

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ТЕХНИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ (филиал)  
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО АВТОНОМНОГО  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«СЕВЕРО-ВОСТОЧНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
Имени М.К. АММОСОВА» в г. Нерюнгри

Итоговая квалификационная работа

На тему: «Дидактическая игра, как средство развития мыслительных операций старших дошкольников с НОДА (нарушение опорно-двигательного аппарата)»

Выполнил:

Терещенко Н. Н.

Проверил:

К.п.н, доцент кафедры ПимНО

Мамедова Л.В.

Нерюнгри, 2020

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
I ПРОБЛЕМА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ	5
1.1 Сущность дидактической игры ее место в обучении дошкольников. Мыслительные операции - значение, виды	5
1.2. Особенности использования дидактической игры в развитии мыслительных операций у детей дошкольного возраста.	16
II РАЗВИТИЕ МЫСЛИТЕЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ С НОДА	23
2.1. Методические рекомендации по использованию дидактических игр как средства развития мыслительных операций старших дошкольников с НОДА	23
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	
ПРИЛОЖЕНИЯ	

## **Введение**

**Актуальность.** В настоящее время становится актуальной проблема умственного развития детей с особенностями развития, в том числе детей старшего дошкольного возраста с нарушениями опорно-двигательного аппарата (НОДА).

Опорно-двигательный аппарат обеспечивает важнейшую функцию - передвижение человека в пространстве. Если данная функция нарушена, то нарушается и механизм психического развития ребенка, потому что в раннем и дошкольном детстве основным способом освоения окружающего мира является предметная деятельность, успешное осуществление которой во многом зависит от способности ребенка свободно перемещаться в пространстве.

В старшем дошкольном возрасте начинает активно формироваться логическое мышление, составляющее основу дальнейшего умственного развития ребенка. В связи с этим, одной из центральных проблем дошкольного образования является выявление средств развития у детей с НОДА основных мыслительных операций - анализа, синтеза, сравнения, обобщения, абстракции, конкретизации.

Мыслительные операции являются полифункциональным образованием. Начальный этап их развития обеспечивает успешное освоение ребенком программы дошкольного образования и является важным условием формирования более сложных форм мыслительной деятельности.

НОДА создают для детей трудности для познания окружающего мира. У детей этой категории отмечается недоразвитие познавательной сферы, они имеют меньший, в сравнении со здоровыми сверстниками, запас сведений об окружающем мире. Как следствие, имеет место недостаточное развитие мыслительной деятельности.

Поэтому, для реализации познавательного и интеллектуального потенциала детей с НОДА необходимо организовывать целенаправленную работу по развитию мыслительных операций.

**Целью данной работы** является изучение дидактических игр как средства развития мыслительных операций у детей старшего дошкольного возраста с нарушениями опорно-двигательного аппарата.

**Задачи исследования:**

1. Рассмотреть сущность дидактической игры, ее место в обучении дошкольников.
2. Изучить значение и виды мыслительных операций.
3. Проанализировать особенности использования дидактической игры в развитии мыслительных операций у детей дошкольного возраста.
4. Разработать методические рекомендации по использованию дидактических игр как средства развития мыслительных операций старших дошкольников с НОДА.

**Объект исследования:** дидактическая игра.

**Предмет исследования:** дидактическая игра, как средство развития мыслительных операций старших дошкольников с нарушением опорно-двигательного аппарата.

Дипломная работа имеет следующую структуру: введение, две главы, заключение, список использованной литературы, приложение.

# Глава 1. Проблема игровой деятельности в психолого-педагогической литературе

## 1.1 Сущность дидактической игры ее место в обучении дошкольников. Мыслительные операции - значение, виды

Анализ феномена дидактической игры необходимо осуществлять с учетом того, что ее основой является игра как специфический вид человеческой деятельности. Далее идет уровень педагогической игры, внутри которого обособляется дидактическая игра (рис. 1).

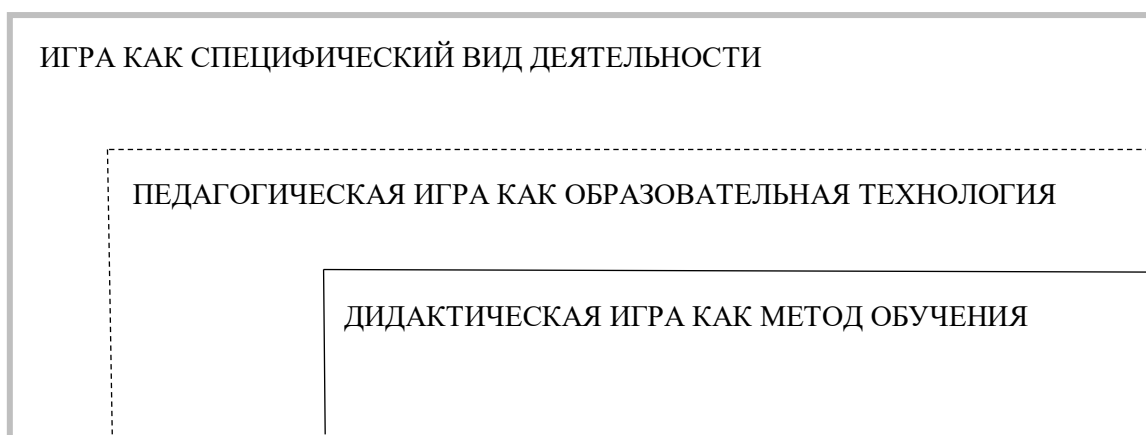


Рисунок 1. Соотношение дидактической игры с другими видами игровой деятельности

Игра является сложным социокультурным феноменом, которому посвящено значительное количество философско-культурологических, психологических и педагогических исследований. Наукой накоплен огромный потенциал знаний об этом уникальном явлении действительности, установлено, что игра - явление довольно разностороннее, отсюда и различия в подходах к этому понятию, поскольку ученые рассматривали его с разных позиций.

Наиболее общее определение игры находим в Большом энциклопедическом словаре: «Игра - вид непродуктивной деятельности,

мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе»<sup>1</sup>. В «Педагогической энциклопедии»<sup>2</sup> игра выступает как вид креативной деятельности человека, в процессе которой в воображаемой форме воспроизводятся способы действий с предметами, отношения между людьми, нормы социальной жизни и культурное достояние человечества, характеризующих исторически достигнутый уровень развития общества.

Определения игры различны, но общепринятым подходом является рассмотрение ее как специфической деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры<sup>3</sup>.

Существует множество теорий игровой деятельности, обзор основных из которых осуществлен известным психологом С. Рубинштейном в фундаментальном труде «Проблемы общей психологии»<sup>4</sup> (табл. 1).

Таблица 1

Обзор теорий игровой деятельности

Теория игровой деятельности	Краткая характеристика
1. Теория игры К. Гросса	<p>К. Гросс видит сущность игры в том, что она служит подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности; в игре ребенок, упражняясь, совершенствует свои способности. В этом основное значение детской игры; у взрослых к этому присоединяется игра как дополнение к жизненной действительности и как отдых.</p> <p>Основное преимущество теории заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет.</p>

<sup>1</sup> Большой энциклопедический словарь / гл. ред. А. М. Прохоров. М.: Большая Российская энциклопедия, 2016. – Т. 1. – с. 463.

