

СП «Детский сад №57» ГБОУ СОШ №21 г.Сызрани

Консультация для родителей

«Формирование и развитие элементов логического мышления у детей с ОВЗ
посредством дидактических игр и упражнений»

Подготовила консультацию:

Кологреева Кристина Александровна
Учитель-дефектолог

«Формирование и развитие элементов логического мышления у детей с ОВЗ посредством дидактических игр и упражнений»

«Безигры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений и понятий. Игра-это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В. А. Сухомлинский.

Одна из важнейших задач воспитания ребёнка –**развитие его ума**, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые легко позволяют осваивать новое. На решение этой задачи должны быть направлены содержания и методы подготовки мышления дошкольников к школьному обучению.

Развивающие игры, это игры на развитие внимания, памяти, мышления у детей. Здесь собраны самые разные развивающие игры, в которые можно играть с детьми как дома, так и на улице.

«Угадай, что изменилось?»

Цель: развитие внимания и памяти.

Выложить перед малышом 3-4 игрушки. Попросите его посмотреть и запомнить их, а потом попросите его отвернуться. Уберите или добавьте одну игрушку, затем попросите ребёнка угадать, что исчезло или появилось. Постепенно количество игрушек надо увеличивать. В 6-7 лет ребёнок должен легко запоминать до 10 предметов.

«Поймай рыбку»

Цель: развитие ловкости и координации движения.

Для этой игры нужны «рыбки» (предметы с ручками) и удочка. Удочку можно смастерить самим - к палке привязать верёвочку с крючком. Длина верёвки должна соответствовать росту ребёнка, чтобы ему было удобно «ловить рыбку».

Разложить на полу или земле небольшие предметы, у которых есть ручки. Например, кукольная кастрюлька, лейка, погремушки, пластмассовые кукольные чашечки и так далее. Теперь можно предложить ребёнку стать «рыбаком»: «посмотри, какие странные рыбки к нам приплыли. Давай их поймаем». В эту игру можно играть с детьми начиная с 4-х лет.

«Перепутанные линии»

Цель: развитие зрительно-моторной координации.

Прослеживание взглядом какой-либо линии от её начала до конца, особенно когда она переплетается с другими линиями.

«Топ-хлоп»

Цель: развитие внимания и памяти.

Ведущий произносит фразы (понятия) правильные и неправильные. Если выражение верное, дети хлопают, если не правильное – топают. Например: «Летом всегда идёт снег», «Картошку едят сырую», «Ворона – перелётная птица». Чем старше дети, тем сложнее должны быть понятия.

«Назови ласково»

Цель: формировать знания детей образовывать существительные с уменьшительно-ласкательным суффиксом в единственном и множественном числах.

Например: дом – домик - домики, шкаф – шкафчик – шкафчики и т. д.

«Лото»

Цель: расширять кругозор детей, внимание, наблюдательность.

«Опиши!»

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности, составление описательного рассказа.

Игра удобна тем, что её можно проводить где угодно – на прогулке, дома. Вы вместе с ребёнком выбираете знакомый предмет или человека. Нужно вспомнить как можно больше отличительных его свойств и признаков.

«Пуговицы»

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле – квадрат, разделённый на клетки. Начиная игру выставляет на своём поле три пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги своё игровое поле, а второй должен на своём поле повторить тоже расположение пуговиц. Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

«Магазин»

Цель: учить детей различать магазины по их назначению, ориентироваться в окружающей обстановке.

Формировать знания детей о том, что разные товары продаются в разных магазинах: продуктовых, овощных, промтоварных, книжных, спортивных и т. д.

«Какое время года?»

Цель: развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Отгадывание времён года по стихотворению, загадкам или описательному рассказу.

