

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №111 «Дашенька»**

**Формирование основ  
диалектического мышления  
(работа с противоречиями)**

**Выполнила:  
воспитатель  
Кокорина Е. А.**

# Диалектическое мышление

Dialektike с греч.- (искусство вести беседу) – особая форма мышления, позволяющая вскрывать противоречия действительности, связи в природе, обществе и самой личности.



**Мир, окружающий нас, - живет и развивается по законам диалектики.**

**Одним из законов диалектики является «единство и борьба противоположностей»**

**Каждый предмет и явление обязательно несет в себе положительные и отрицательные проявления.**



**умение работать с противоречиями - важная составляющая творческого мышления.**





## Серия игр «Хорошо-плохо»

Серия игр «Хорошо-Плохо» это очень полезные, глубокие, диалектические, развивающие игры. Они затрагивают такие категории, как противоречие, качество и количество, возможность и действительность.



## Игра «Хорошо-плохо»

### *Цель игры:*

учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны (дети учатся находить противоречия в окружающей жизни, пытаются их понять и правильно сформулировать)  
развивать у детей творческое воображение.



### *1 вариант*

### *Методика игры:*

Воспитатель называет любой объект, который не вызывает у ребёнка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Всем играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте «плохо» а что «хорошо» что нравится и не нравится, что удобно и неудобно и т. д.

## Игра «Хорошо-плохо»

### *2 вариант*

#### ***Методика игры:***

Группа делится на две команды: одна – “Хорошо”, другая – “Плохо”. Тут уже идет соревнование: кто больше назовет качеств.

### *3 вариант*

#### ***Методика игры:***

Дети называют положительные качества, взрослый – отрицательные и наоборот.



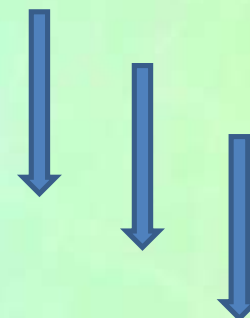


## 4 вариант

### Методика игры:

«Сумей в плохом найти хорошее» «Сумей в хорошем найти плохое»  
Для игры предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость или вызывающий у него стойкие положительные или отрицательные эмоции.

### Добрый доктор Айболит





### *5 вариант*

Одним из возможных вариантов развития игры “Хорошо-Плохо” может быть ее модификация, отражающая диалектический закон перехода количественных изменений в качественные.

#### **Пример:**

#### **МОРОЖЕНОЕ**

- Вы любите мороженое?
- Конечно, это же так вкусно.
- Скажите, если съесть одну ложку мороженого – это вкусно?
- Вкусно, но мало
- А десять ложек?...А сто?...А если съесть ящик мороженого?
- Наверно, животик инеем покроется, превратишься в ледышку.
- Был здоров – стал больным.

#### **Пример:**

#### **ШАРИК**

- Что будет, если начать надувать резиновый шарик?
- Он будет надуваться.
- А если продолжать надувать?
- Он будет огромным.
- А если продолжать надувать?
- Он лопнет.
- Почему он лопнет?



## Игра «Судейское заседание»



**Цель:** научить видеть хорошие и плохие (полезные и вредные) свойства предмета, явления, их взаимосвязь.

### *Методика игры:*

Дети делятся на две команды. Организуется суд над каким-либо объектом (портфелем, конфетой, морозом и т.д.). Одна команда «прокуроры» указывает на отрицательные стороны объекта, а другая «адвокаты» - на положительные. Ответы оцениваются баллами или фишками.



## ***Игра "Цепочка хороших и плохих следствий".***

***Цель:*** учить детей смело высказывать свои мысли, развивать быстроту мышления, находчивость, уверенность.

### ***Методика игры:***

Участвуют все присутствующие, воспитатель называет исходную ситуацию и задает по очереди пару строго повторяющихся вопросов: "Это хорошо, потому что?..", после ответа новый вопрос следующему игроку "Это плохо, потому что?..", потом "Это хорошо, потому что?.." и т. д. Ребенок дает свой ответ на предыдущий ответ

***Игра "Цепочка плохих следствий".***

***Игра "Цепочка хороших следствий".***



## ***Игра «Вы поедете на бал?»***

**Цель:** научить обдумывать свои мысли, развивать внимание, чувство юмора, коммуникативные способности.

### ***Методика игры:***

В начале игры определяется водящий, который будет задавать вопросы.

Водящий начинает игру с присказки:

**«Барыня прислала сто рублей.**

**Что хотите, то купите.**

**Да и нет не говорите.**

**В черном-белом не ходить.**

**Вы поедете на бал?»**

Далее водящий начинает задавать любые вопросы, «на чем поедете?», «с кем поедете?», «что оденете?», пытаясь подловить игрока и заставить его ответить да, нет, черное, белое.

# Итоги

Развивая диалектическое мышление можно значительно активизировать познавательную деятельность детей, учебный процесс будет проходить легче, интереснее.

Мы воспитываем мыслящую, творческую личность, которая в будущем сможет быстрее находить и принимать правильные решения.

