



Игровая двигательная деятельность «Мыслительные операции»

Инструктор по физической культуре:
Рудаков И.А.



В основе интеллекта лежит развитое мышление. Процесс развития мышления методически состоит в формировании и развитии обобщенных приемов умственных действий (сравнение, обобщение, анализ, синтез, классификация и др.), что является общим условием функционирования самого мышления как процесса в любой области познания.

Мышление отражает предметы и явления действительности в их существенных признаках, связях и отношениях.

Мышление имеет целенаправленный характер. Мыслительный процесс начинается с осознания проблемной ситуации, с постановки вопроса. Средствами решения задачи выступают такие мыслительные операции, как анализ, синтез, сравнение, абстракция, обобщение и классификация.

Анализ — это мысленное разложение целого на части или выделение из целого его сторон, действий, отношений. Под синтезом понимается мысленное объединение частей, свойств, действий в единое целое. Сравнение — установление сходства и различия между предметами, явлениями или какими-либо признаками. Обобщение — это мысленное объединение предметов и явлений по каким-либо существенным свойствам. Абстракция состоит в вычленении каких-либо сторон объекта при отвлечении от остальных. Мышление может осуществляться с помощью практических действий, на уровне оперирования представлениями или словами, то есть во внутреннем плане.

Мыслительные операции являются инструментом познания человеком окружающей действительности, поэтому, развитие мыслительных операций является важным фактором становления всесторонне развитой личности.

Логическое мышление формируется к старшему дошкольному возрасту. Именно в этом возрасте необходимо уделять больше времени для работы с детьми по развитию у них мыслительных операций. Вот почему вопросы развития мыслительных операций являются основными в подготовке дошкольников к школе.

Однако, в настоящее время в большинстве своем дети, поступающие в школу, не подготовлены в этом плане, у них слабо сформированы мыслительные операции, необходимые для успешного усвоения знаний в школе. Мышление таких детей находится на низком уровне, а конкретных программ для развития мыслительных операций мало.

В основном в дошкольной образовательной организации развитие мыслительных операций осуществляется через познавательно-исследовательскую деятельность, используя логические задачи и упражнения. Интеграция познавательно-исследовательской и двигательной деятельности позволяет в процесс познания и развития мыслительной деятельности ребенка добавить двигательный опыт. Тем самым возрастает тенденция к самостоятельности, независимости и оригинальности мышления.

Активизация мыслительных операций через двигательную деятельность осуществляется в трех направлениях:

1. **По образцу.** Ребенку дается наглядная инструкция выполнения физических упражнений. Сначала ребенок производит анализ увиденного, то есть раскладывает мысленно целое на части, затем соотносит с имеющимся у него опытом двигательной деятельности, определяет какие действия, в каком порядке должны быть совершены. В итоге демонстрирует выполнение заданного упражнения. При этом происходит развитие следующих мыслительных операций:

анализ;
аналогия;
синтез.

Разработаны *инструкции* утренних гимнастик, общеразвивающих упражнений и подвижных игр. Данные инструкции оформлены в виде карточек, где наглядно представлено, что ребенок должен сделать и в какой последовательности, что способствует активному восприятию информации. Использование инструкций позволяет организовать индивидуальную, групповую, фронтальную и коллективную работу с детьми. Также работа с инструкцией создает условия для самостоятельной деятельности детей.

2. **По схеме.** Ребенку предлагается схематичное изображение выполнения физических упражнений. Ребенок должен сопоставить схему с реальным двигательным действием, соотнести с имеющимся у него опытом двигательной деятельности по существенным признакам и воспроизвести данное упражнение. При этом происходит развитие следующих мыслительных операций:

сравнение;
обобщение;
аналогия.

Подобрана картотека *пиктограмм*, на которых отображены узнаваемые общеразвивающие упражнения в схематичном виде. Пиктограммы позволяют организовать двигательную деятельность в виде игры путем образования ассоциаций и символической аналогии у ребенка. Пиктограмма – это невербальное средство общения: когда ребенок в своем воображении проецирует зрительный образ на свое тело, мозг фиксирует эту взаимосвязь и воспроизводит схематическое изображение на реальное действие.

3. **По условиям.** Ребенку озвучиваются определенные условия для выполнения физических упражнений. Тем самым ребенку создается проблемная ситуация, для решения которой он должен использовать мыслительные операции: анализ информации, выделение основных понятий, соотношение с имеющимся опытом двигательной деятельности и воспроизведение услышанного. При этом происходит развитие следующих мыслительных операций:

анализ;
абстрагирование;
систематизация;
классификация.

Подобраны ***подвижные игры***, в которых двигательная деятельность сопровождается выполнением элементарных мыслительных операций: различение и сравнение признаков (цвет, форма, величина), объединение объектов по определенным признакам и свойствам, отнесение объекта к группе на основе видо-родовых признаков и т.д.

