|  |
| --- |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| [содержание](233016.htm#toc) |  |  | **ИГРЫ И ТРЕНИНГИ по системному мышлению**  Предлагаемая система игр и тренингов позволяет в увлекательной для детей форме отработать первоначальные умения системного мышления.  . [Функциональное назначение объектов.](#031)  [Отслеживание изменения свойств и функций объектов во времени.](#032)  . [Выстраивание надсистемных и подсистемных связей. Выделение свойств.](#033)  [Игры по обучению детей сужению поля поиска ответа на вопрос задачи.](#034)  [Описание интеллектуальных развивающих игр природоведческого и природоохранного содержания.](#035)  .  **Функциональное назначение объектов.**  ***Цель этого блока игр:***  Научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.  ***Чья это работа?***  Каждый ребёнок выбирает себе образ. Его можно обозначить медальоном. Ведущий с мячом в руках становится в центр круга. Подбрасывая вверх мяч, ведущий называет какую-либо функцию того или иного образа: "Кто умеет перевозить грузы?" и т.д.  Тот из детей, для образа которого характерна эта функция, ловит мяч и становится ведущим.  В игре участвуют не более 5-6 детей, желательно, чтобы выбирались образы с несовпадающими функциями.  ***Угадай, кто я?***  Дети сидят или стоят в кругу. Каждый загадывает себе образ, но не называет его. Один из участников выходит в центр и говорит: "Я умею..." (действие изображается при помощи пластики.)  Дети должны отгадать и назвать изображённое действие. "А ещё я умею..." - говорит ребёнок-ведущий и показывает следующее движение. После изображения 3-4 функций дети отгадывают объект.  Например: прыгать, катиться, лежать... (мячик).  Если дети назвали объект по загаданным функциям, но не тот, который изначально загадан, предлагается вспомнить, для кого эти функции характер.  Количество участников - до 10 человек.  ***Метель.***  Дети кружатся по комнате, изображая снегопад, со словами:  Закружила метель, словно чудо-карусель,  Все дорожки замела. Нам в подарок принесла...  И воспитатель называет любой объект. Все на последнем слове замирают на месте. Тот, на кого укажет педагог, должен изобразить данный объект в действии.  ***Обгонялки.***  Каждый ребенок придумывает себе образ. Дети становятся в круг и по очереди себя называют. Затем так же по очереди называют свои функции, но не глаголом, а существительным, образованным от глагола при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов: "скакунчик", "поливалка" и т.д. Кто не может быстро назвать своё прозвище, выходит из игры на один круг.  Количество участников должно быть не менее 6 человек, тогда у каждого ребёнка будет возможность подумать, пока до него дойдёт очередь.  Игра проходит в 5-6 кругов, поэтому каждый из детей должен будет найти не менее 5 разный функций своего образа.  ***Кто же это делает? (разновидность игры "Да - Нет")***  Один из участников загадывает предмет. Остальные по очереди задают ему вопросы, на которые можно ответить утвердительно или отрицательно.  Все вопросы должны касаться функционального назначения предмета: "Это летает? Режется? Нужно для письма?" и т.д.  За правильную отгадку можно предлагать фишку или передавать право ведущего.  ***Неумейка***  Ведущий начинает игру, называя предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот, объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию.  Например: "Я воробей, я не умею танцевать". "А я - балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы". И т.д.  ***Я еду в деревню***  Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз.  Ребёнок объявляет: "Я еду в деревню и беру с собой..." и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3-4 ребёнка.  Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдыхать и т.д.  ***Повторяка***  Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети "примеряют" эту функцию на себя:  Я - лягушка. Я умею прыгать.  Я - машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.  Я - Карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки. И т.д  Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.  ***Расскажи сказку***  Дети по ролям пересказывают хорошо знакомую сказку, но герои называются не именами и названиями, а производными от функций.  Например, сказка "Теремок":  Бежит Пищалка...  Подошла в Болоте Сиделка к теремку...    **Отслеживание изменения свойств и функций объектов во времени.