Обучая детей в процессе игры, мы стремимся к тому, чтобы радость от игровой деятельности постепенно перешла в радость учения. Учение должно быть радостным. А использование игр в работе с дошкольниками позволяет педагогам сохранить эмоционально – комфортную обстановку в процессе обучения детей, тем самым создать условия для обеспечения их физического, психологического и социального благополучия

Игры на развитие классификации и обобщения

Классификация – разделение множества на группы по какому – либо признаку:

- по названию (чашки, тарелки, игрушки, обувь и др.);
- по размеру (большие – маленькие, средние);
- по цвету (все красные, синие, зелёные и др.);
- по форме (круги, квадраты, шары, кубики и др.);
- по другим признакам нематематического характера (летает – не летает, бежит – плавает, лес – поле, сад – огород и т.д.)

Обобщение – это выделение в предметах и явлениях общего признака, которое выражается в виде понятия, закона, правила, формулы и т.п. (это все чашки, эти предметы все зелёные, эти предметы все большие).

Дидактическая игра: «Большие и маленькие»

Цель: умение классифицировать предметы по величине

Описание:

Предложить разные предметы (большие и маленькие пуговицы, рассмотреть, разложить в 2 мисочки так, чтобы в каждой мисочке все пуговицы подходили друг к другу. Учить делать обобщение (Это большие пуговицы, это маленькие пуговицы).

Можно разложить пуговицы по цвету (красные, синие), по материалу (деревянные, пластмассовые).

Дидактическая игра: «Дикие и домашние животные»

Цель: умение классифицировать животных на две группы

Описание:

Если есть наборы мелких игрушек диких и домашних животных, можно рассмотреть, назвать всех животных. После этого предложить разложить животных по местам так, чтобы

они подходили друг к другу, и про них можно было сказать одним словом. Учить делать объяснение, почему так разложил.

Дидактическая игра: «Что где растёт?»

Цель: умение классифицировать растения на две группы

Описание:

Если есть игра «Лото» (растения), можно выбрать картинки, рассмотреть, предложить разложить на две группы, учить подбирать по сходному признаку:

- растения, которые растут в лесу (ель, берёза, сосна) – растения, которые растут в саду (яблоня, груша, вишня);
- растения, которые растут в саду (яблоня, груша, вишня) – растения, которые растут на огороде (морковь, свёкла, капуста)

2. Игры на развитие операции сравнения

Сравнение - это установление сходства и различия предметов и явлений

Дидактическая игра: «Сравни предметы»

Цель: учить находить причины сходства и различия предметов

Описание:

- сравнить морковь и капусту (сходства: и то и другое овощ, растут на грядках, различия: цвет, форма, вкус);
- задать вопросы, ответы на которые предполагают объяснение различия и сходства (Чем похожи предметы? Чем отличаются?);
- можно сравнивать разные предметы (стол и стул, мяч и арбуз, книгу и тетрадь и мн. др.)

Дидактическая игра: «Кто кем был?»

Цель: учить выделять существенные признаки, называть состояние, предшествовавшее тому, что называет ребёнку взрослый

Описание:

- Кем был старичок? (мальчиком)
- Чем было дерево? (ростком)
- Кем был Буратино? (поленом)

Дидактическая игра: «Что бывает ...»

Цель: учить сравнивать, обобщать свойства предметов, понимать значение понятий «высота», «ширина», «длина»

Описание:

- сначала задавать вопросы ребёнку, затем нужно дать возможность ребёнку проявить себя;
- в игру можно включать самые разные понятия: «мягкое», «живое», «острое», «горячее», «твёрдое» и т. д.

Примеры:

- что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом)
- что выше: дерево или человек; фонарь или машина?
- что бывает узким (широким)?
- что бывает глубоким (мелким)?
- что бывает круглым (квадратным)?

3. Игры на развитие операции анализа и синтеза

Анализ-это мысленное разложение целого на части или мысленное выделение из целого его сторон, действий, отношений.

Синтез- обратный анализу процесс мысли, это - объединение частей, свойств, действий, отношений в одно целое. Анализ и синтез - две взаимосвязанные логические операции. Синтез, как и анализ, может быть как практическим, так и умственным. Анализ и синтез сформировались в практической деятельности человека.