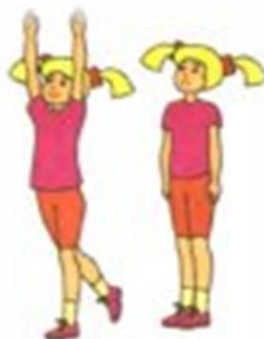
Инструкция №1

«Утренняя гимнастика»

1



2



3



4



5



6



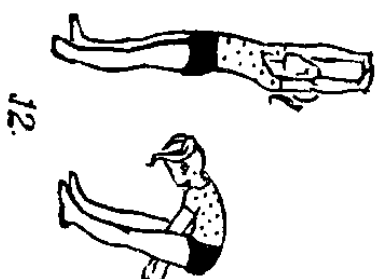
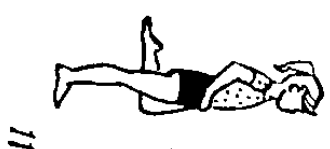
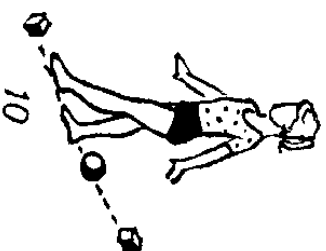
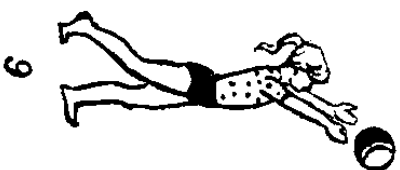
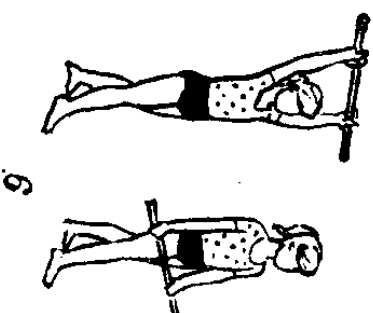
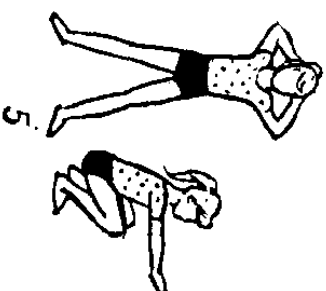
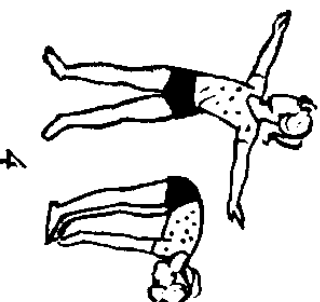
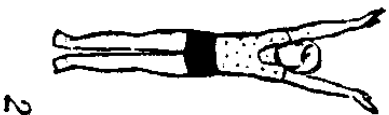
7



