

**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ:
"ФОРМИРОВАНИЕ МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ С
НРУШЕНИЕМ СЛУХА"**

Подготовила:
учитель - дефектолог
Леднева Н.А.

2023г.

ФОРМИРОВАНИЕ МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЕМ СЛУХА.

Одним из способов познания окружающего мира является *мышление*, а развитие разных форм мышления в процессе обучения детей с нарушениями слуха в значительной степени определяет уровень их умственного развития. Первой формой мышления, непосредственно связанной с развитием предметных действий, овладением способами использования различных предметов и орудий, является *наглядно-действенное мышление*. Его развитие в первую очередь связано с употреблением различных предметов, имеющих фиксированный способ назначения в жизни человека. В специальных дидактических играх и упражнениях, в быту, в процессе формирования навыков самообслуживания детей раннего возраста учат правильному употреблению наиболее распространённых бытовых предметов: расчёски, чашки, лейки и др.

Другим важным средством развития наглядно-действенного мышления является формирование представлений о возможностях использования вспомогательных средств - орудий, которые могут быть применены в новой, непривычной ситуации. С этой целью создаются практические ситуации, в которых ребёнок может, оценив практическую задачу, воспользоваться вспомогательными средствами (палкой, верёвочкой и др.). *Такие проблемные для ребёнка ситуации создаются в быту (варежка упала за шкафчик, её необходимо достать), на прогулках (мяч упал в лужу, шар зацепился за ветку дерева).* Развитию наглядно-действенного мышления способствует анализ ситуаций, в которых устанавливаются причинно-следственные связи между предметами и явлениями: машина не едет, потому что сломано колесо, большой мишка выпал из маленькой машины и др. **Важным средством развития наглядно-действенного мышления являются игры со сборно-разборными игрушками, различные виды конструирования, строительные игры.**

Развитие наглядно-образного мышления в процессе обучения детей протекает в разных условиях: это прежде всего сюжетные игры, в которых ребёнок начинает под руководством взрослого использовать предметы-заместители, переносить ряд предметов и действий, хорошо знакомых в реальной жизни, в воображаемый план, используя усвоенные речевые средства. Необходимым условием развития наглядно-образного мышления служит овладение речью. Важная роль в плане формирования образного мышления и воображения принадлежит умению читать, в процессе которого у детей формируются представления о событиях, отражённых в тексте.

Для развития наглядно-образного мышления также проводят дидактические игры в ходе которых дети учатся воспринимать изображения предметов и явлений, оценивать правильность и адекватность изображённых событий, устанавливать логические связи между событиями. Это игры "Бывает - не бывает", "Небылицы", картинки, на которых не соотносятся некоторые элементы. Например, на картинке с изображением осени нарисована девочка в лёгком платье. **Для развития образного мышления целесообразно использовать такие виды игр, в которых предлагаются дорисовывание изображений предметов, зарисовка по отдельным деталям или элементам разрезной картинки, складывание различных фигур из геометрических форм.**

Значительное внимание необходимо уделять восприятию и пониманию изображённого на картинках. Детей нужно учить демонстрировать изображённые события, действия взрослых и детей, эмоциональные состояния (сердится, плачет, радуется и др.).

В процессе развития наглядно-действенного и наглядно-образного мышления развиваются элементы логического мышления, формируются способы умственной деятельности. Они обеспечиваются в процессе таких видов работы, как группировка, классификация предметов по различным признакам, в ходе которых развиваются анализ, сравнение, синтез и другие способы умственной деятельности.

В процессе работы по развитию восприятия дети учатся группировать предметы по определённым признакам (форме, цвету, величине), а затем с учётом нескольких признаков (например, цвета и величины). С детьми старше трёх лет проводятся игры, в которых они осуществляют классификацию предметов по их функциональному назначению, отнесению к определённым тематическим группам. **Вначале используется предметная классификация**, в ходе которой дети группируют предметы по образцам, учитывая их тематическую принадлежность: мебель - животные, овощи - фрукты, мебель - посуда и др. Постепенно может предлагаться классификация нескольких групп предметов (посуда - мебель - одежда), одна группа может дифференцироваться (зимняя - летняя одежда). В связи с усвоением обобщающих слов классификации проводятся с использованием слов, предъявляемых в письменной, а позднее в устной форме.

