



1 шаг к ментальной карте: ФРУКТ ИЛИ ОВОЩ
(возможно также ФРУКТ - ЯГОДА - ОВОЩ)

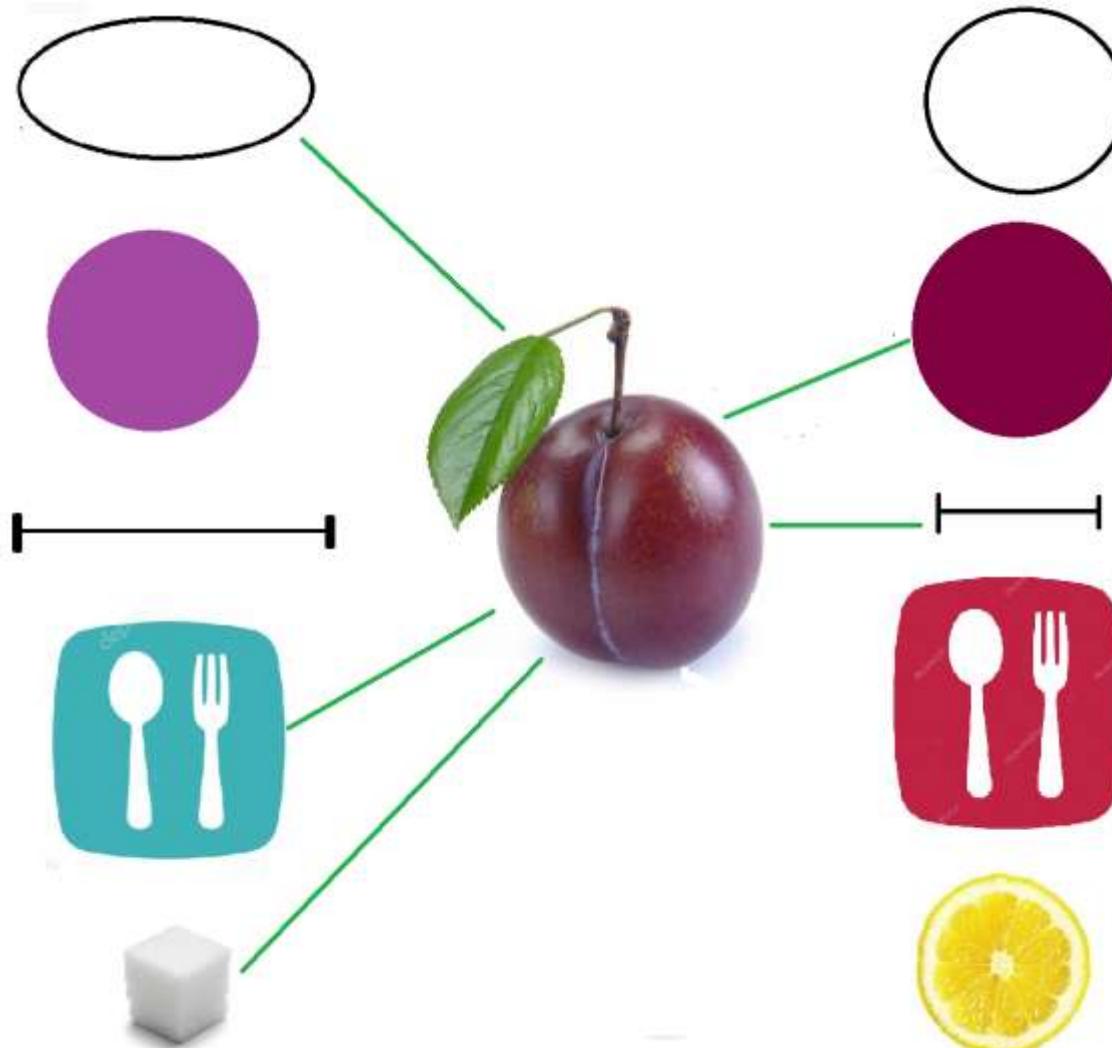
Предварительно с детьми проговаривается, что корзинка нужна для сбора фруктов (если включаем ягоды, то добавляем мисочку или др. емкость для сбора ягод), а ящик для сбора и хранения овощей.

Емкости можно заменить на те, что дети видят регулярно в магазинах или на рынке в стране их проживания.

Таким образом мы начинаем выстраивать систему СОРТИРОВКИ, включая ЛОГИЧЕСКОЕ мышление, память (важно, что через визуализацию, но не реальное действие с объектами, т.е. выходим постепенно на уровень абстракции).

На этом шаге емкости сохраняются, а на месте сливы оказываются иные овощи, фрукты, ягоды. Со временем данный шаг можно реализовывать как игру на скорость.