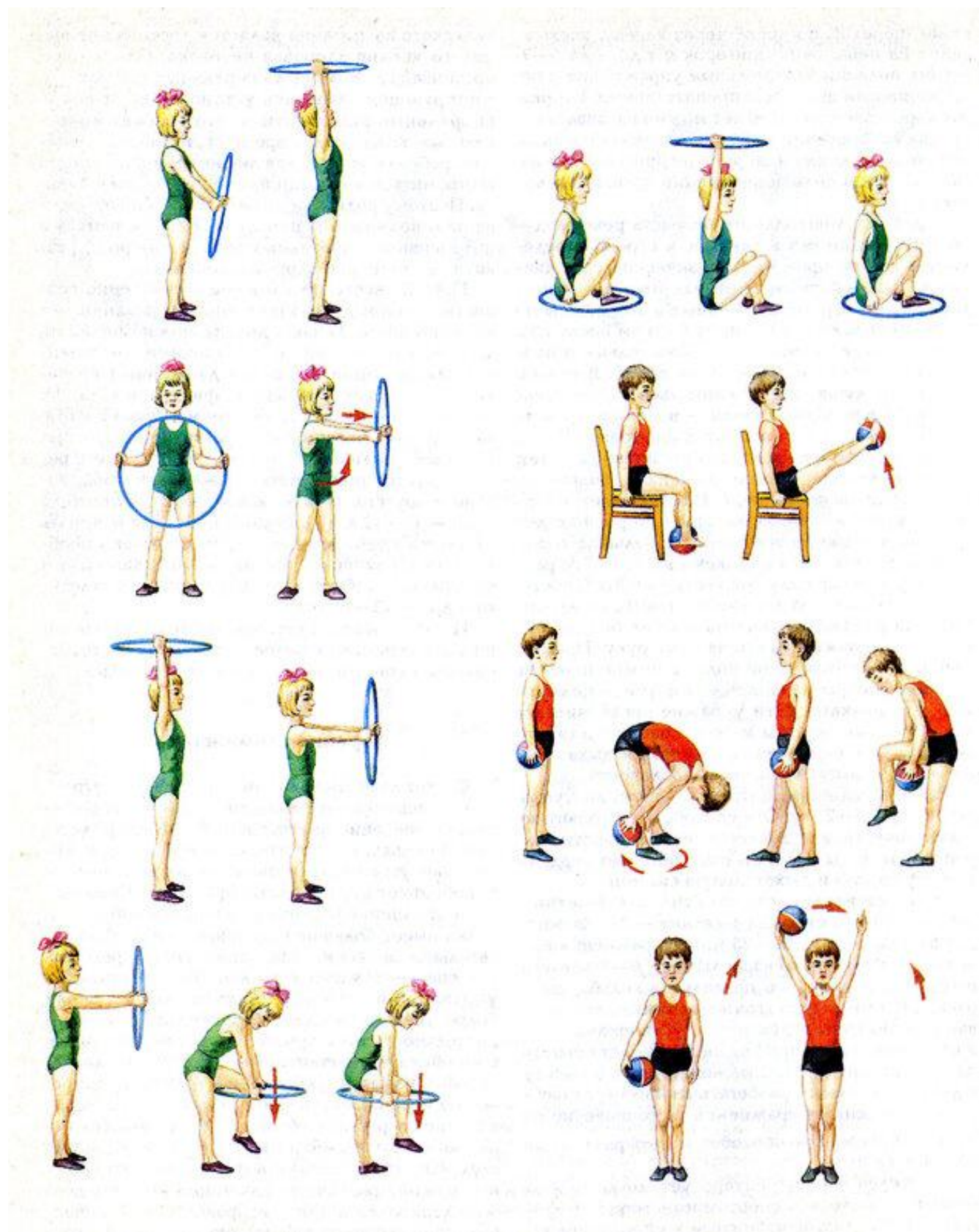
8



Инструкция №2
«Утренняя гимнастика»



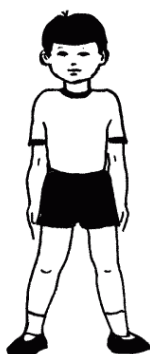
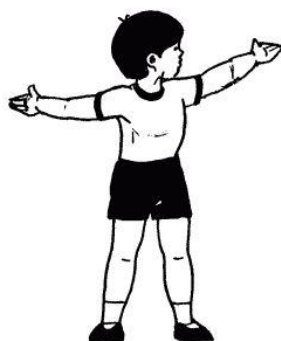
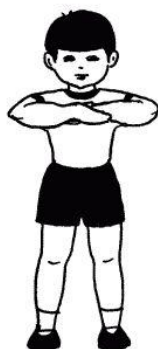
Инструкция №3 «Утренняя гимнастика»



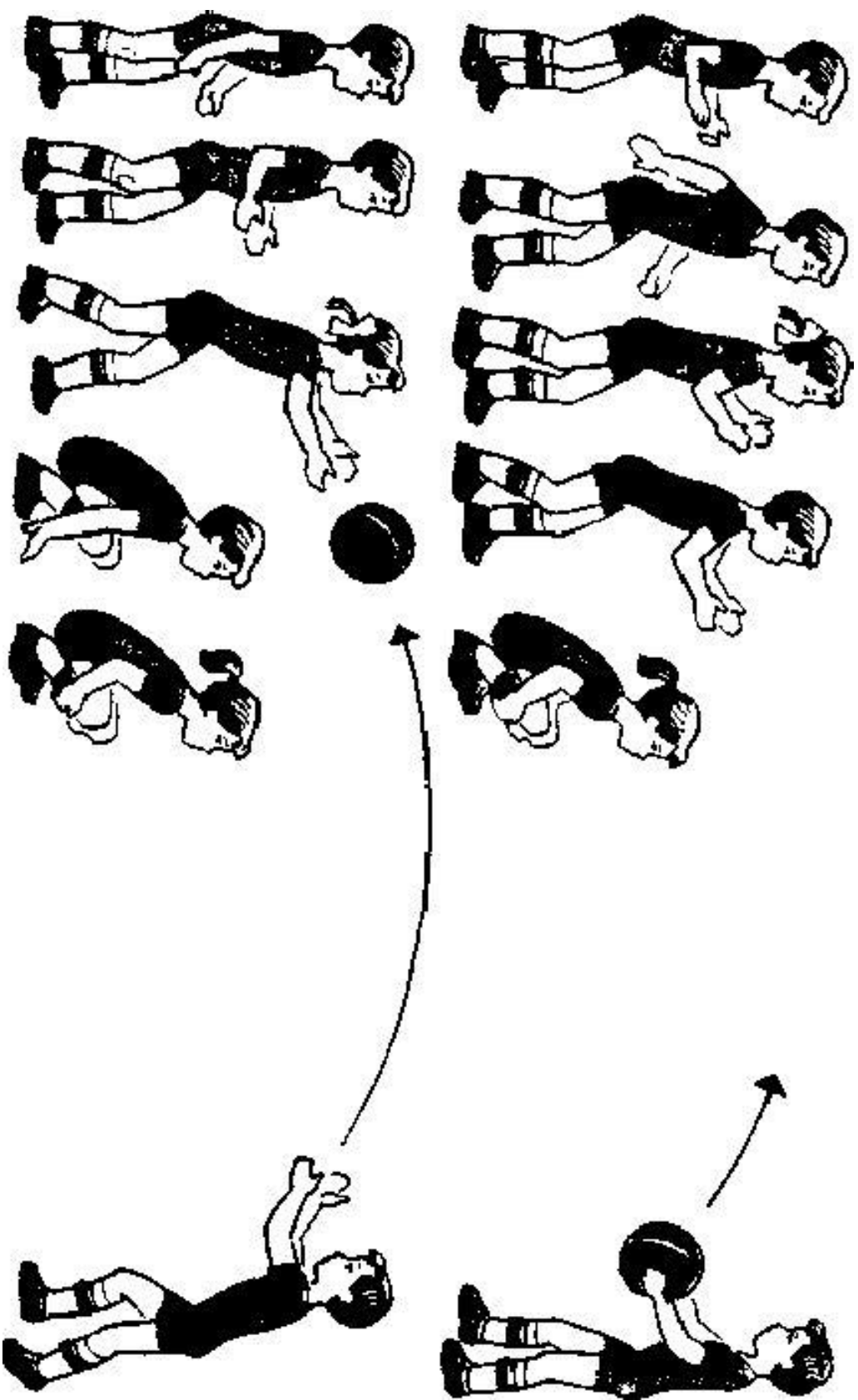
Инструкция №4 «Утренняя гимнастика»