Для развития различных форм мышления детей, родителям предлагается проводить следующие игры:

Учите детей классифицировать предметы: «Животные и овощи». Задача заключается в том, чтобы ребёнок сам понял принцип, по которому раскладываются предметы. Поэтому ребёнку не нужно давать никаких объяснений. Перед ребёнком ставится корзинка и строится загон для животных. В загон взрослый ставит одну игрушку – животное, в корзинку кладет огурец, или морковь, или помидор и т.п. Перед ребёнком кладут попеременно несколько игрушек-животных и несколько овощей. Предлагают их разложить. Если ребёнок держит в руках предмет (например, лошадку) и вопросительно смотрит на взрослого, не решаясь действовать, взрослый должен отвернуться или опустить глаза, что бы ребёнок начал думать самостоятельно». После того, как ребёнок положит игрушку, взрослый смотрит и говорит ("верно" или неверно"). В случае ошибки, взрослый сам перекладывает игрушку в нужное место, не говоря ребёнку и ничего не объясняя. Ребёнок самостоятельно кладет следующий предмет. Никакой реакции до того, как ребёнок закончит действие! Иначе вы приучаете его вместо того, чтобы думать, ждать вашей реакции.

Посуда - одежда. Ребёнок раскладывает предметы в шкаф, на стол. Потом разложите на столе в двух концах картинки с изображением, например, чашки и платья. Объясните ребёнку, что другие картинки, которые вы будете ему подавать, нужно подложить либо к платью, либо к чашке. После того, как ребёнок разложит картинки, подложите таблички "посуда", "одежда".

"Сделай машину". Играя с ребенком, вы предлагаете ему покатать кукол или мишку в машине. Машина сначала едет хорошо. Потом вы незаметно для ребенка снимаете колеса так, чтобы машина покренилась и перестала двигаться. Ребенок должен найти причину остановки (жестом показать, что нет колеса). Тогда вы подаете ему коробочку, в которой лежат несколько предметов - пуговица круглая, размером с колесо машины, колесо, которое вы сняли, какая-нибудь колкая вещь. Ребенок должен выбрать колесо и починить машину. Не спешите приходить ему на помощь! Если он выберет, скажем, не колесо, а пуговицу, не говорите ему, что это неверно. Пусть попробует приладить пуговицу к машине. Помочь нужно только в критическую минуту, когда вы видите, что ребенок не находит выхода и собирается бросить дело. Когда это задание будет дано вторично, помогать не нужно совсем.

"Что лишнее?" Дайте картинки с изображением 4-х предметов, из которых 3 относятся к одной группе и один – к другой. Например, берутся следующие группы предметов: корова, собака, кошка, цветок; кукла, мишка, юла, груша. Взрослый кладет перед ребенком 4 картинки и задает вопрос: "Что лишнее?" (в устной или письменной форме). В первый раз это будет корова, собака, кошка, цветок. Задав вопрос, взрослый внимательно смотрит на картинки и говорит; корова – верно, собака – верно, кошка – верно, цветок – неверно. Лишнюю картинку откладывает в сторону. Никаких объяснений он ребенку не дает. После этого он вкладывает те же картинки, но в другом порядке: кошка, цветок, собака, корова и вместе с ребенком снова выкидывает лишнюю картинку. Не следует объяснять ребенку, что корова, кошка, собака – животные, а цветок - нет.

В следующий раз ребенку даются другие 4 картинки. Взрослый в выборе не участвует. Ребенок должен сам выделить "лишнюю" картинку и отложить ее в сторону. Во время работы ребенка с картинкой не нужно торопить его, поддерживать или порицать. Нужно добиваться того, чтобы ребенок в процессе работы не ориентировался на реакцию взрослого, а рассуждал для себя. Если ребенок не справился с заданием, все нужно снова сделать, как в первый раз.

"Найди место кукле".