<sup>2</sup> Педагогика: большая современная энциклопедия/ сост. Е. С. Рапацевич. Минск: Современное Слово, 2018. – с. 125.

<sup>3</sup> Турнер Д. Ролевые игры. Практическое руководство / Д. Турнер. – СПб. : Питер, 2019. – с. 78.

<sup>4</sup> Рубинштейн С. Л. Игра. Природа игры // Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – М. : Просвещение, 2019. – Ч.4. – С.461-498.

	<p>Основной недостаток: теория указывает лишь на «содержание» игры, не раскрывает причин, вызывающих игру, мотивов, побуждающих к игре.</p>
<p>2. Теория игры С. Спенсера</p>	<p>С. Спенсер видит источник игры в избытке сил: избыточные силы, не израсходованные в жизни, в работе, находят выход в игре.</p> <p>Но наличие запаса неизрасходованных сил не может объяснить направления, в котором они расходуются, того, почему они выливаются именно в игру, а не в какую-то другую деятельность; к тому же, играет и утомленный человек, переходя к игре как к отдыху.</p>
<p>3. Теория игры З. Фрейда</p>	<p>З. Фрейд видит в игре реализацию вытесненных из жизни желаний, поскольку в ней часто разыгрывается и переживается то, что не удастся реализовать в жизни. Понимание игры, по З. Фрейду, исходит из того, что в игре проявляется неполноценность субъекта, который «убегает» от жизни, с которой не в силах справиться. Таким образом, игра превращается в свалку для того, что в жизни вытеснено; из продукта и фактора развития она превращается в проявление недостаточности и неполноценности; из подготовки к жизни она превращается в бегство от нее.</p>
<p>4. Теория игры Л. Выготского</p>	<p>Л. Выготский и его последователи считают исходным, определяющим в игре то, что ребенок, играя, создает себе мнимую ситуацию вместо реальной. Ребенок действует в игре, выполняя определенную роль, сообразно тем переносным значениям, которыми он при этом наделяет окружающие предметы.</p>
<p>5. Теория игры Д. Узнадзе</p>	<p>Д. Узнадзе видит в игре результат тенденции уже созревших и таких, которые не получили применения в реальной жизни, функций деяния. Ученый, ссылаясь на теорию игры С. Спенсера, считает, что игра выступает как плюс, а не как минус; она является продуктом развития, опережает потребности практической жизни.</p>
<p>6. Теория игры Эльконина</p>	<p>По Эльконину, содержание детской игры - это деятельность и взаимоотношения с другими людьми. Основная единица детской игры - роль взрослого человека, которую берет на себя ребенок. В содержании своей игры дети воспроизводят отношения взрослых в трудовой деятельности и общественной жизни, воспроизводят их с</p>

	разной глубиной постижения и порой проникают в настоящий общественный смысл человеческого труда. Сюжеты детских игр обусловлены конкретными социальными условиями жизни детей.
--	--

Следует отметить, что, несмотря на большое количество теорий игровой деятельности, игра и по сей день остается «загадкой» для большинства ученых и одновременно жизненно необходимым компонентом деятельности для любого человека<sup>5</sup>.

Игра является ведущей деятельностью в детском возрасте, что делает ее одним из факторов формирования новообразований личности, психических процессов ребенка<sup>6</sup>.

А.С. Макаренко обращает внимание на способность игры вырабатывать произвольность поведения. Необходимость следования установленным правилам приводит к тому, что ребенок становится организованным, учится оценивать себя и свои возможности, приобретает сноровку, ловкость и многие другие качества, необходимые для формирования прочных навыков трудовой и учебной деятельности.

По мнению В.И. Селиверстова, играя, ребенок овладевает компонентами, присущими любой деятельности: учится ставить цель, планировать, добиваться результата. Именно это дает основание говорить о зарождении и выделении в игре других видов деятельности - прежде всего, трудовой и учебной.

Научно-методическая литература не имеет единого подхода к толкованию понятия «педагогические игры». Их рассматривают как игровые занятия, имитационные игры, учебно-педагогические игры, профессиональные, дидактические, деловые игры и тому подобное.

Педагогическая игра определяется как основное средство воспроизведения реальных ситуаций взаимодействия учителя и ученика в

---

<sup>5</sup> Новиков А. М. Методология игровой деятельности. - М.: Изд-во «Эгвес», 2016. – с. 28.

<sup>6</sup> Букатов В.М. Секреты дидактических игр: Психология, методика, дисциплина. – М.: «Речь», 2018. – с. 93.



учебно-воспитательном процессе, как имитация реальной деятельности в искусственно воссозданных педагогических ситуациях<sup>7</sup>.

Таким образом, специфическими признаками педагогической игры являются<sup>8</sup>: моделирование условий, имитирующие реальные ситуации; поэтапное развитие игры; наличие сложных и проблемных ситуаций; совместная деятельность участников игры; контроль игрового времени; система оценок; правила игры; элементы соревнования.

Цель педагогических игр заключается в том, чтобы сформировать у обучающихся умение воплощать теоретические знания в практической сфере путем решения задач и проблемных ситуаций. Педагогическая игра любого вида является практическим групповым упражнением по выработке оптимальных решений в условиях, созданных путем имитационного моделирования, но достаточно точно воспроизводящих реальную ситуацию, благодаря чему участники игры получают конкретное представление о сущности изучаемого предмета, явления или вида деятельности. Таким образом, применение приобретенных знаний не откладывается на длительный срок, достигается усиление мотивации и активизация познавательной активности обучающихся. В условиях групповой работы создается ситуация, когда участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего реализуется эффект добровольного обучения, учения, тренировки<sup>9</sup>.

В широком смысле, все игры, в которые человек играет с детства, являются учебными, так как с их помощью ребенок или взрослый человек усваивает определенные аспекты опыта. Говоря об играх в учебном процессе, мы вкладываем в эти понятия более конкретное содержание.

---

<sup>7</sup> Вербицкий А. А., Ларионова О. Г. Личностный и компетентностный подходы в образовании: проблемы интеграции. - М.: Логос, 2019. – с. 36.

<sup>8</sup> Моделирование педагогических ситуаций. Проблемы повышения качества и эффективности общепедагогической подготовки учителя/ под ред.: Ю. Н. Кулюткина, Г. С. Сухобской. М.: Педагогика, 2018. – с. 88.

<sup>9</sup> Букатов В. М., Ершова А. П. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приемов обучения / Букатов В. М. – М.: Первое сентября, 2017. – с. 22.

Поскольку процесс обучения имеет двусторонний характер, игра имеет определенное значение как для процесса научения (дидактическая игра), так и для процесса учения (познавательная игра). То есть, дидактическая игра - это обучающая игра, которая применяется в процессе обучения, выполняет определенные учебные функции, имеет определенную учебную цель и задачи.

И. П. Подласый отмечает, что «... дидактическая игра - это активная учебная деятельность по имитационному моделированию систем, явлений, процессов, которые изучаются. В ней главным видом деятельности является учебная деятельность, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности»<sup>10</sup>.

Ю. Бабанский рассматривает дидактическую игру как «... ценный метод стимулирования интереса к учению; как средство, возбуждающее интерес к учебе»<sup>11</sup>.