Инструкция №5 «Утренняя гимнастика»



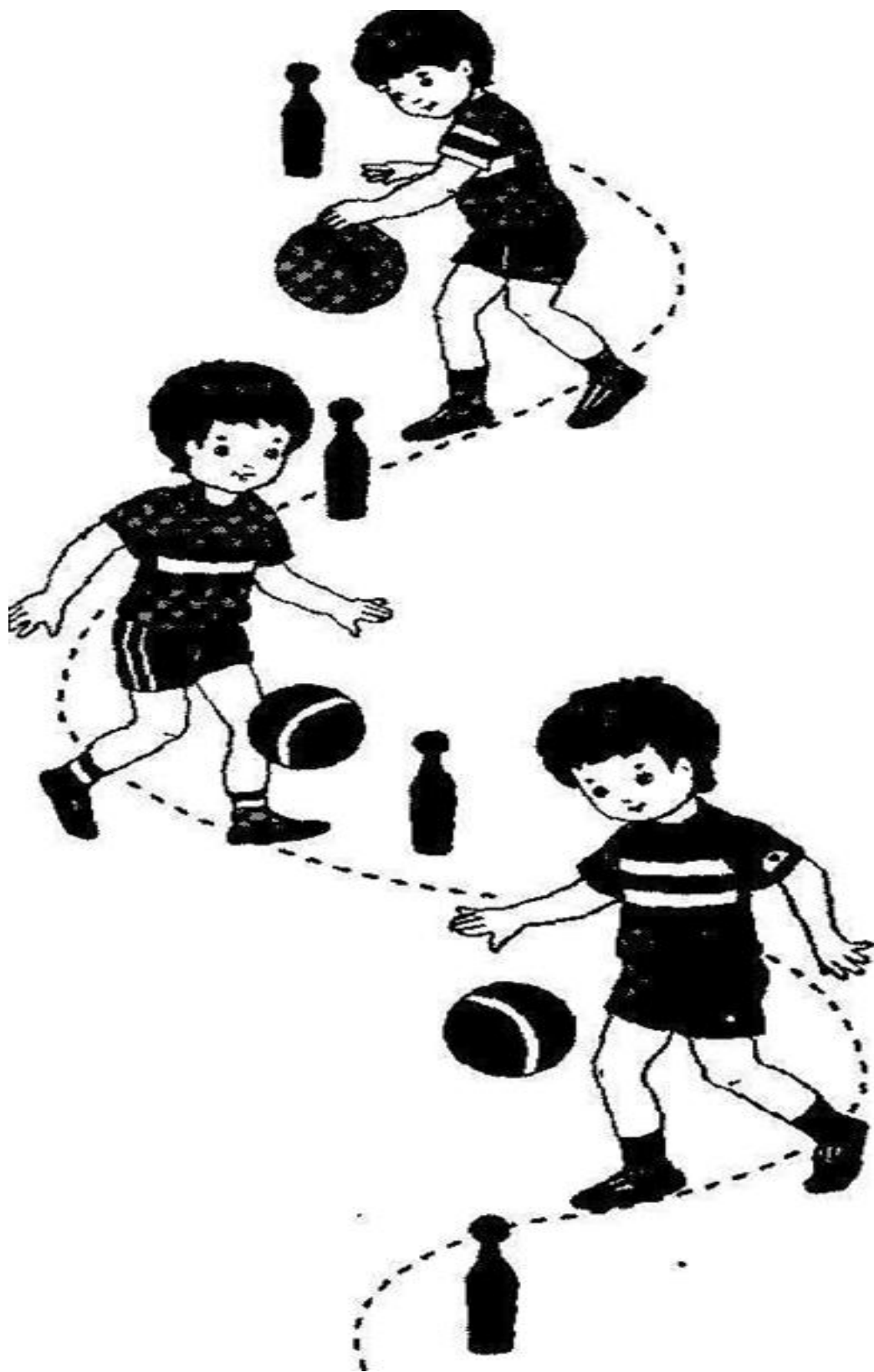
Инструкция №6
«Подвижные игры»



Инструкция №7 «Подвижные игры»