1

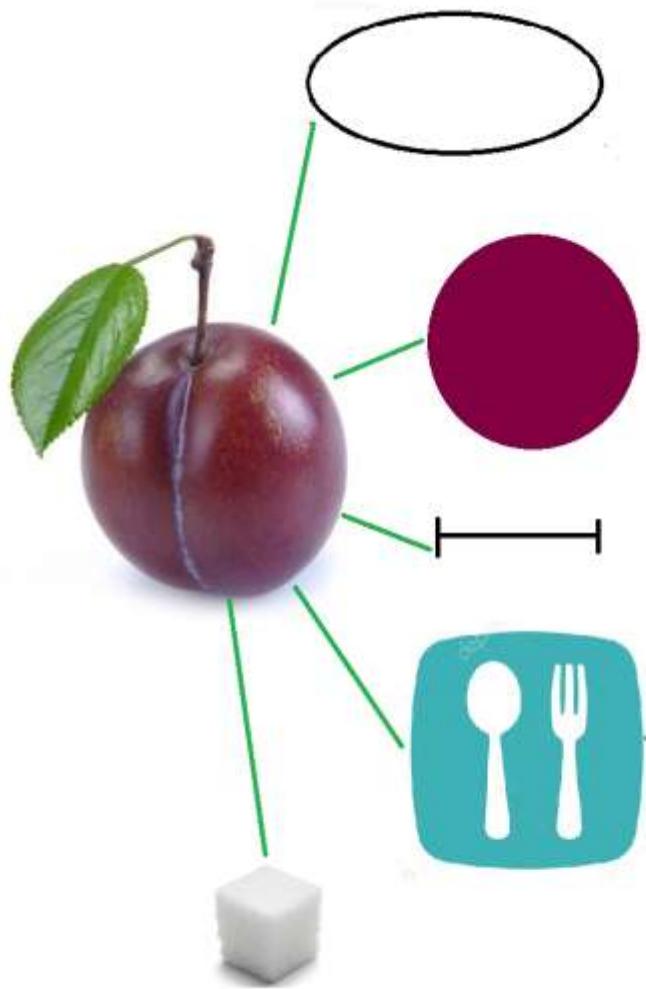


На 2 шаге к созданию ментальной карты детьми 3-5 лет мы ПОСТЕПЕННО увеличиваем количество признаков, по которым они могут характеризовать объект. Сначала рекомендуется добавлять, обговаривая с детьми систему обозначения, - форму (круглый объект - круг, овальный - овал, ...); цвет (основная освоенная детьми гамма цветов и оттенков, можно вводить новые цвета через наблюдение за объектом и поиск правильного для него оттенка); размер (большой, маленький); съедобность; сладкий-кислый (для съедобных).

На 2 шаге варианты предлагаются детям как АНТОНИМИЧНЫЕ для выбора. Лучше всего работать сначала на общих (проговаривая систему работы вслух), а затем на собственных рабочих листах каждого ребенка (осознавая эту систему).

Задача детей - выбрать (логика, внимание, наблюдательность, знакомство с окружающим миром...) и соединить правильно (моторика).