По мнению П. Пидкасистого, «... дидактическая игра - это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены выполнением одной задачи и ориентируют свое поведение на положительный успешный результат»<sup>12</sup>.

Определение содержания дидактической игры достаточно полно выразил Н. Страздас, по мнению которого дидактическая игра - это разновидность комплексного, многокомпонентного средства формирования педагогической направленности. При этом игру можно рассматривать как целесообразно организованную педагогическую подсистему, ядром которой является обучение через специально подобранные педагогические ситуации на материале соответствующего предмета.

---

<sup>10</sup> Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов: учеб. пособие для вузов/ И. П. Подласый. -- М.: ВЛАДОС-пресс, 2019. - С. 78.

<sup>11</sup> Бабанский Ю. К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе / Ю.К. Бабанский. – М. : Просвещение, 2018. – С. 69.

<sup>12</sup> Пидкасистый П. И., Мижериков В. А., Юзефовичус Т. А. Педагогика: учебник / под ред. П. И. Пидкасистого. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Изд. центр «Академия», 2017. – С. 69.

А. К. Бондаренко<sup>13</sup> определяет основную особенность дидактических игр их названием: это игры обучающие. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Но для участников воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия, правила.

Как отмечал А.Н. Леонтьев<sup>14</sup>, дидактические игры относятся к «рубежным играм», представляя собой переходную форму к той неигровой деятельности, которую они подготавливают. Эти игры способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих собой основу обучения.

Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера - обучающей задачи. Ею руководствуются взрослые, создавая ту или иную дидактическую игру, но облачают ее в занимательную для детей форму. Обучающая задача воплощается создателями игры в соответствующем содержании, реализуется с помощью игровых действий, которые выполняют дети. Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако, если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия и добиться результата.

Анализ научных трудов позволяет выделить основные функции дидактической игры:

- побуждающую (вызывает интерес у обучающихся);
- коммуникативную (личностное взаимодействие и общение в системе «ученик-ученик» и «преподаватель-ученик»);
- самореализации (каждый участник игры реализует свои возможности);

---

<sup>13</sup> Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. – М.: Просвещение, 2018. – с. 60.

<sup>14</sup> Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Политиздат, 2016. - с. 48.

- развивающую (развитие познавательных способностей и других качеств);
- диагностическую (уровень овладения профессиональными знаниями, умениями и навыками, уровень творчества), развлекательную (получение удовольствия), коррекционную (внесение позитивных изменений в структуру личности обучающегося).

Существенным моментом дидактической игры должно быть сохранение ее своеобразия как игровой деятельности в рамках учебной, что создает возможности для максимального выявления самостоятельности, инициативы, активности и творчества. Игровое моделирование раскрывает пространство для поиска самостоятельного решения профессиональной задачи, коррекции этого процесса. С помощью игры происходит переход учебной деятельности в учебно-творческую, поскольку создаваемые условия способствуют выявлению потенциальных возможностей обучающихся, их творческих способностей. Игровое моделирование позволяет избежать педагогических стереотипов и шаблонов.

Далее рассмотрим значение и виды мыслительных операций.

Мышление - это опосредованное и обобщенное отражение действительности, вид умственной деятельности, заключающийся в познании сущности вещей и явлений<sup>15</sup>.

Согласно теории Ж. Пиаже, мышление представляет собой систему операций. «Операция (интеллектуальная операция, «операция разума») - это «внутреннее действие», продукт преобразования внешнего, предметного действия, скоординированное с другими действиями в единую систему»<sup>16</sup>.

К мыслительным операциям относятся сравнение, анализ, синтез, абстракция, обобщение, конкретизация (рис. 2).

---

<sup>15</sup> Немов Р.С. Общая психология. Воображение и мышление / Р.С. Немов. – М. : Юрайт, 2016. – с.78.

<sup>16</sup> Пиаже Ж. Избранные психологические труды / Ж. Пиаже. – СПб-б: Изд-во «Питер», 2019. – с. 266.

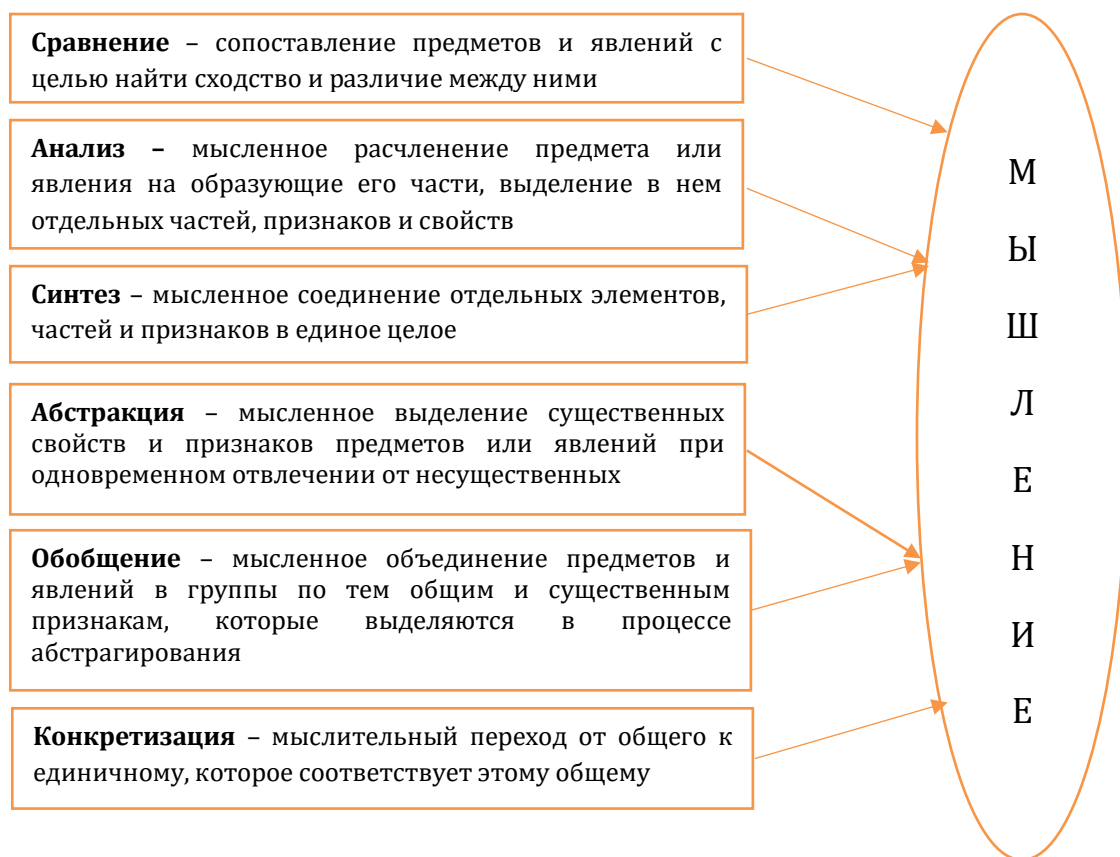


Рисунок 2. Операции, лежащие в основе мышления

Мыслительная операция «сравнение» - это сопоставление предметов, явлений с целью найти что-то общее и различное между ними<sup>17</sup>. К.Д. Ушинский считал процедуру сравнения основой понимания. Также, он считал, что люди познают любой предмет, приравнивая его к чему-то и отличая от чего-то.