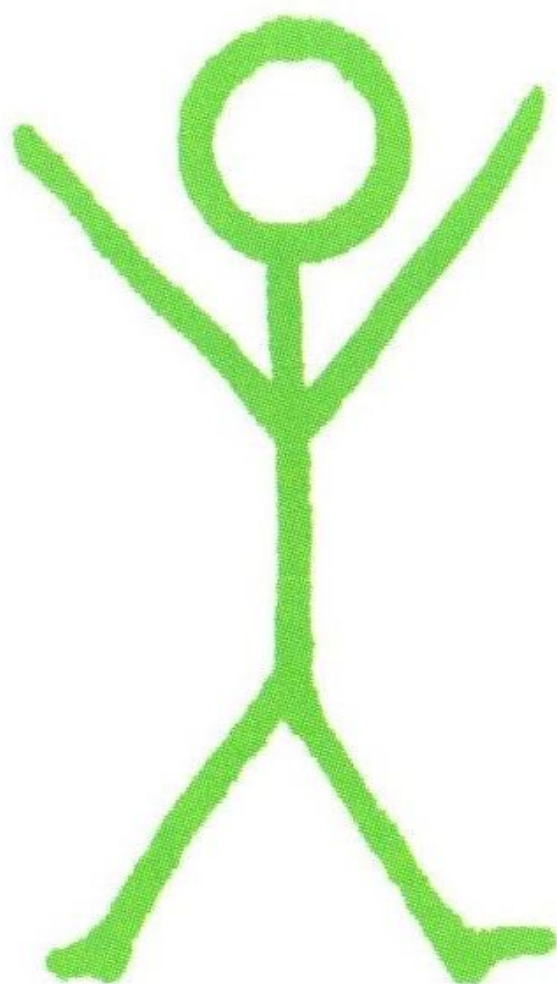


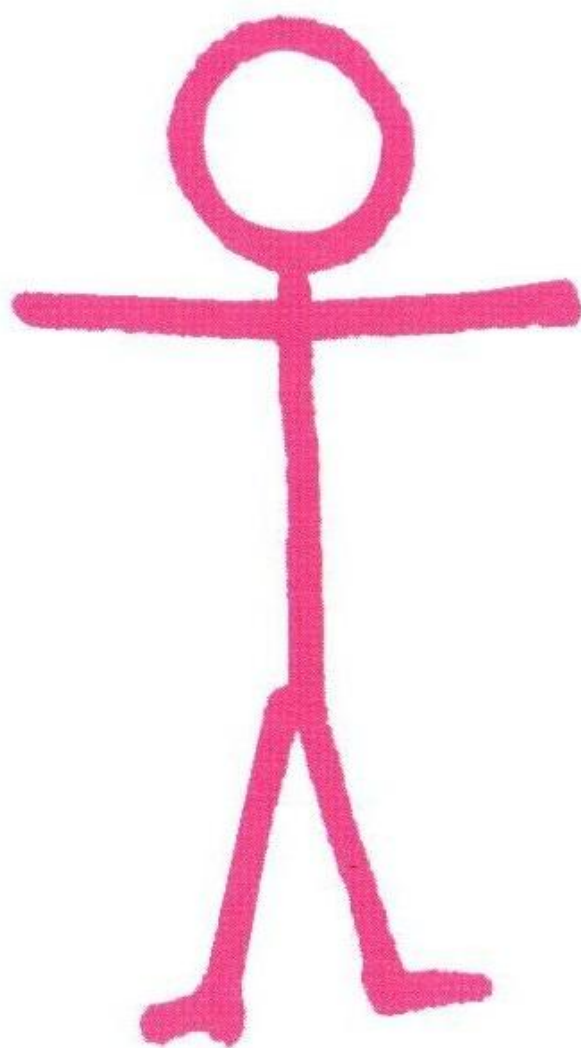
Инструкция №8
«Подвижные игры»

