



Здесь вы найдете Игры и Упражнения, которые помогут в развитие познавательных процессов

Что же такое познавательные процессы?

Познавательные процессы - это целая цепочка психических реакций на внешний мир, позволяющая нам получать представление о нем, осмыслять его и, возможно, даже преобразовывать, сначала в своем сознании, а потом и реально, но за последний этап отвечает уже деятельность человека. В современной психологии нет единого взгляда на психические познавательные процессы. Мы обозначим в качестве психических познавательных процессов ощущения, восприятие, представление, мышление, а также память и воображение.

В некоторых источниках добавляют внимание и речь.

В данном материале будут представлены игры и упражнения для развития памяти, внимания, мышления и воображения.

Мышление

Это высшая познавательная функция, которая оперирует обобщёнными образами и понятиями. Результатом мышления является получение новых знаний, которые невозможно получить с помощью чувственного опыта. Этот процесс познания основан на таких операциях, как анализ, синтез, сравнение и обобщение. Сравнивая различные элементы полученной (в данный момент или ранее) информации, мозг приходит к определённым выводам, которыми и являются новые знания, более глубокая информация о предмете.

Мышление делится на три уровня, которые у человека развиваются постепенно по мере взросления:

- **Наглядно-действенное мышление** – элементарный вид, при котором мыслительные операции осуществляются прямо в момент физической (предметной) деятельности.
- **Наглядно-образное** – оперирует как конкретными, так и абстрактными образами.

- **Абстрактно-логическое** – высший уровень мышления, при котором задействованы такие инструменты, как символы, понятия и знаки.

У современного взрослого человека в мыслительном процессе задействованы все три уровня. Однако у маленьких детей развито только наглядно-действенное мышление, а у подростков появляется также наглядно-образное.

Наглядно-образное мышление не является высшим уровнем мыслительной деятельности, однако именно оно – основа творчества, которое представляет собой высшую ступень процесса познания.

Игра «Что лишнее»

Цель: Развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Ход игры: Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку (животные, транспорт, летает, прыгает, мягкое, холодное и т.п.), а четвертая картинка – лишняя. Предложите детям найти лишнюю картинку. Спросите, почему они так думают и чем похожи картинки, которые они оставили.

Усложнение: предложить детям картинки из 6-8 предметов.



Игра «Сюжетные картинки»

Цель: Развития мышления, внимания, речи.

Ход игры: Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Дошкольникам дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку развертывания событий. В заключение дети составляют рассказ по картинкам. Усложнение: предложить детям для просмотра первую и последнюю картинки, дети должны придумать рассказ, что случилось в середине.

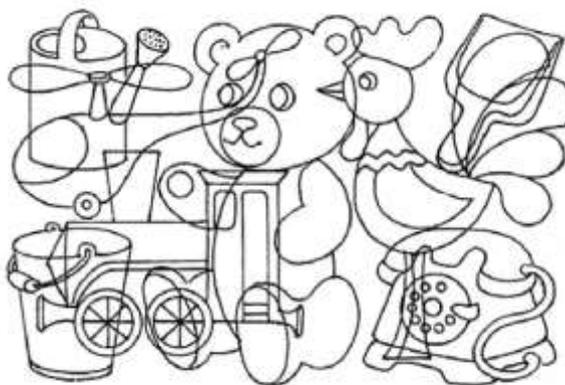


Игра «Спрятанные картинки»

Цель: Развивать наглядно-образное мышление, зрительное восприятие и память.

Ход игры: Детям показывается картинка, на которой изображено 4 предмета, силуэты наложенные друг на друга. Ребёнок должен распознать и назвать их, а затем раскрасить.

Усложнение: увеличивать количество предметов, картинки имеют не выраженную форму. После просмотра, назвать по памяти предметы.



Игра «Нарисуй и зачеркни»

Цель: развитие слухового внимания, памяти и мышления.

Оборудование: лист бумаги и простой карандаш (для каждого ребенка) . На столе перед каждым ребенком находятся лист бумаги и простой карандаш. Взрослый предлагает детям:

- Нарисовать два треугольника, один квадрат, один прямоугольник и зачеркнуть третью фигуру;
- Нарисовать три круга, один треугольник, два прямоугольника и зачеркнуть вторую фигуру;
- Нарисовать один прямоугольник, два квадрата, три треугольника и зачеркнуть пятую фигуру.

Игра «Скажи мне наоборот»

Цель: развитие мышления, внимания, умения подбирать слова-антонимы. Взрослый предлагает детям назвать слова противоположного значения, например: большой – маленький. Можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, пустой – полный, умный – глупый, трудолюбивый – ленивый и т. д.

Игра «Дополни фразу»

Цель: развитие слухового внимания, мышления, речи.

Ход игры: взрослый говорит фразу и предлагает ее закончить детям. •

Если песок мокрый, то.

- Мальчик моет руки, потому что.
- Если переходить улицу на красный свет, то.
- Автобус остановился, потому что.

Игра «Небылицы»

Цель: развивает логическое мышление, творческое воображение.

Оборудование: мяч.

Ход игры: в эту игру лучше играть всей семьей, тогда ребенок быстрее освоит ее. Ведущий бросает мяч игроку и говорит какую-либо фразу. Если эта фраза — небылица, то ловить мяч не надо, например: «Волк по лесу гуляет», — игрок ловит мяч. «Волк на дереве сидит» — мяч ловить не нужно. «Девочка рисует домик» — игрок ловит мяч. «Домик рисует девочку» — мяч ловить не нужно и т. д.