Мыслительная операция «анализ» - это мысленное разделение предмета или явления на образующие его части, выделение в нем частей, признаков, свойств.

Мыслительная операция «синтез» - это мысленное соединение отдельных частей, и признаков в единое целое.

Анализ и синтез находятся в неразрывном единстве друг с другом в процессе познания: операция анализа проводится над целостным объектом,

<sup>17</sup> Гурова Л.Л. Психология мышления / Л.Л. Гурова. - М.: ПЕР СЭ, 2017. – с.39.

операцию синтеза возможно применить только по отношению к аналитически расчлененному объекту.

Мыслительная операция «абстракция» - это мысленное выделение важных свойств и признаков предметов, явлений при одновременном отвлечении от несущественных неважных признаков и свойств. В процессе познания возникает необходимость проанализировать какой-либо предмет или явление и выделить для более точного изучения один признак, свойство, часть, отвлекаясь (абстрагируясь) на время от всех остальных. Всегда выделяются не просто какие-либо - произвольные - признаки и свойства, а те, которые важны и существенны для выполнения стоящей перед человеком задачи.

Абстракция лежит в основе обобщения - мысленного обобщения предметов и явлений в группы по тем общим признакам, которые выделяются при абстрагировании. Д.Б. Эльконин различают два вида обобщения: формально-эмпирическое и содержательное (теоретическое)<sup>18</sup>. Формально-эмпирическое обобщение осуществляется путем сравнения ряда объектов и выявления одинаковых и общих признаков. Содержательное (теоретическое) обобщение заключается в глубоком анализе объектов и выявлении скрытых общих признаков и отношений.

Мыслительная операция «конкретизация» - это переход от общего к единичному, которое соответствует этому общему.

#### **Вывод:**

Дидактическая игра - это частный случай педагогической игры, которая, в свою очередь, включена в глобальную сферу игровой деятельности.

Дидактическая игра сходна с педагогической по сути, механизмам и формам, но имеет отличия, которые наиболее ярко проявляющиеся на целевом, содержательном и организационном уровне и заключаются, прежде

---

<sup>18</sup> Эльконин, Б.Д. Опосредование. Действие. Развитие / Б.Д. Эльконин. – М. : ERGO, 2018. – 280 с.

всего, в характере субъект-объектных отношений и задач, на решение которых они направлены.

Дидактические игры характеризуются четко поставленной учебной целью с ориентацией на соответствующий педагогический результат.

Мышление, которое представляет собой опосредованное и обобщенное отражение действительности, осуществляется при помощи мыслительных операций сравнения, анализа, синтеза, абстракции, обобщения, конкретизации.

Значение мыслительных операций заключается в осуществлении внутреннего действия, которое позволяет преобразовать внешнее, предметное действие, скоординировав его с другими действиями в единую систему.

## **1.2. Особенности использования дидактической игры в развитии мыслительных операций у детей дошкольного возраста.**

Рассмотрим процесс развития мыслительных операций в детском возрасте.

К окончанию первого года жизни ребенок начинает познавать окружающий его мир через действия, которые он совершает с различными предметами, открывая их свойства. В этом возрасте мышление, таким образом, развивается благодаря восприятию предметов и действию с ними. Благодаря тому, что ребенок ищет ответы на вопросы - «что это такое?», «что с этим делать?», «как это использовать?» - познавательные задачи постепенно усложняются<sup>19</sup>.

Наглядно-действенное мышление, основанное на восприятии и действии, осуществляемое с использованием метода проб и ошибок, остается ведущей формой на протяжении раннего детства. Даже когда у ребенка появляется внутренний план, основой развития интеллекта остается предметная деятельность. Мыслительная деятельность в раннем возрасте заключается в том, что ребенок разбирается в аффективно окрашенных связях, составляющих окружающий его мир, и предпринимает целенаправленные действия, которые соответствуют внешней ситуации и способны изменить ее.

Таким образом, необходимым условием развития мышления ребенка является осуществлением им практической деятельности.

В дошкольном возрасте происходит переход от наглядно-действенного к наглядно-образному и, затем, к абстрактно-словесному мышлению.

Наглядно-образное мышление - это мышление в представлениях. Дошкольник мыслит образами. Он постепенно осваивает искусство

---

<sup>19</sup> Гиппенрейтер Ю. Б. Психология мышления / Ю. Б. Гиппенрейтер. – М. : АСТ/Астрель, 2018. – с. 34.



рассуждения и решения задач, с которыми сталкивается, но логика, свойственная полностью сформированному мышлению, у него отсутствует<sup>20</sup>.

В дошкольном возрасте начинается развитие мыслительных операций. Этот процесс зависит от усвоения понятий. Л.С.Выготский различал «житейские понятия», которые вызывают систему наглядно-действенных связей, и «научные понятия», которые вводят предмет в систему вербально-логических определений<sup>21</sup>. Эмпирические понятия - житейские - фиксируют что-то одинаковое в каждом предмете класса на основе сравнения. Теоретические - научные - понятия позволяют понять объективную связь единичного и всеобщего, переход, отождествление различного в одном, происходящем на самом деле. Часто дети составляют неправомерные обобщения, так как они не учитывают особенности предметов и явлений и ориентируются на яркие внешние признаки (маленький предмет - значит, легкий; большой - значит, тяжелый; если тяжелый, то в воде утонет, и т.п.).

К завершению дошкольного возраста появляется способность к обобщению, установлению связей<sup>22</sup>. Появление этой способности крайне важно для дальнейшего развития интеллекта и мышления ребенка.

Рассмотрим развитие у старших дошкольников с помощью дидактических игр операций анализа и синтеза.

Операции анализа и синтеза включают в себя формирование и совершенствование следующих навыков<sup>23</sup>:

- мысленно расчленять объект на части;
- выделять его характерные признаки, свойства, стороны;
- объединять части объекта в единое целое, используя выделенные

характерные признаки.

---

<sup>20</sup> Белошистая А. В. Развитие логического мышления у дошкольников / А. В. Белошистая. – М. : Владос, 2018. – с. 58.

<sup>21</sup> Выготский Л. С. Мышление и речь / Л. С. Выготский. – М.: Национальное образование, 2016. – с. 74.

<sup>22</sup> Лебедева С. А. Развитие логического мышления у детей / С. А. Лебедева. – М. : Илекса, 2019. – с. 52.

<sup>23</sup> Мартыненко И.В. Развитие мышления у детей подготовительной группы дошкольного образовательного учреждения / И.В. Мартыненко // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2016. – № 49-1. – С. 55-60.

Чаще всего для этого используются задания, связанные с развитием зрительно-пространственного анализа и синтеза<sup>24</sup>. Например:

- ориентировка в схеме собственного тела, называние его частей;
- задания на понимание сторон (левая рука, правая рука), определение их на листе бумаги (раскрась предметы, которые расположены слева, справа);
- задания на понимание направлений (раскрась птиц летящих вправо, влево, вверх, вниз; поиск выхода из лабиринта, выполнение графических диктантов);
- формирование устойчивых оптико-пространственных образов предметов (перекрещивающиеся изображения, зашумленные изображения, нелепицы, собирание изображений из частей, пазлы, мозаичные изображения);
- понимание значения пространственных предлогов (в - из, на - с, под - над, за - перед и др.).