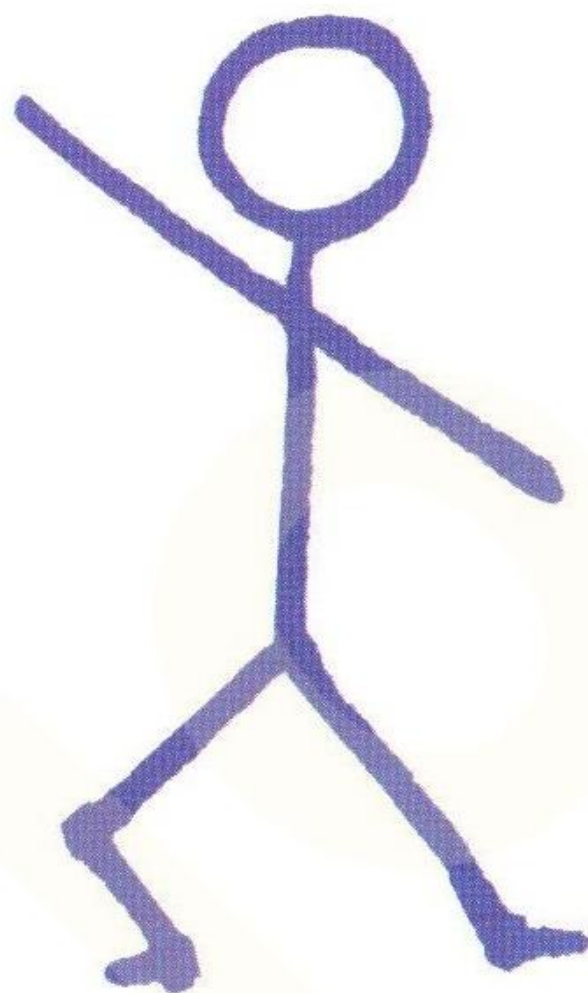


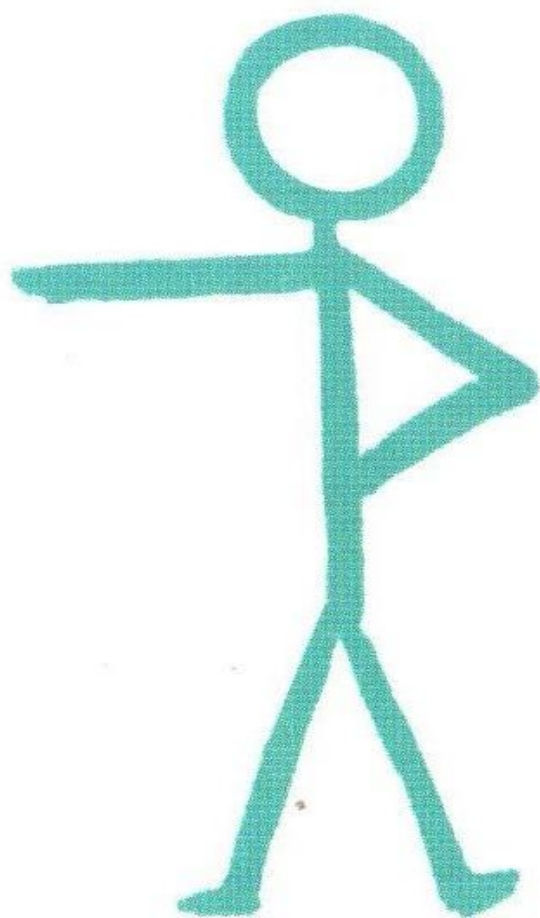
Инструкция №9 «Подвижные игры»