**  ***Цель этого блока игр:***  Упражнять детей в умении замечать зависимость проявления разных свойств одного и того же объекта от стадии (этапа) развития, замечать изменения объектов во времени.  ***Как это было?***  Детям предлагаются наборы картинок, на которых изображены объекты природного и рукотворного мира на разных стадиях их развития или создания, и предлагается выложить их в правильной последовательности. Если условие соблюдено, картинки складываются в сплошную единую линию.  семечко -- росток -- цветок с бутоном -- раскрывшийся цветок  ***Репка***  Задаётся объект. Воспитатель предлагает "потянуть репку" Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадии развития этого объекта. Например: икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок за головастика, лягушка за лягушонка, тянем потянем... вытащили репку.  Если всё названо правильно, то взрослый объявляет, что репка вытянута, а если дети ошиблись, то репка "остаётся" на грядке.  ***Ромашка***  В игре используется волчок. Вокруг него раскладываются предметные картинки. Волчок раскручивается. Когда стрелка укажет на один из объектов кто-то из детей (или в коллективном процессе) должен рассказать о стадиях развития этого объекта, чем он станет в скором и далёком будущем. Игра адресована старшим дошкольникам.  ***Был. Есть. Будет.***  Воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем, будущем. Например яблоко:  **сейчас** - сладкое, сочное, красное...  **было** - зелёное, кислое, терпкое...  **будет** - сухое, сморщенное, червивое.  Аналогично можно поиграть с функциями этого объекта.  ***Что было? Что будет?***  Для игры понадобятся картинки к хорошо знакомым сказкам. Можно использовать не только иллюстрации, но и схематические "кадрики" к сюжету, нарисованные вместе с детьми.  Каждый получает одну картинку и по сигналу должен быстро занять своё место в общей шеренге. Затем идёт обсуждение: каждый ребёнок называет, что изображено на картинке, было это по сюжету или еще будет (по отношению к предыдущему выступлению).  Например: Колобок встретился с зайцем и поёт ему песенку. Это сейчас. Колобок убегает из дома. Это было. Колобок сидит на носу у лисы. Это будет.  **Выстраивание надсистемных и подсистемных связей. Выделение свойств**  ***Цель этого блока игр и тренингов:***  Анализ структурных единиц объектов окружающего мира, упражнение в выделении свойств.  ***Волшебный мешочек***  В мешочек из непрозрачного материала складывается некоторое количество предметов или игрушек. Вызванный ребёнок опускает руку в мешочек, ощупывает предмет и вслух перечисляет те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.  Остальные дети по перечисленным свойствам отгадывают этот объект.  Желательно брать одновременно не более 5-6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, т.к. вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным.  ***Ты мой кусочек***  Дети сидят в кругу. Один из них называет образ, а остальные - его части: я -озеро, а ты мой кусочек. Я - твой берег, дно, вода и т.д.  В качестве усложнения предлагается выстроить целую подсистемную цепочку: "Я - озеро, а ты - мой кусочек Я - твой берег, а ты мой кусочек. Я - песочек на берегу, а ты - мой кусочек..."  ***Угадай-ка (разновидность игры "Да-Нет").***  Ребёнок загадывает себе образ и его описывает, не называя. Остальные по описанию должны угадать, кого ребёнок загадал. Можно ввести условие: вместо описания свойств ребёнок может назвать несколько надсистем объекта (я бываю в лесу, в клетке, в зоопарке и т.д.) Тогда при отгадывании дети могут задать несколько уточняющих вопросов, на которые можно ответить только "да" и "нет".  ***Выбери нужное***  Данная игра практикует навык классификации. На стол вперемежку высыпаются предметные картинки. Воспитатель называет какое-либо свойство по любому признаку, а дети должны выбрать максимум предметов, у которых это свойство наблюдается.  ***Домино***  По сигналу дети становятся в пары лицом друг к другу. Затем по очереди каждая пара должна назвать свой общий признак: цвет или детали одежды, половая принадлежность, место и т.д.  ***Волшебная дорожка***  Игра начинается с тренинга на сортировку объектов по классу. Желательно брать не более 4-х классов на одну игру: например, по 5-6 картинок из классов посуды, мебели, одежды, растений. Затем в один ряд выкладывается 4-5 произвольно выбранных картинок по одной из каждого класса. Дети должны найти общий для выложенных предметов признак.  ***Разведчики***  Для игры понадобится большая сюжетная или пейзажная картина и набор предметных картинок.  