Целью развития операцией сравнения является умение устанавливать сходство и различие предметов и объектов. Старшие дошкольники, выделяя общее, как правило, указывают на различие объектов, так как за этой операцией стоит наглядно-действенное и наглядно-образное мышление<sup>25</sup>. Дети часто указывают различия, бросающиеся в глаза, в то время как различия важные, но менее заметные, остаются без внимания. Именно на их выделение направлены следующие дидактические игры:

- «Найди отличия (2-10)»;
- «Кто из близнецов оделся правильно?»;
- «Что изменилось? Чего не стало? Что появилось?»;
- «Вагончики» (соединять «вагончики» - картинки по принципу противоположности: пушистый цыпленок - колючий еж и пр.).

---

<sup>24</sup> Земцова О. Н. Развиваем мышление / О.Н. Земцова. - М. : Азбука-Аттикус, 2017. – с. 136.

<sup>25</sup> Михайлова З.А. Логико-математическое развитие дошкольников / З.А. Михайлова, Е.А. Носова. – М. : Детство-Пресс, 2016. – с. 72.

На поиск сходства объектов направлены игры:

- «Найди двух одинаковых жуков, солдат и т.д.»;
- «Найди тень, принадлежащую предмету, человеку»;
- «Найди фрагменты узора, части разбитой тарелки, кусочки ковра...»;
- «Вагончики» (соединять вагончики по сходству: пушистый цыпленок, пушистое полотенце, пушистый свитер и т. д.).

Нужно отметить, что за указанием на общее скрывается операция введения в отвлеченную категорию, сравнение синтезируется с обобщением, вскрываются более глубокие связи и отношения, выделяют значимые признаки явлений одного класса. На основании сравнений делают обобщения.

Обобщение появляется уже при образовании представлений, но полностью воплощается в понятии<sup>26</sup>. Развитие операции обобщения при обучении дошкольников начинается при сравнении объектов, путем выделения общих признаков и закрепления доступных понятий: цвет, форма, размер. Например, установление последовательности в дидактических играх «Собери бусы», «Дорисуй недостающие флажки», «Продолжи узор» и др; продолжи ряд: гусеницы, бабочка, жук, . , назови общим словом; назови только овощи.

Одно из полезных заданий для развития операции сравнения и обобщения - это установление невербальных и вербальных аналогий.

Например, дорисовывание или выбор из предложенных подходящей фигуры, аналогично паре данных (вариант теста невербального интеллекта Айзенка); подбор слов, подходящих по смыслу, аналогично предложенной паре (ночь-луна, день-солнце; овощи-огород, фрукты - \_\_\_\_\_; человек-ребенок, птица - \_\_\_\_; мальчик - пьет, кошка - \_\_\_\_ и др.).

---

<sup>26</sup> Кусова М. Л. Использование логических операций в процессе подготовки детей дошкольного возраста к обучению грамоте / М. Л. Кусова, Л. В. Воронина // Ученые записки ЗабГУ. – 2016. – № 6. – С. 130-137.

Элементарное обобщение происходит на основе сравнений, а высшая форма обобщения - на основе вычленения существенно-общего, раскрытия закономерных связей и отношений, то есть, на основе абстракции. Развитию процессов обобщения и абстрагирования способствуют дидактические игры, в которых осуществляется классификация предметов, основанная на следующих принципах<sup>27</sup>:

- классификации по ситуативному принципу (отбери предметы, необходимые в определенной ситуации) - наиболее элементарный способ классификации. Например, игра «Сделай выбор», в которой ребенок должен выбрать то, что нужно для работы в саду, для работы швеи, что нужно для приготовления еды и т.п.);

- классификации по функциональному признаку (отбери все то, что едят; отбери все то, чем едят; отбери то, чем копают; выбери то, что надевают и т.д.). Игра «Кто мне подойдет тот...» (у кого есть крылья, кто умеет прыгать, у кого есть перья и т.п.);

- классификации по категориальному признаку (игрушки, одежда). Игры «Наведем порядок в шкафу»; «Разложи продукты по полочкам холодильника»; «Помоги собрать портфель».

Игровые задания на базе диагностической методики «4-й лишний» так же направлены на развитие способности к обобщению и абстрагированию, умения выделять существенные признаки. Это игры «Найди лишнюю фигуру»; «Найди мяч (варежку, тарелку, чайник и др.), который не подходит к другим»; «Невнимательный огородник» (найти лишние пакетики с семенами: помидор, перец, клубника, капуста); «Найди заблудившийся звук, букву, слово» (при обучении грамоте); «Мешочек Перепуталки».

Развитие и формирование одной из высших операций мышления - конкретизации - состоит в том, чтобы ребенок применял обобщенные знания к частным, конкретным случаям. Задания такого плана неизбежно должны

---

<sup>27</sup> Любченко И. И. Логическое мышление как неотъемлемый аспект развития ребенка в современном обществе / И. И. Любченко // Наука 21 века: вопросы, гипотезы, ответы. – 2016. – № 1. – С. 59-62.

появиться сразу же после того как у ребенка накопится достаточный понятийный аппарат. Для этого создается проблемная ситуация с тем, чтобы ребенок вынужден был искать ее разрешение, используя опыт в новой ситуации. Задача педагога - руководить этим процессом, направляя детей вопросами.

Эффективность использования дидактических игр в развитии мыслительных операций зависит от того, насколько точно и строго будут соблюдены следующие условия:

- систематичность занятий;
- распределение игровых задач в порядке возрастающей сложности;
- соответствие игровых задач поставленной цели;
- чередование и вариативность игр, направленных на развитие различных мыслительных операций.

Процесс обучения, в котором соблюдены все эти условия будет способствовать развитию мыслительных операций у детей старшего дошкольного возраста.

### **Вывод:**

Дети дошкольного возраста мыслят образами. Развитие мышления в этом возрасте направлено на формирование способности осуществлять мыслительные операции анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, обобщения, конкретизации.

С детьми старшего дошкольного возраста нужно проводить работу, направленную на развитие мыслительных операций.

Операции анализа и синтеза развивают через формирование и совершенствование навыка мысленно расчленять объект на части, выделять характерные признаки для него, свойства, стороны; объединять эти части в единое целое, используя выделенные характерные признаки. Операции сравнения развивают при формировании умения устанавливать сходство и

различие предметов и объектов. Операции обобщения развивают при выделении общих признаков, закреплении доступных понятия - цвета, формы, размера.

Для развития операций сравнения и обобщения используют, также, задания на установление невербальных и вербальных аналогий.

Развитию процессов обобщения и абстрагирования способствуют задания на классификации предметов.

Развитие и формирование одной из высших операций мышления - конкретизации - состоит в том, чтобы ребенок применял обобщенные знания к частным, конкретным случаям. Задания такого плана должны вводиться в учебный процесс по мере накопления у ребенка достаточного понятийного аппарата.