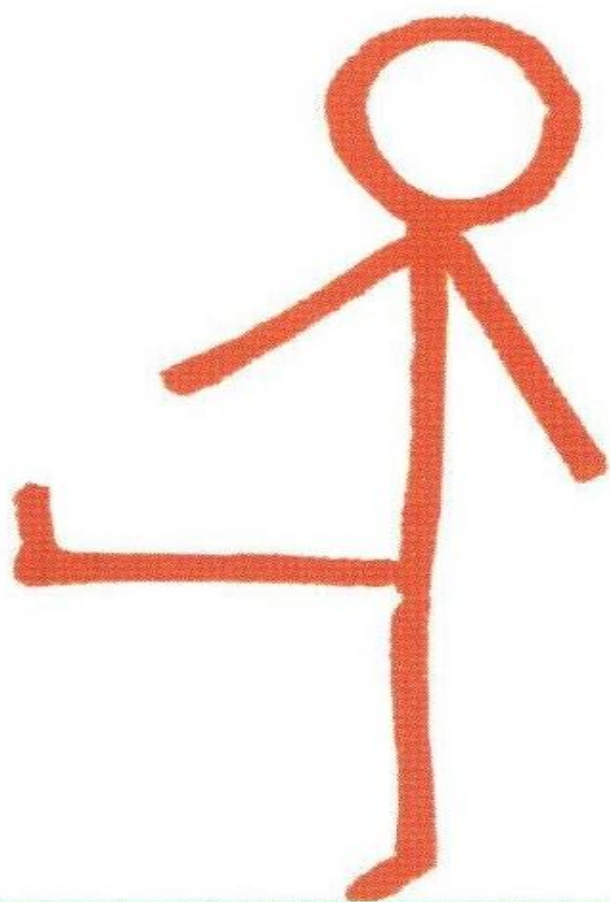




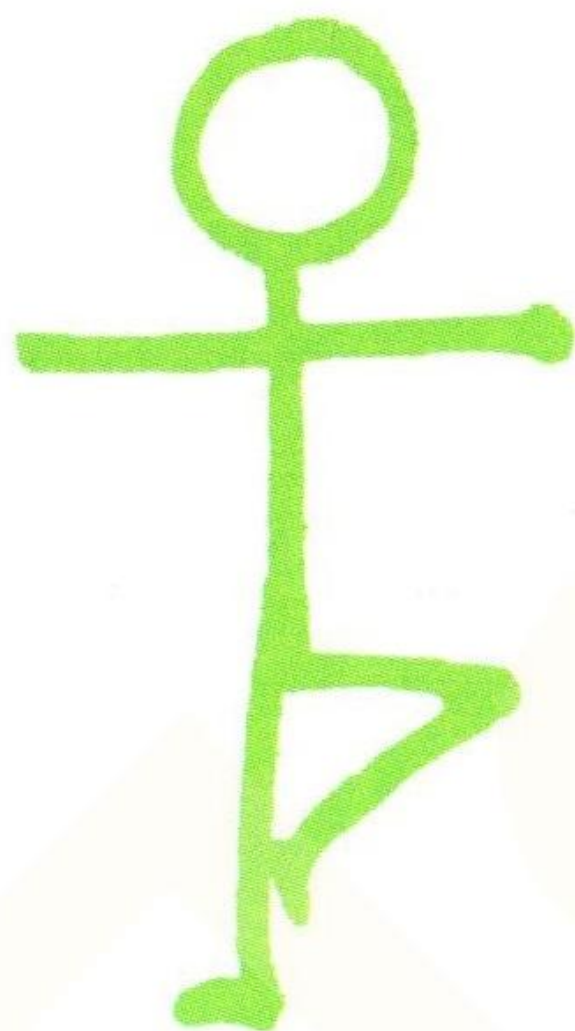


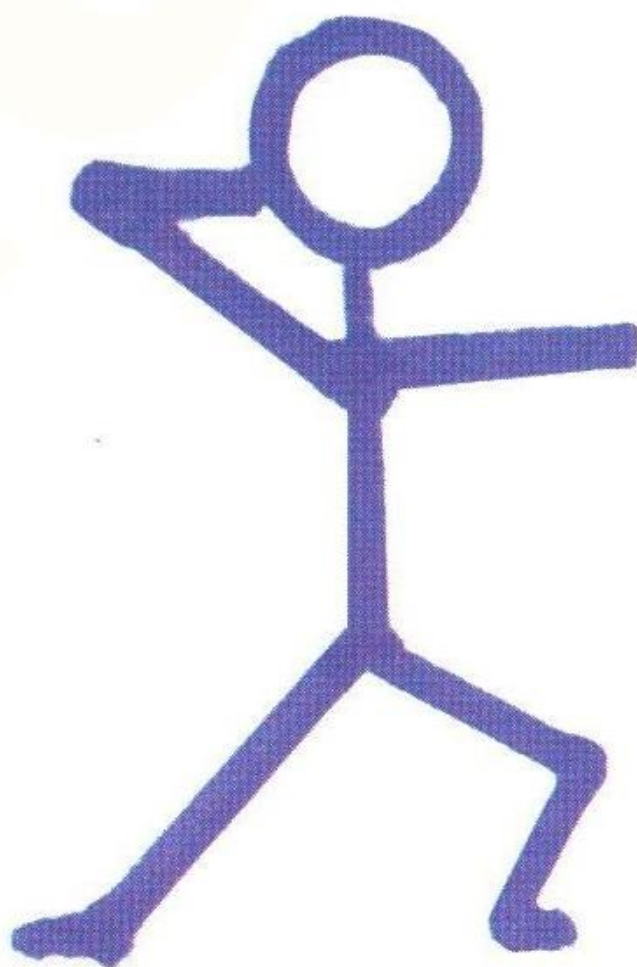


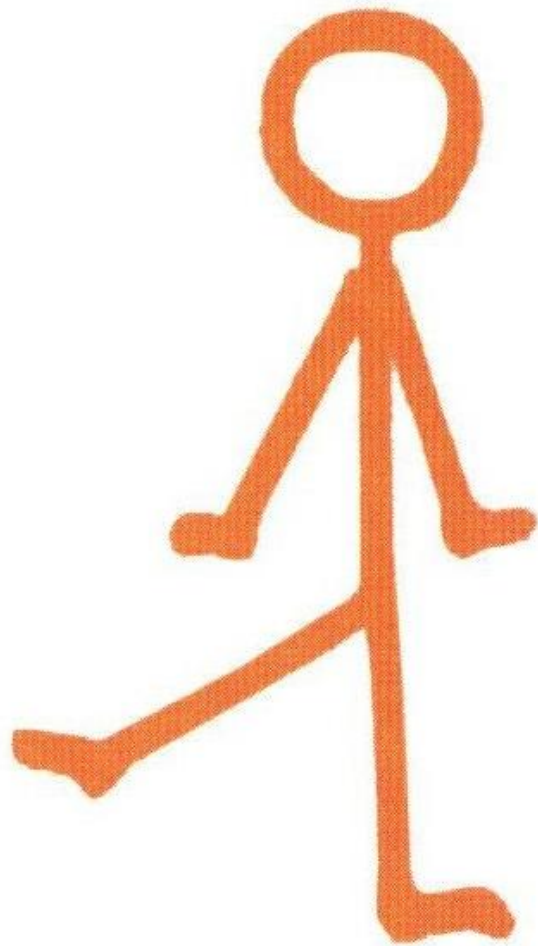


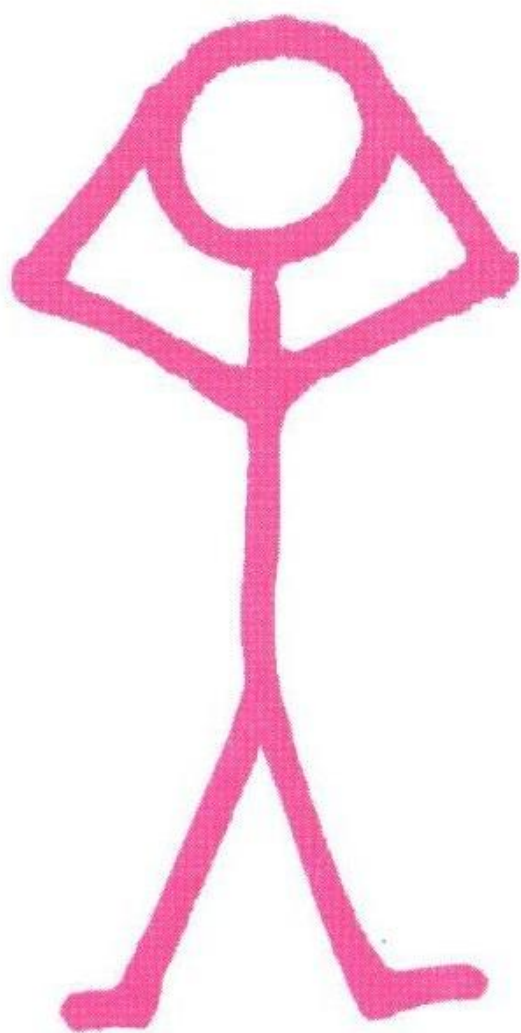












«Слушай внимательно»

Цель: развивать обобщенные приемы умственных действий, быстроту двигательной реакции.