По команде: "Разведчики, вперёд!" дети должны выбрать из множества предметных изображений те, которые характерны для места, изображённого на большой картине: что можно встретить на лугу, в лесу, в комнате и т.д.  Если ребёнок ошибается, то вместе с остальными участниками игры нужно придумать ситуацию, оправдывающую ошибочный выбор. Например, ребёнок не может объяснить, почему к картине с изображением фермы он выбрал автобус: "В автобусе могли приехать доярки, привезти корм для скота "и т.д.  ***Цепочка***  Первый ребёнок называет объект.  Второй - его свойство.  Третий - объект с названным свойством.  Четвёртый - другое свойство нового объекта и т.д.  Например:   1. Морковь. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.   ***Купец (модификация народной игры "Краски")***  Выбираются купец и продавец. Остальные участники игры - товар. Каждому "товару" продавец называет его образ, но так, чтобы слышал купец. Затем купец обращается к продавцу: "Продавец, продавец, продай мне товар". "А что тебе продать?" Купец описывает свойства товара: "Продай мне круглое, пушистое, тёпленькое..."  Тот ребёнок, образу которого соответствуют данные свойства, убегает, а купец его догоняет. Если догнал, то забирает в условленное место и выбирает следующий товар. Если нет, то товар становится купцом, купец - продавцом, а продавец занимает место товара. (В подвижной части игры возможны варианты.)  ***Змея***  В игре участвуют 4-6 детей. Каждому из них воспитатель называет слово из единой надсистемной цепочки: улица, квартал, район, город... Или: морковь, грядка, огород, деревня... Слова называются не по порядку.  Затем дети разбегаются в разные стороны, а по сигналу: "Змея, стройся!" должны выстроиться в колонну, соблюдая надсистемный порядок: от самого малого до самого широкого понятия.  ***Моё - не моё (Модификация народной игры "Съедобное - несъедобное")***  Играть можно на ступеньках крыльца или на площадке. Каждый ребёнок получает медальон с конкретным образом (в старшем возрасте достаточно этот образ назвать).  Ведущий по очереди бросает детям мяч и называет какое - то свойство. Если для данного образа это свойство характерно, то ребёнок говорит: "Моё" и ловит мяч. Если нет, то отбрасывает со словами: "Не моё". Если же ребёнок по ошибке "присвоил" чужое свойство, ему предлагается оправдаться. Например: мячик сладкий? Когда? Если он мармеладный, если это конфетка - драже и т.д.  \* \* \*  Данные игры могут проводиться как предварительно перед обобщающим занятием, так и в качестве самостоятельных тренингов.  **Игры по обучению детей сужению поля поиска ответа на вопрос задачи.**  ***Цель этого блока игр:***  Развитие навыков целенаправленного сужения поля поиска, возможных вариантов решений.  **Объектные задачи - поиск загаданного объекта.**  Объектные задачи для игры "Да-Нет" можно разделить на два типа.   1. Загаданный объект. Формулировка: "Какой объект я загадала?" 2. "Незнакомое слово". Формулировка: "Что означает слово...?"   Объекты для поиска можно найти в справочной литературе. Слова должны быть незнакомы детям, ног относиться к классу объектов, который был в детском опыте. Например: ага - ядовитая жаба, варан - большая ящерица и т.д.  Этот тип задач решается на основе классификации объектов окружающего мира по конкретным признакам. Детей надо учить задавать вопросы таким образом, чтобы сразу отсекался целый класс:   * а) Это из мира природы? * б) Это растения? * в) Это деревья? И т.д.   **Игры на познание и классификацию объектов окружающего мира, понимание единства всех его составляющих, диалектических законов развития материального мира.**  ***Цель этого блока игр:***  Упражнять детей в классификации объектов окружающего мира по специально заданному или произвольно выбранному признаку, в обобщении объектов по принадлежности к определённому классу, в биологической классификации, в выделений признаков и свойств объектов, в анализе "полезности" и "вредности" различных объектов живой и неживой природы. Подвести к пониманию природных взаимосвязей на основе диалектических законов, ответственности человека за сохранение природы.  ***"Природный мир бывает разный"***  *Материал*: картинки с изображением природных объектов.  *Ход игры*: детям предлагается сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов. Попросить отделить картинки с изображением живой и неживой природы, сделать обоснование.  ***"Мир вокруг нас"***  *Материал*: глобус, графическая "модель мира" - круг, разделенный на две цветные части (белую и голубую), предметные картинки (до 20 шт.).  *Ход игры*: детям представляется глобус, выясняется, что по форме планета круглая, по цвету - многоцветная, по составляющим - много всего, по размеру - огромная. Далее воспитатель на столе располагает "модель мира" и предметные картинки, объясняет детям, что голубая часть - природный мир, белая - рукотворный.  Дети должны распределить картинки в кругу. Например: цветок - в голубую часть, это природа. Автомобиль - в белую, это рукотворный мир. Если дети легко справляются с заданием, то проводится игра "Все в мире перепуталось": дети закрывают глаза, воспитатель перемешивает картинки по секторам (п) и (р). Дети открывают глаза и исправляют ошибки, давая обоснование.  ***"Назови одним словом"***  *Ход игры*: воспитатель называет несколько объектов одного класса, дети называют их одним словом (береза, дуб, сосна - деревья и т.д.).  ***"Я знаю"***  *Материал*: мяч.  *Ход игры*: подбрасывают мяч и говорят "Я знаю пять названий птиц, зверей и т.д. Произносят 5 названий птиц, зверей, растений или других объектов природы.  Второй вариант: воспитатель бросает ребёнку мяч и называет класс объектов природы -"Звери". Ребёнок ловит мяч и называет пять зверей и пр.  ***"Съедобное - несъедобное"***  *Цель:* упражнять в классификации по выбранному признаку.  *Материал:* мяч.  *Ход игры:* водящий бросает мяч и называет предмет. Если предмет съедобный, то ловящий удерживает мяч, если нет, то отбрасывает.  ***"Рыбы - птицы - звери"***  *Материал*: мяч.  *Ход игры*: воспитатель бросает мяч ребенку и произносит слово "птица". Ребенок, поймав мяч, должен подобрать видовое понятие, например, "воробей".  ***"Цепочка"***  *Материал*: мяч, картинки объектов.  *Ход игры*: воспитатель сначала показывает картинку с изображением объекта, затем передает мяч. У кого в руках мяч, тот называет один из признаков объекта и передает мяч другому. Нужно назвать как можно больше признаков объекта и не повториться.  ***"Такой листок, лети ко мне"***  *Материал*: опавшие листья различных деревьев (осенью) или их силуэты, вырезанные из цветной бумаги.  *Ход игры*: детям раздаются силуэты листьев (по одному). Воспитатель становится в противоположном углу комнаты или площадки, показывает детям лист и командует: "Кленовый (осиновый, берёзовый и т.д.) листок, лети ко мне". Подбежавшие дети должны убедиться, что у них в руках лист с названного дерева, затем рассказать о его признаках.  *Усложнение* - команда: "Такой листок лети ко мне". Признак принадлежности к какому - то растению не называется. Если среди подбежавших окажется ребёнок с листом другого дерева, он должен найти общий признак между своим и показанным листочком.  ***"Теремок"***  *Материал*: набор предметных картинок.  *Ход игры*: разыгрывается ситуация - в чистом поле теремок, в котором поселяются объекты окружающего мира. Объект (картинку) можно поселить только тогда, когда ребёнок найдёт не менее пяти схожих признаков между своей картинкой и картинкой "хозяина" теремка. Например: в теремке первым поселился зонтик. У ребёнка картинка с вишенкой. Общие признаки - округлые формы, косточка в вишенке и костяная ручка у зонтика, общий цвет и т.д.  *Усложнение* - нужно назвать схожие признаки не только с "хозяином" теремка, но и с каждым из его обитателей, которые уже там поселились.  ***"Хорошо - плохо"***  *Ход игры*: воспитатель называет природное явление или объект, а дети сначала перечисляют его полезные свойства, а потом - вредные. Например: мороз, это хорошо, потому что легко дышится; снег не тает, можно на санках кататься; речка замерзает, каток не надо заливать и т.д. Но мороз, это плохо, потому что руки мёрзнут, нельзя долго гулять и т.д.  *Усложнение* - задать детям "точку зрения", с позиции которой они будут обосновывать свои доводы. Например, когда дождь - это хорошо или плохо для дерева, кошки и т.д.  ***"Кто где живет"***  *Материал*: картинки с животными у воспитателя, картинки с изображениями разных мест обитания - у детей (дерево, река, нора и т.д.)  *Ход игры*: воспитатель показывает картинку с изображением животного, а ребенок должен определить, где он обитает, и "поселить" у себя на нужной карточке.  ***"Летает, плавает, бегает"***  *Материал*: мяч.  *Ход игры*: водящий по очереди бросает детям мяч, называя объект живой природы. Ребёнок ловит мяч и бросает его водящему, называя способ передвижения этого объекта.  Например: зайчик - бегает, ворона - летает, карась - плавает.  *Усложнение* - называются не только природные, но и рукотворные объекты. Тогда ребёнок должен назвать происхождение: щука - природный мир, плавает; самолёт - рукотворный мир, летает.  *Примечание*: следует называть объекты, а не целый класс. Например, следует говорить "воробей", "сойка", "стриж", а не "птичка".  ***"Один - хорошо, много - плохо".***  *Ход игры*: взрослый называет природный объект, обладающий ярко выраженными полезными свойствами. Дети должны доказать, что большое количество таких объектов или свойств даст противоположный результат. Пример: солнце, это хорошо: тепло, всё расцветает, можно загорать и купаться и т.д. Но когда солнца очень много, это плохо, потому что можно обгореть, получить солнечный или тепловой удар, начинается засуха и т.д.  ***" Что будет, если..."***  *Ход игры:* взрослый задаёт ситуацию для обсуждения с детьми, в которой показывает необходимость соблюдения меры и действие закона перехода количества в качество.  Например: "Что будет, если в речку капнуть одну капельку мазута? А две капельки? А если туда целый завод сольёт отработанное топливо?" "Что будет, если один ребёнок сорвёт просто так лист с дерева? А если это сделают двое детей? А если сто человек? А если это станет делать каждый?" "Что будет, если один день прожить в местности с загрязнённым воздухом? А если неделю, месяц? А если человек там живёт постоянно?"  *Примечание*: важно не только показать зависимость количественных и качественных характеристик, но и в последующей работе вывести детей на осознание способов предотвращения вредных результатов.  ***"Берегите природу"***  .*Ход игры*:  Воспитатель показывает детям круг, разделенный на сектора - "квартиры», и предлагает в каждую "квартиру" заселить из природного мира какую-либо часть: растения, животных (звери, птицы, рыбы), человека. Дети распределяют картинки с указанными изображениями по секторам. Далее воспитатель убирает одно из изображений и уточняет у детей, что произойдет с оставшимися живыми объектами на Земле при отсутствии спрятанного объекта. Например: если убрать растения, что произойдет с птицами, зверями и т.д. (доходят до человека). Изображение человека убирают из круга в последнюю очередь. Детей подводят к выводу: если человек исчезнет с Земли, то природа не погибнет, но если хотя бы один из других элементов живой природы исчезнет, может погибнуть и оставшийся мир, в том числе и человек. Все взаимосвязано в природе, и человек должен бережно относиться к окружающему миру.  **Игры на развитие чувственного восприятия (Работа анализаторов).**  ***Цель этого блока игр:***  Развивать чувственное восприятие, упражнять в восприятии и описании многообразия ощущений, выделять отдельные, определять анализатор, задействованный в этом виде восприятия, формировать навыки сенсорного обследования объектов материального мира.  ***"Мир звуков"***  *Материал*: магнитофонная запись шума моря, леса и т.д.  *Ход игры*: предложить детям послушать запись. Дети вслушиваются в звуки, только затем высказываются о том, что они услышали, что почувствовали (вой ветра, шум листьев, пение птиц, жужжание пчел и т.д.).  Усложнение первого уровня - определить место, где можно услышать эти звуки.  Усложнение второго уровня - вычленить в многообразии звуков, какие воспроизводятся объектами живой природы. Какие - неживой. Есть ли там звуки "рукотворного" происхождения".  **"Узнай по запаху".**  *Материал*: объекты материального мира с ярко выраженным запахом (предметы парфюмерии, пряности, овощи, фрукты и т.д.), шарфик или платок из непрозрачной ткани.  *Ход игры*: ребёнку завязывают глаза и предлагают по запаху определить, какой объект ему дали в руки. Затем описать характер своих обонятельных ощущений и положить этот объект на один из подносов по признаку "съедобное" или "несъедобное".  **"Чудесный мешочек"**  *Материал*: мешочек из непрозрачного материала, мелкие предметы (до 10 шт.)  *Ход игры*: на ощупь, не заглядывая в мешочек. Определить, что там спрятано, описать свои тактильные ощущения.  **"Угадай, кто позвал"**  *Ход игры*: водящий ребёнок становится спиной к группе детей. Один из детей окликает его по имени. Водящий должен отгадать, кто его окликнул.  Усложнение - игра "Колобок". Правила те же, но водящий принимает на себя роль Колобка, а тот, кто его окликает, может изменять тембр голоса. Разыгрывается следующий диалог: "Колобок, Колобок, я тебя съем!" "Не ешь, меня, Саша (Петя и т. д.), я тебе песенку спою".  **"Волшебные звуки"**  *Материал*: предметы, изготовленные из различных материалов (металл, стекло, дерево и т.д.), непрозрачная ширма.  *Ход игры*: воспитатель за ширмой постукивает по одному из предметов деревянной палочкой, а дети должны определить материал, который издаёт подобный звук.  Усложнение первого уровня - не только определить материал, но и назвать как можно больше предметов из этого материала.  Усложнение второго уровня - назвать явления или объекты природного мира, которые издают звуки, схожие по звучанию с рукотворными материалами. Например: звон стекла - звон капели...  **"Какой овощ, фрукт ты съел"**  *Материал*: тарелочка с нарезанными кусочками фруктов и овощей.  *Ход игры*: ребёнок закрывает глаза. Взрослый кладёт ему в рот кусочек фрукта или овоща. Ребёнок должен определить по вкусу, чем его угостили.  Усложнение первого уровня - определить не только продукт, но и способ его обработки (сырой, вареный, солёный и пр.)  Усложнение второго уровня - назвать как можно больше других продуктов, вкус которых схож с тем, которым угостили.  .  **Интеллектуальные тренинги на основе содержания картины:**  **"Кто больше увидит". (Анализ содержания картины)**  *Цель*: побуждать детей называть как можно большее число объектов, изображённых на картине.  *Правила*: дети должны называть отдельные объекты, как бы рассматривая каждый из них в фокусе личного восприятия. Когда большинство объектов перечислено, можно предложить назвать все части одного из выбранных объектов.  *Значение*: формируется умение анализировать содержание целого, определять его структуру или строение.  **"Друзья и недруги". (Поиск и формулировка причинно-следственных связей)**  *Цель*: упражнять детей в классификации объектов, изображённых на картине, по заданному признаку, в установлении причинно-следственных связей физического и эмоционально-духовного плана.  *Правила*: выбираются два объекта, между которыми ребёнок обязательно должен обнаружить и сформулировать связь по заданному или произвольно выбранному признаку (например: найди всех друзей ёлочки, она дружит с деревьями; объясни, почему ёлочка дружит с зайчиком?)  *Значение*: формируются навыки логического мышления, осознаётся закон всеобщей связи и взаимозависимости.  **"Наши маленькие помощники" (Подключение к процессу восприятия картины всех каналов ощущений на уровне воображения).**  *Цель*: углубление восприятия картины за счёт подключения анализаторов.  *Правила*: дети рассказывают о результатах восприятия картины с позиции заданного анализатора (Если картинку услышать, то... Если картинку понюхать...) и т.д.  *Значение*: повышение образности речи за счёт использования пассивного словарного запаса, который активизируется через подключение всех каналов восприятия.  **"Ожившая картинка" (Моделирование содержания картинки).**  *Цель*: развивать умение детей ориентироваться на плоскости и в трёхмерном пространстве, формирование умения принимать на себя образ объектов живой и неживой природы и рукотворного мира.  *Правила*: каждый ребёнок выбирает себе один объект на картине, подробно объясняет, где его объект и в какой положении находится относительно других. Затем дети моделируют в пластике и движении содержание картины на обозначенном пространстве.  *Значение*: формируются навыки связной речи, логика устного доказательства или объяснения, умение ориентироваться в пространстве.  **"Раньше - позже". (Отслеживание временных изменений на картине).**  *Цель*: упражнять детей в прогнозировании изменений состояния объектов, изображённых на картине, во времени (по сезонам, с течением времени).  *Правила*: задаются критерии, по которым дети предполагают, как изменится содержание картины. Например: если сейчас день, как изменится то, что здесь нарисовано, ночью? Что будет, когда наступит зима? и т.д.  *Значение*: осознание закона отрицания отрицаний на примере изменений объектов во времени.  **"Я - образ" (Рассказывание по содержанию картины от первого лица).**  *Цель*: развитие навыков монологической речи.  *Правила*: каждый ребёнок выбирает себе объект, изображённый на картине, и рассказывает о содержании картины с позиции этого объекта. Выбор объекта ребёнком свободный. Можно выбирать не только одушевлённый, но и неодушевлённый образ. Для усложнения педагог может сразу задать ребёнку характер героя, от имени которого будет строиться рассказ. Например: задумчивая берёза, жизнерадостный снеговик, ленивые санки и т.д.  *Значение*: развитие способности к перевоплощению в рамках заданного образа. |