## **Глава 2 Развитие мыслительных операций старших дошкольников с НОДА**

### **2.1. Методические рекомендации по использованию дидактических игр как средства развития мыслительных операций старших дошкольников с НОДА**

У детей старшего дошкольного возраста наиболее частыми нарушениями опорно-двигательного аппарата НОДА являются<sup>28</sup>:

1. Нарушения опорно-двигательного аппарата при детском церебральном параличе.

2. Врожденные нарушения

- врожденный вывих бедра;
- аномалии развития позвоночника.

3. Приобретенные нарушения

- сколиоз;
- последствия травматических повреждений;
- артриты различного происхождения.

Особенностью психической деятельности детей с НОДА является замедленный темп формирования моторных и психических функций, неравномерность созревания компенсаторных функций<sup>29</sup>. Например, при спастической диплегии, ребенок, даже после реабилитационных мероприятий, не может автоматически переносить вес тела с одной ноги на другую и создается впечатление, что он «падает». Для удержания равновесия ребенок использует движения рук, движения головой, а также движение верхней части туловища, что формирует патологическую форму ходьбы. Это показывает сложность формирования двигательного акта. Поэтому, особенности мышления у детей с нарушениями опорно-двигательного

---

<sup>28</sup> Мастюкова Е.М. Двигательные нарушения и их оценка в структуре аномального развития / Е.М. Мастюкова. - М.: Просвещение, 2018. – с. 26.

<sup>29</sup> Власова Т.А. О детях с отклонениями в развитии / Т.А. Власова, М.С. Певзнер.– М. : Просвещение, 2019. – с. 48.

аппарата выделяются наиболее ярко при выполнении заданий, требующих целостной интеллектуальной деятельности, основанной на взаимодействии анализаторных систем и синхронном синтезе.

Ограничение способности двигаться снижает интенсивность накопления опыта практической деятельности. Это приводит к тому, что к старшему дошкольному возрасту дети с НОДА имеют ограниченный запас знаний и представлений об окружающем мире. Так же, имеются трудности переработки информации, так как этот опыт ребенок получает в ходе коммуникативной, предметно-практической деятельности. По этой же причине у детей с НОДА имеется задержка формирования способов умственных действий и общей стратегии познавательной деятельности<sup>30</sup>.

Часто у детей с НОДА имеет место задержка психического развития при относительно сохранных возможностях интеллектуальной деятельности. У детей нарушена динамика мыслительных процессов, поэтому, наблюдается инертность мышления и его недостаточная последовательность. Уровень мышления значительно снижается в малознакомых ситуациях. Может показаться, что ребенок выполняет задания механически, что свойственно для умственной отсталости.

Отличительной особенностью мышления у детей с НОДА является нарушение как содержательной, так и организационной сторон. Для развития организационной стороны мышления необходимы умения планирования и самоконтроля, а также определенный запас компетенций - у детей с НОДА эти предпосылки не развиваются без специального обучения.

У старших дошкольников с НОДА трудности вызывают задания, решаемые при помощи наглядно-действенного и наглядно-образного мышления. Например, задания, построенные на наглядном материале, воспринимаются хуже, чем словесные инструкции. Было отмечено, что дети с нарушениями опорно-двигательного аппарата имеют отставание в

---

<sup>30</sup> Дети с нарушениями развития: Хрестоматия по курсу «Коррекционная педагогика и специальная психология» / Сост. Н. Д. Соколова. – М.: Просвещение, 2017.– с. 78.



формировании понятийного (абстрактного) мышления. Это связано со значительным отставанием (недоразвитием) семантической стороны речи. Эти недостатки становятся видны наиболее ярко на начальном обучении детей. При сочетании нарушений наглядно-действенного и (или) образного мышления и речевых расстройств значительно отстает формирование словесно-логического мышления<sup>31</sup>.

Дети старшего дошкольного возраста с НОДА испытывают значительные трудности<sup>32</sup>:

- при выполнении образных задач. Например, сложение из частей целого (составление разрезной картинки, постройка из кубиков по образцу);
- при необходимости дифференциации понятий «лево», «право», «вперед», «между» и др.;
- при выполнении заданий, связанных с расположением сюжетных картинок (операции планомерного синтеза).

Таким образом, у детей старшего дошкольного возраста с НОДА необходимо:

- постоянно пополнять запас знаний и представлений об окружающем мире. Обогащение практическим опытом и обучение приемам мыслительной деятельности, очень важным фактором успешности развития ребенка с НОДА;
- постепенно формировать умение планировать свою деятельность и осуществлять самоконтроль ее результатов;
- организовывать деятельность ребенка таким образом, чтобы обеспечить рост запаса различных компетенций;
- особое внимание уделять пополнению словарного запаса;

---

<sup>31</sup> Гусейнова А.А. Психолого-педагогическая характеристика дошкольников с тяжелыми двигательными нарушениями / А.А. Гусейнова // Воспитание и обучение детей с нарушениями в развитии. - №1. - 2018. - С.51-55.

<sup>32</sup> Левченко И. Ю. Технологии обучения и воспитания детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата / И. Ю. Левченко, О.Г. Приходько. - М. : Сфера, 2017. – с. 109.

- развивать способность оперировать образами (представление цвета, размера, формы, а так же расположения предмета в пространстве);
- организовывать целенаправленную работу по развитию способности ребенка осуществлять аналитико-синтетическую деятельность,
- формировать умение ребенка обобщать и классифицировать, выполнять операции абстракции, обобщения и конкретизации.

С учетом выявленных проблем и путей их решения, мы считаем, что в развитии мыслительных операций у старших дошкольников с НОДА следует обратить особое внимание на использование дидактических игр с математическим содержанием.

В дидактических задачах с математическим содержанием обеспечивается сочетание занимательности и доступности обучения, с одновременным достижением умственного напряжения со стороны ребенка - именно это превращает дидактическую игру из развлечения в учебную работу.

В дидактических играх, направленных на развитие мыслительных операций, воспитатель должен использовать различные педагогические методы, приемы и средства обучения, которые дополняют игровой метод.

Практические методы (упражнения, опыты, продуктивная деятельность) в наибольшей степени соответствуют особенностям развития мышления дошкольников с НОДА. Практические методы характеризуются применением разнообразного дидактического материала, обеспечивают выработку умений и навыков, позволяют широко использовать приобретенные умения в других видах деятельности.

Необходимо помнить, что наглядность не самоцель, а средство обучения. Правильно подобранная наглядность повышает эффективность обучения, вызывает живой интерес у детей, облегчает усвоение и осознание материала. Неудачно подобранная - отвлекает внимание детей, мешает усвоению знаний.

Весь наглядный материал условно можно разделить на два вида: демонстрационный и раздаточный. Значение демонстрационного наглядного материала заключается в том, что с его помощью можно сделать процесс обучения интересным, доступным и понятным детям, создать условия, чувственную опору для развития мыслительных операций. Значение раздаточного наглядного материала заключается, прежде всего, в том, что он дает возможность придать процессу обучения действенный характер, включить ребенка непосредственно в практическую деятельность.

Наглядный материал должен соответствовать определенным требованиям:

- предметы и их изображения должны быть известны детям, они берутся из окружающей жизни;
- чтобы научить детей осуществлять мыслительные операции, необходим дидактический материал, который можно было бы воспринимать разными органами чувств;
- дидактический материал должен быть динамичным и в достаточном количестве;
- дидактический материал отвечать гигиеническим, педагогическим и эстетическим требованиям.