Взрослый ставит по росту 5-6 матрешек. Потом просит другого взрослого закрыть глаза и берет из ряда одну матрешку. Расстояние между матрешками подравнивает так, чтобы не было видно, откуда взята матрешка. Тот, кто закрывал глаза, по сигналу (стук по столу) открывает глаза, берёт в руки матрешку, раздвигает ряд и ставит ее на место. После этого ребенок закрывает глаза и тоже получает матрешку, для которой он должен найти место в ряду. Никаких жестов, показывающих убывание и нарастание величины, а также слов «большой», «маленький» при этом не употреблять. Замечаний ребенку не делать. Если он поставил матрешку так как надо, похвалить. Если матрешка стоит не на месте, сначала спросить: "верно?" и подождать - может быть, ребенок сам найдет ошибку. Только после этого исправить.

"Дети на прогулке"

У взрослого картинки. На каждой картинке изображён ребёнок (мальчик или девочка), в руке у которого недорисованный предмет.

Показать ребёнку одну из картинок, и говорить «Тут нарисован мальчик (девочка). В руке у него... Что? Я не знаю. Придумайте, что может быть в руке». Например, если на картинке нарисован мальчик с палочкой, то можно сказать, что у него флажок, цветок, шарик («Мальчик идет гулять с шариком, цветком»).

"Что сначала, что потом"

Для игры необходим набор картинок "Что сначала, что потом".

Взрослый предлагает детям серии картинок (от двух до шести), которые нужно внимательно рассмотреть и определить, что было сначала, что потом. «Какая картинка первая? Что было сначала?» Ребёнок рассматривает картинки и раскладывают в необходимой последовательности. Взрослый проверяет, уточняет, почему так. В начале для проверки правильности можно к обратной стороне картинок наклеить карточки с расходящейся стрелкой, острый кончик которой начинается над первой картинкой, а расходящиеся ее концы - над последней. Или, если ребёнок знает цифры, то на полосках с обратной стороны - цифры. Когда ребенок выложит последовательность, он может сам проверить, открыв картинки с обратной стороны.

СЧЁТ. Продолжайте решать с ребенком наглядные задания, в которых ребенок либо приносит и раскладывает указанные в тексте задачи предметы, либо заменяет их палочками или фишками. Например, вы говорите ребенку: мама купила Оле 2 конфеты (Оля, возьми конфеты). Оля приносит конфеты с другого стола. Папа купил еще две конфеты (Оля, принеси еще 2 конфеты). Ребенок кладет на стол 2 конфеты и соединяет их вместе. Взрослый спрашивает: "Сколько стало конфет?" Ребенок пересчитывает конфеты и говорит итог: "Стало 4 конфеты", или просто "4 конфеты". Он может приложить к конфетам цифру 4.

Таким же образом происходит и вычитание. Когда ребенок научится хорошо решать такие наглядные задачи, перед ним кладутся палочки и дается уже знакомая задача. Например, у Тани было 3 яблока (взрослый показывает на палочки и говорит "возьми"). Помогает ребенку взять 3 палочки. Таня съела 1 яблоко (помогает ребенку отложить 1 палочку). Сколько яблок осталось у Тани? Вместе с ребенком пересчитывает палочки и говорит: "2 яблока". В дальнейшем ребенок начинает решать задачи без помощи взрослого самостоятельно.

Не следует давать ребёнку счёта без предметов. Если ребёнок умеет считать по порядку (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10), это совсем не значит, что он понимает, что стоит за каждой цифрой. Такой пересчёт нужно делать тоже на предметах. Можно начать учить ребёнка раскладывать цифровой ряд слева направо. Для этого сначала класть предметы мелкими группами (лучше всего мелкую мозаику) и снизу подкладывать цифры. Потом выложить цифровой ряд и предлагать ребёнку поднимать такое количество палочек, которое соответствует цифре.

Список используемой литературы:

1. Головниц Л.А. Дошкольная сурдопедагогика.- М., :Гуманитар.изд.центр ВЛАДОС, 2010.
2. Дидактические игры для дошкольников с нарушением слуха. Сборник игр для педагогов и родителей. / Под ред. Л.А. Головниц.- М.: ООО УМИЦ "ГРАФ ПРЕСС, 2003.