Дидактическая игра: «Части - целое»

Цель: учить находить причины сходства и различия предметов

Описание:

В эту игру можно играть в дороге, гуляя на улице.

- назвать несколько слов, которые обозначают составляющие одного предмета или существа (четыре ноги, сиденье, спинка; картинки, буквы, бумага; листья, кора, ствол; голова, хвост, четыре лапы, поводок), ребёнок должен ответить на вопрос: «Что это?» или «Кто это?»;
- можно поменяться ролями — ребенок называет слово, вы отвечаете на вопрос (например: цифры-стрелки, корень- стебель-листья-лепестки, экран-кнопки-пульт-каналы, полки-дверцы-одежда, ноги-хвост-хобот).

Дидактическая игра: «Чего не может быть без ...»

Цель: учить выделять существенные признаки

Описание:

- записать на листочке несколько рядов слов, в каждом ряду должно быть одно главное слово и несколько дополнительных, относящихся к главному;
- зачитать один ряд слов, из которых ребёнок должен выбрать главное (например, главное слово — «детсад», ряд дополняющих его слов — «дети», «воспитатель», «игрушки», «каша», «веранда»);
- задать вопрос: «Какое слово самое главное? Без чего не бывает детского сада? Может ли быть детский сад без детей? А без воспитателя? А без веранды? А без каши? Почему?»;
- каждое слово подробно разобрать, главное, чтобы ребенок понял, почему именно то или иное слово является главным понятием.

Примерные задания:

- море (берег, рыбаки, корабли, рыбы, солнце, вода);
- улица (магазин, пешеходы, дома, дорога, велосипед, дети);
- дом (окно, жители, лифт, крыша, лестница);
- магазин (полки, кассир, продавец, игрушки, молоко);
- лес (деревья, тропинки, волк, лесник, грибы, река).

4. Игры на развитие операции сериации

Сериация— построение упорядоченных возрастающих или убывающих рядов (матрёшки, пирамидки, вкладные мисочки)

Дидактические игры:«Матрёшка», «Пирамидка», «Мисочки», «Подбери круги по величине»

Цель:учить выстраивать упорядоченные ряды предметов

Описание:

- предложить любую игру из перечня;
- рассмотреть предметы по величине (самая большая, поменьше, ещё меньше, ещё меньше, самая маленькая);
- предложить выложить ряд предметов в возрастающем или убывающем порядке

5. Игры на развитие абстрактного мышления

Абстрактное мышление-это процесс мысленного отвлечения от некоторых признаков, сторон конкретного с целью лучшего познания его. Человек мысленно выделяет какой-нибудь признак предмета и рассматривает его изолированно от всех других признаков, временно отвлекаясь от них. Изолированное изучение отдельных признаков объекта при одновременном отвлечении от всех остальных помогает человеку глубже понять сущность вещей и явлений. Благодаря абстракции человек смог оторваться от единичного, конкретного и подняться на самую высокую ступень познания - научного теоретического мышления.

Дидактическая игра:«Придумывалки»

Цель: развивать абстрактное мышление

Описание:

*Необходимый инвентарь:*предметы разной формы (счетные палочки, шарики, коробочки, крышечки, баночки и т. д.); картинки, которые можно соотнести с подобранными предметами (например: зеркало, карандаш, мороженое, удочка и т. д.).

- предложить подобрать картинки, на которых изображены предметы, похожие на счетную палочку, шарик, коробочку и т. д..

Например:

- карандаш, удочка, иголка и нож по форме похожи на палочку;

- ваза, стакан, наперсток — на баночку;
- зеркало, озеро, монокль, монета — на крышечку от банки.