Не меньшее значение в качестве дополнения к игровому методу, при организации дидактических игр имеют словесные методы - рассказывание, беседа, объяснение, пояснения. Обязательным элементом дидактической игры является инструкция, отражающая суть той деятельности, которую предстоит выполнить детям. Инструкция, которая дается перед началом игры, имеет целостный характер, разъясняет правила, по которым действуют участники игры; раскрывает цель и задачи, стоящие перед ними; оговаривает допустимые методы и средства решения учебных и игровых задач. По ходу игры педагог повторяет инструкцию в сокращенном варианте, акцентируя внимание на конкретных этапах и действиях.

Особое место в дидактических играх, используемых как метод развития мыслительных операций, занимают вопросы, которые педагог задает детям. Вопросы, обеспечивающие развитие мышления:

- могут быть репродуктивно-мнемические, репродуктивно-познавательные, продуктивно-познавательные;
- должны быть точными, конкретными, лаконичными;
- для них характерна логическая последовательность и разнообразие формулировок.

Чем старше дети, тем большее значение в их обучении имеют проблемные вопросы и проблемные ситуации.

Представим примеры игр, направленных на развитие мыслительных операций детей старшего дошкольного возраста с НОДА в таблице 2.

Таблица 2

Дидактические игры для развития мыслительных операций

№	Мыслительная операция					
	Анализ	Синтез	Сравнение	Обобщение	Абстракция	Конкретизация
1	«Три фигуры»	«Геометрическая мозаика»	«Расставь по порядку»	«Что из чего сделано»	«Посади свою аллею»	«Магазин»
2	«Одень куклу»	«Что лишнее?»	«Величины»	«Запоминайка»	«Заполни квадрат»	«Поставь машину в гараж»
3	«Опасные предметы»	«Признаки»	«Три медведя»	«Четвертый лишний»	«Как расположены фигуры?»	«Подбери картинку»
4	«Откуда хлеб на столе?»	«Прочитай словечко»	«Бусы»	«Назови общим словом».	«Найди клад или мышку»	«Назови три предмета»:
5	«Чего не стало»	«Найди сам»	«Запомни картинку»	«Лишняя игрушка»	«Угадай животных»	«Кому что нужно?»
6	«Ящик»	«Дорисуй фигуру»	«Какое что бывает?»	«Заплатки»	«Кто быстрее соберет?»	«Кто назовёт больше»

						предметов»
7	«Узнай предмет»	«Кто знает больше»	«Что общего»	«Найди пару»	«Узнай, что это?»	«Отвечай быстро»
8	«Бывает - не бывает»	«Я скажу - ты угадай»	«Сравнение предметов»	«Расставь вещи на полки»	«Путаница»	«Съедобное - несъедобное»
9	«Небылицы»	«Кто без чего не обойдётся»	«Разложи предметы»	«Запомни картинки»	«Разведчики»	«Карлики и великаны»
10	«Жили-были...»	«Я луна, а ты звезда»	«Нарисуй картинку»	«Запоминалки»	«Сделай так же»	«Найди фото»
11	«Что снаружи, что внутри?»	«Где мы были, вам не скажем, а что делали - покажем»	«Парные картинки»	«Отвечаем быстро»	«Архитектор»	«Лабиринты»
12	«Говори наоборот»	«Найди тайник»	«Сравни и заполни»	«Кто кем (чем) будет?»	«Шерлок Холмс»	«Найди отличия»
13	«Какого звука не хватает?»	«Если бы...»	«Заполни пустые клетки»	«Кто кем был?»	«Форма»	«Найди два одинаковых рисунка»
14	«Чудесный художник»	«Выложи из счётных палочек»	«Где какие фигуры лежат»	«Живое - неживое»	«Точки»	«Волшебное слово»
15	«Нужное слово»	«Нарисуй недостающую фигуру»	«Дорожки»	«Кто это?»	«Что нарисовано?»	«Летает - не летает»
16	«Назови профессии»	«Перейди через болото»	«Найди пару»	«Отгадай предмет по его частям»	«Сложи картинку»	«Что забыл нарисовать художник?»
17	«Лишний предмет»	«Найди домик каждой фигуре»	«Всё одинаково»	«Какое это животное?»	«Хлопни в ладоши»	«Загадки»
18	«Сделай узор»	«Лишняя фигура»	«Поймай тройку»	«Расставь вещи на полки»	«Запретное слово»	«Какой игрушки не хватает?»
19	«Составление геометрических фигур»	«Только одно свойство»	«Домино»	«Кто больше»	«Да» и «нет» не говорить, черное и белое не носить».	«Рисуем на память узоры»
20	«Найди и назови»	«Посмотри вокруг»	«Двойное домино»	«Разложи игрушки»	«Волшебная цифра»	«Запоминаем вместе»

В Приложении представлена картотека дидактических игр, предназначенных для развития основных мыслительных операций у детей старшего дошкольного возраста с НОДА, составленная в соответствии с результатами проведенного исследования.

### **Вывод:**

В качестве средства развития мыслительных операций у детей старшего дошкольного возраста с НОДА следует широко использовать дидактические задачи с математическим содержанием.

В этих дидактических играх используется разнообразный дидактический материал, который восполняет имеющийся у детей дефицит практического опыта - разнообразные по форме, цвету, величине, материалу изготовления предметы, игрушки, модели.

Обязательной составляющей дидактических игр, направленных на развитие мыслительных операций у детей с НОДА является использование словесных методов: подробная инструкция, обсуждение хода игры, правильное словесное отражение результатов игры.

При разработке дидактических игр учитываются:

- принцип наглядности - к играм подбирается демонстрационный и раздаточный материал в виде игрушек, дидактических пособий, предметов быта, наборов конструкторов и т. п. Дидактический материал восполняет имеющийся у детей дефицит практического опыта - за счет разнообразия формы, цвета, величины, материала изготовления;
- принцип деятельности - использование активных, разнообразных действий в качестве источника знаний.
- принцип этапности - постепенное усложнение содержания, соответствующее закономерностям познания детьми разных параметров величины.

## Заключение

Практика дошкольного образования накопила большой опыт использования разных методов обучения в работе с детьми дошкольного возраста, имеющих особенности физического развития.

Основным методом обучения дошкольников, который позволяет учитывать особенности развития и компенсировать имеющиеся недостатки, является игровой метод. Игра становится дидактической (обучающей), если педагог целенаправленно формирует у участников знания и умения. Обучающие игры ценны тем, что актуализируют скрытые интеллектуальные возможности детей, развивают их.

Дидактические игры находят широкое применение в процессе развития у старших дошкольников с НОДА мыслительных операций.

При развитии мыслительных операций у детей с НОДА следует активно использовать реальные предметы и их изображения. Предметы могут быть разными по цвету, форме, величине. Наряду с наглядными средствами применяется опосредованная система дидактических материалов и наглядные пособия. При этом достигается расширение практического опыта ребенка, повышаются его компетенции в области предметной и познавательной деятельности.

Таким образом, в дипломной работе показано, что развитие мыслительных операций у старших дошкольников с НОДА успешно реализуется в дидактической игре.