2

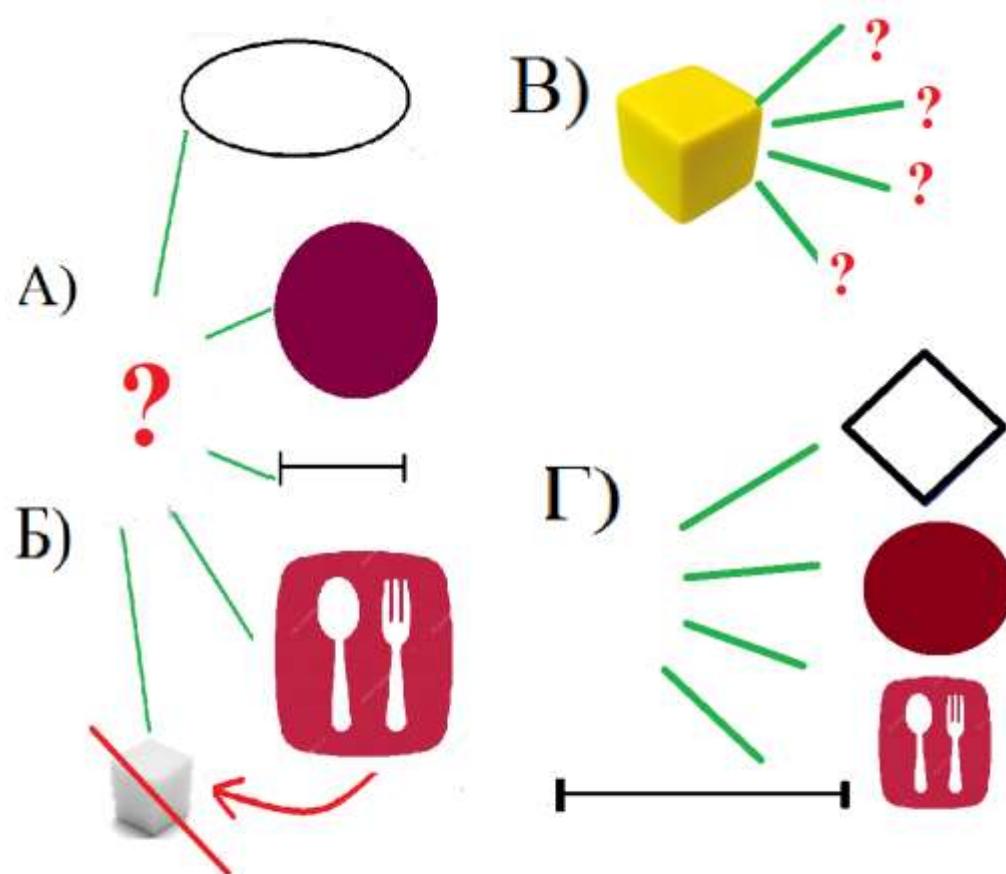


3 шаг - ЗАКРЕПЛЯЮЩИЙ.

Ребенок сам выбирает объект из рассмотренных ранее в формате 1 и 2 шага и составляет для него ментальную карту.

После того, как он это освоил и понял принципы создания ментальной карты объекта (как его исчерпывающей характеристики по памяти и наблюдениям создающего), можно перейти к уровням ИГРЫ.

3



4 этап - закрепления в вариативной игре.
 Вариант А) Предлагается набор характеристик знакомого предмета. После того, как предмет найдет, одна характеристика заменяется на противоположную. Нужно найти новый предмет, соответствующий данным параметрам.

Вариант Б) Как А), но происходит замена не 1, а 2 параметров.

Вариант В) Ребенку (детям) самим предлагается собрать параметры для совершенно нового, ранее не описывавшегося объекта.

Вариант Г) Набор новых, ранее не встречавшихся параметров предлагается ребенку, который должен с их помощью найти нужный объект (объекты). (В указанном примере это могут быть как дом, так и стена крепостная из кирпича и куб из красного материала для сидения...)

Количество вариантов не ограничено ничем кроме вашей и детей фантазии.

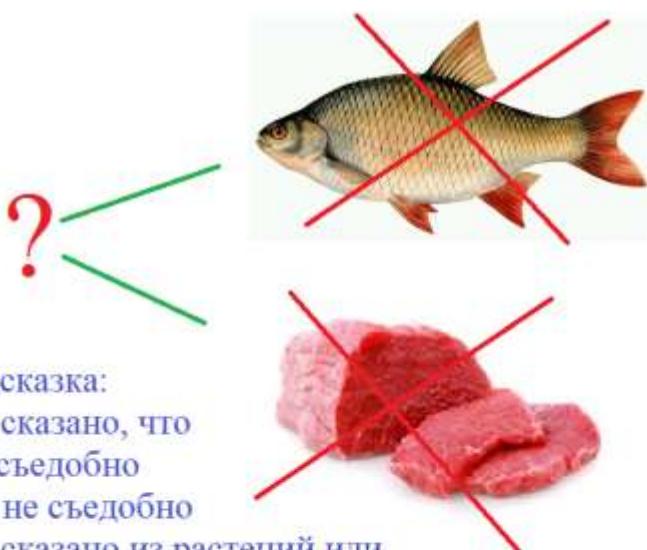
Детские описания из варианта В) можно использовать для разработки задач варианта Г).

Также ментальные карты можно составлять на основании загадок. Но это уже новая тема.

Материал разработан Е.Л. Кудрявцевой для сайта <http://game2035.nitforyou.com>

?

- девица (женский род)
- в темноте
- коса (часть, но не тела)
- вне темноты, на свету
- 2частный предмет



Подсказка:

- не сказано, что это съедобно или не съедобно
- не сказано из растений или животного или неживого мира ...

Шаг 5 научит вас и ваших детей использовать ментальные карты для разгадывания и загадывания загадок.

Как правило, загадка содержит информацию об отдельных характеристиках искомого объекта, существующих или отсутствующих. Если их визуализировать в формате ментальной карты, то объект (или даже объекты) найти будет намного проще.

! Важно помнить, что в загадках используются метафоны и олицетворения. Познакомить детей с этими приемами и "проиграть" их (создавая свои метафоры и олицетворения для объектов окружающего мира) нужно до того, как приступать к загадыванию и разгадыванию загадок.

Итак, слева дан пример ментальных карт для загадки "Сидит девица в темнице, а коса на улице" и поговорки "ни рыба ни мясо".

И оказывается, что ответов на эту загадку и реализаций данной поговорки может быть большое количество, в т.ч. сказочных и юмористических.

Приятной и познавательной вам всем игры!