот – танкіст (професії)
3. Велосипед – мотоцикл (транспорт)
4. Лев – собака (хижаки)
5. Молоко – вода (рідини)
6. Ріка – озеро (водойми)

Складніші пари:

7. сани – віз (їх тягнуть)

8. голод- спрага (відчуття)
9. пейзаж – портрет (картини)
10. ворона – риба (клюють)
11. кішка – яблуко (з хвостиком)
12. черевик – олівець (залишають слід)
13. казка – пісня (творчість)



### 7 гра «Поміркуй, чому так?»

Педагог пропонує дитині поміркувати над питаннями і дати розгорнуту обґрунтовану відповідь. Слід врахувати, що однозначно правильних чи неправильних відповідей тут немає. Вихователь також може висловити і свою точку зору, як доповнення до відповіді малюка.

Придумайте нові питання, можливо їх підкаже сама дитина.

Приклад запитань:

1. Навіщо люди читають книги?
2. Чому їсти потрібно виделкою, а не руками?
3. Чому машину ставлять у гараж?
4. Навіщо люди заводять собі котів, собак, рибок?
5. Для чого люди ходять гуляти?
6. Чому потрібно ходити в чистому одязі?
7. Чому люди сваряться?
8. Чому люди подорожують?
9. Для чого люди пишуть одне одному листи?
10. Чому у казках є не лише добрі герої, а й злі?
11. Чому в лісі так багато дере?
12. Чому жадібних людей не люблять ?



13. Чому не можна сидіти на столі?



Під час гри педагог слідкує за вихованцем. Якщо дитина стомилась гру слід закінчити. Всі відповіді беруться до уваги. Тут важливо, щоб малюк навчився висловлювати свою точку зору.

Всі завдання мають на меті головне – спілкування з дитиною.