Ход игры

Дети идут по кругу и выполняют действия, соответствующие указаниям ведущего. По команде «Заяц!» — прыгают на двух ногах; «Гусь!» — идут в приседе; «Лошадь!» — выполняют галоп.

Игроки, допустившие ошибку, выбывают из игры.

Вариант

Словесные команды заменяют другими: один свисток — под-прыгнуть вверх; два свистка — повернуться на 360°; три свистка — ходьба с высоким подниманием бедра и т.д

«Четыре стихии»

Цель: развивать обобщенные приемы умственных действий, координацию слухового и зрительного анализатора.

Ход игры

Играющие, сидят по кругу. Если ведущий говорит слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибся, считается проигравшим.

«Менялки»

Цель: развивать обобщенные приемы умственных действий и активного внимания.

Ход игры

Игра проводится в кругу, участники выбирают водящего, который встает и выносит свой стул, таким образом, получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются те у кого (светлые волосы, темные глаза). После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время водящим должны занять место (свободное). Кто остался без стула, становится ведущим.

«Карлики и великаны»

Цель: развитие развивать обобщенные приемы умственных действий и быстроту реакции.

Ход игры

Детям предлагается по команде «карлики» присесть, по команде «великаны» - встать.

«Самолет»

Цель: развитие развивать обобщенные приемы умственных действий, восприятия, произвольного внимания, воображения.

Ход игры

Дети располагаются на площадке в произвольном порядке. Они – «самолеты в ангарах». Каждый должен найти свой ангар – свое место. По сигналу самолеты «вылетают на учебный полет» и двигаются в направлении заправки. Далее берут на заправке предмет, который указывает на место ангара по его признакам (цвет, форма или цвет и форма). По следующему сигналу все самолеты летят в свои ангара, в соответствии с признаками предмета, который они выбрали. Игра повторяется. При встрече с другими самолетами надо «планировать», наклонять туловище вправо, влево, вперед с вытянутыми в стороны руками.

«Осьминог»

Цель: развивать обобщенные приемы умственных действий, классифицировать предметы, развивать слуховое внимание.

Ход игры.

1. Ребенок встает между щупальцами и перешагивает или перепрыгивает на двух ногах через щупальцу и называет ее цвет.

2. Четыре ребенка находятся между щупальцами, оставляя свободное место.

Педагог называет предметы, если они относятся к выбранной теме, то ребята перепрыгивают или перешагивают на следующее свободное место. Но если не относится стоят на месте.

Темы:

Деревья: береза, ёлка, сосна, малина, яблоко

Животные: собака, кошка, тигр, ворона, стрекоза, муха, пчела, вода, щука

Игрушки: машинка, кукла, мячик, пирамидка, бумага, карандаш, мама.

«Сделай так»

Цель: развивать обобщенные приемы умственных действий, совершенствование перестроений, развитие реакции.

Ход игры.

У детей в руках фишки разного цвета. На одной стороне зала стоят 4 конуса разного цвета.

-По свистку дети начинают быстро вставать в колонну за конусом того цвета, как фишка в руках. По команде дети расходятся в разных направлениях.

-По хлопку дети должны сделать круг вокруг конуса того же цвета, что и фишка в руках.

-По колокольчику детям нужно сделать фигуру «звездочка», лежа около конуса.

«Уборка»

Цель: развивать обобщенные приемы умственных действий, классифицировать предметы, ориентировка в пространстве.

Ход игры.

На площадке в разных углах находятся по одному предмету: кубик, мяч, палка, конус.

В центре зала разбросаны различные игрушки и предметы в форме шара, куба, цилиндра и пирамидка. По сигналу дети начинают сортировать предметы из центра в разные углы в соответствии с формой, но чтобы добраться до места нужно преодолеть препятствие.

Подвижная игра «Кто быстрее?»

Цель: совершенствовать навык бега по прямой; развивать быстроту реакции, как различать звуки [Л] и [Р], как автоматизировать звуки [Л], [Р] в словах, предложениях.

Ход игры. Деление группы на две команды, построение в две колонны. На противоположной стороне стоит маленький столик, где лежат листочки из бумаги разного цвета. Игрок, стоящий первым бежит к столу, выбирает листочек. Игроки первой команды выбирают листочки того цвета, где в названии присутствует звук [Л], а другой команды звук [Р]. Бегом возвращаются обратно и передают эстафету следующему игроку команды.

Победа присуждается той команде, которая первая поднимет руки с цветными листочками и не ошибется при выборе листочков.

По определению победителя воспитатель задает вопросы игрокам: «Почему вы выбрали желтого цвета?». Ответ ребенка: «Я выбрал желтый листочек, потому что в названии присутствует звук [Л]».

Подвижная игра «Попади в цель»

Цель: закреплять количественный счет, умение согласовывать числительное с существительным, автоматизацию произношения свистящих звуков; продолжать совершенствование метания в горизонтальную цель способом снизу.

Ход игры. Игроки стоят в колонне по одному, впереди лежит обруч, в котором находятся карточки с изображением определенного числа предметов: два снеговика, три ложки, четыре птички и т.д.

Поочередно играющие правой, левой рукой метают мешочек с песком в обруч стараясь попасть в карточки, где наибольшее число предметов. После попадания в карточку игрок считает предметы изображенные на ней и называет полученное число. Победителем считается игрок, попавший в цель, правильно назвавший число и количество очков.