6. Игры на развитие словесно – логического мышления

Словесно-логическое мышление- вид мышления, осуществляемый при помощи логических операций с понятиями. При словесно-логическом мышлении оперируя логическими понятиями, субъект может познавать существенные закономерности и ненаблюдаемые взаимосвязи исследуемой реальности.

- «Картинки - нелепицы»;
- счётные палочки

Дидактическая игра: «Отгадай, что это?»

Цель: развивать словесно – логическое мышление

Описание:

Загадать ребёнку деталь одежды (фрукт, животное, дерево, цвет, имя и т. д.). С помощью вопросов необходимо отгадать задуманный предмет.

Например:

- Какую часть одежды я задумала?
- Это верхняя одежда?
- Это одежда для детей?
- Какую сказку я задумала?
- Там главный герой человек?
- Там есть принц?

Дидактическая игра: «Визуальные «Да-нет-ки»

Цель: развивать словесно – логическое мышление

Описание: Подобрать карточки с изображениями предметов, животных или небольшие игрушки.

- разложить на столе игрушки или картинки (не больше десяти);
- дать ребёнку минуту, чтобы их рассмотреть;
- спросить «Какой предмет я загадала?»;
- ребенок с помощью наводящих вопросов (Он лежит в правой половине стола? Снизу? Он желтого цвета? Он тяжелый? Он круглый?) определяет загаданный вами предмет (картинку);
- сначала задаёт вопросы взрослый, потом предложить ребёнку

Проблемные вопросы

Побудительным стимулом мыслительной деятельности ребенка выступает познавательная задача, которая определяется как противоречие между знанием и незнанием и решается путем поиска ответа на возникающий вопрос. Необходимо давать детям возможность изыскивать средства решения задачи, используя имеющиеся знания и навыки. Каждое новое знание должно возбуждать интерес и вызывать новые вопросы. Можно использовать разные типы вопросов: вопросы-сравнения, вопросы-провокации, вопросы-предположения, вопросы этимологического характера, вопросы на классификацию; вопросы, побуждающие задавать вопросы самих детей. Детские вопросы к взрослому являются показателем познавательного интереса ребенка и его умственной активности.

Возможные вопросы:

- Как растения добывают пищу, ведь у них нет ни рук, ни ног?
- Почему растения-хищники вынуждены охотиться?
- Как путешествуют растения, ведь у них нет ног?
- Как растения защищаются от врагов?
- Как растения защищаются от зимней стужи?
- Почему деревья боятся весенних заморозков, а зимой стойко выдерживают лютые морозы?
- Почему береза не боится весенних заморозков?
- Почему ветви у деревьев зимой хрупкие, а весной, летом, осенью гибкие?
- Почему облетают листья?

-Почему у ели ветки не ломаются под тяжестью снега, а другие деревья часто страдают от этого?

-Почему их так называют: мать-и-мачеха, иван-чай, подорожник, тысячелистник, росянка, пастушья сумка, лютик, пушица, черника, голубика, мокрица?

-Почему растения весной быстро растут?

-Почему нельзя сжигать старую траву?

-Растет ли дерево зимой?

-Что случится, если цветы перестанут пахнуть?

-Что случится, если не будет растений?

-Что случится, если на лугах не будет насекомых?

-Почему растения называют «детьми солнца»?

-Что должен сделать каждый, уходя из леса с места отдыха?

-Какие действия человека в лесу несут в себе опасность для лесных жителей?

7. Игры на развитие памяти

Память- способность к воспроизведению прошлого опыта, одно из основных свойств нервной системы, выражающееся в способности длительно хранить информацию и многократно вводить ее в сферу сознания и поведения

Дидактическая игра: «Визуальные «Чего не стало?»»

Цель: развивать зрительную память

Описание:

- подобрать 6 - 8 хорошо знакомых игрушек;
- разместить игрушки перед ребёнком, рассмотреть, назвать и запомнить;
- попросить ребенка закрыть глаза;
- убрать одну игрушку, открыв глаза, ребенок должен угадать, какая игрушка исчезла.