Методические рекомендации по использованию дидактических игр для развития мыслительных операций у старших дошкольников с НОДА основаны на том, что педагог должен дополнять игровой метод предметным и словарным методами, а также, элементами учебной деятельности. Большое значение для полного раскрытия педагогического потенциала дидактической игры имеет осуществление практических действий детей с различными

дидактическими средствами, набор которых должен быть оптимальным с функциональной точки зрения.



## Список использованной литературы

1. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. А.М. Прохоров. - Москва : Большая Российская энциклопедия, 2016. - 1456 с.
2. Педагогика: большая современная энциклопедия / сост. Е.С. Рапацевич. Минск: Современное Слово, 2018. - 720 с.
3. Турнер Д. Ролевые игры. Практическое руководство / Д. Турнер. - СПб. : Питер, 2019. - 352 с.
4. Рубинштейн С.Л. Игра. Природа игры // Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. - Москва: Просвещение, 2019. - Ч.4. - С.461-498.
5. Новиков А.М. Методология игровой деятельности / А.М. Новиков. - М.: Изд-во «Эгвес», 2016. - 48 с.
6. Букатов В.М. Секреты дидактических игр: Психология, методика, дисциплина / В.М. Букатов. - М.: «Речь», 2018. - 203 с.
7. Букатов В. М. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приемов обучения / В.М. Букатов, А.П. Ершова. - М.: Первое сентября, 2017. - 227 с.
8. Вербицкий А.А. Личностный и компетентностный подходы в образовании: проблемы интеграции / А.А. Вербицкий, О.Г. Ларионова. - Москва: Логос, 2019. - 336 с.
9. Моделирование педагогических ситуаций. Проблемы повышения качества и эффективности общепедагогической подготовки учителя / под ред.: Ю. Н. Кулюткина, Г. С. Сухобской. Москва: Педагогика, 2018. - 120 с.
10. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов: учеб. пособие для вузов / И. П. Подласый. - М.: ВЛАДОС-пресс, 2019. - 178 с.
11. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе / Ю.К. Бабанский. - М. : Просвещение, 2018. - 284 с.
12. Пидкасистый П.И. Педагогика: учебник / под ред. П.И. Пидкасистого. - М.: Изд. центр «Академия», 2017. - С. 69.

13. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду / А.К. Бондаренко. - М.: Просвещение, 2018. - 160 с.
14. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев. - М.: Изд. центр «Академия», 2016. - 304 с.
15. Пиаже Ж. Избранные психологические труды / Ж. Пиаже. - СПб.: Изд-во «Питер», 2019. - 659 с.
16. Немов Р.С. Общая психология. Воображение и мышление / Р.С. Немов. - М. : Юрайт, 2016. - 226 с.
17. Мастюкова Е.М. Двигательные нарушения и их оценка в структуре аномального развития / Е.М. Мастюкова. - М.: Просвещение, 2018. - 360 с.
18. Левченко И. Ю. Технологии обучения и воспитания детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата / И. Ю. Левченко, О.Г. Приходько. - М. : Сфера, 2017. - 192 с.
19. Дети с нарушениями развития: Хрестоматия по курсу «Коррекционная педагогика и специальная психология» / Сост. Н. Д. Соколова. - М.: Просвещение, 2017.- 588 с.
20. Гурова Л.Л. Психология мышления / Л.Л. Гурова. - М.: ПЕР СЭ, 2017. - 135 с.
21. Гусейнова А.А. Психолого-педагогическая характеристика дошкольников с тяжелыми двигательными нарушениями / А.А. Гусейнова // Воспитание и обучение детей с нарушениями в развитии.- №1.- 2018.-С.51-55.
22. Власова Т.А. О детях с отклонениями в развитии / Т.А. Власова, М.С. Певзнер.- М. : Просвещение, 2019. - 278 с.
23. Эльконин, Б.Д. Опосредование. Действие. Развитие / Б.Д. Эльконин. - М. : ERGO, 2018. - 280 с.
24. Михайлова З.А. Логико-математическое развитие дошкольников / З.А. Михайлова, Е.А. Носова. - М. : Детство-Пресс, 2016. - 128 с.

25. Мартыненко И.В. Развитие мышления у детей подготовительной группы дошкольного образовательного учреждения / И.В. Мартыненко // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. - 2016. - № 49-1. - С. 55 - 60.
26. Любченко И. И. Логическое мышление как неотъемлемый аспект развития ребенка в современном обществе / И. И. Любченко // Наука 21 века: вопросы, гипотезы, ответы. - 2016. - № 1. - С. 59-62.
27. Лебедева С. А. Развитие логического мышления у детей / С. А. Лебедева. - М. : Илекса, 2019. - 244 с.
28. Кусова М. Л. Использование логических операций в процессе подготовки детей дошкольного возраста к обучению грамоте / М. Л. Кусова, Л. В. Воронина // Ученые записки ЗабГУ. - 2016. - № 6. - С. 130-137.
29. Земцова О. Н. Развиваем мышление / О.Н. Земцова. - М. : Азбука-Аттикус, 2017. - 272 с.
30. Гиппенрейтер Ю. Б. Психология мышления / Ю. Б. Гиппенрейтер. - М. : АСТ/Астрель, 2018. - 644 с.
31. Выготский Л. С. Мышление и речь / Л. С. Выготский. - М.: Национальное образование, 2016. - 368 с.
32. Белошистая А. В. Развитие логического мышления у дошкольников / А. В. Белошистая. - М. : Владос, 2018. - 296 с.

## Приложения

### **Картотека дидактических игр, предназначенных для развития основных мыслительных операций у детей старшего дошкольного возраста с НОДА**

Дидактические игры, направленные на развитие мыслительной операции анализа

#### 1. Игра «Три фигуры»

Цель: учить сравнивать геометрические фигуры по величине и цвету. употреблять в речи слова: больше, меньше, маленький (развитие операций анализа, синтеза, сравнения).

Материал: фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник) разной величины и цвета. Например, жёлтые фигуры большого размера; синие - среднего; красные - маленького. на каждого ребёнка.

Содержание: воспитатель предлагает детям сравнить фигуры по величине, а затем разложить сначала в убывающем порядке, затем - в возрастающем. В процессе игры воспитатель предлагает комментировать действия, чем достигается активное использование слов, обозначающих размеры фигур.

#### 2. Игра «Одень куклу»

Цель: учитывать величину в практических действиях с предметами, соотносить предметы по величине; закреплять словесное обозначение величин (развитие операций анализа, синтеза, сравнения, конкретизации).

Оборудование: куклы разного размера, комплекты одежды для них.

Ход игры: вначале детям дают двух кукол - самую большую и самую маленькую, то есть, кукол, контрастных по величине. «Куклы встали после сна и забыли, кто в чем был одет,- говорит педагог. - Помогите им одеться». Раскладывает на столе вперемешку два комплекта одежды. Дети должны самостоятельно выбрать одежду для кукол. Педагог вызывает ребенка и просит его найти куклам их вещи. В случае ошибочного выбора педагог не

останавливает ребенка, а предлагает примерить выбранную вещь и практически убедиться в своей ошибке. Когда куклы одеты, педагог помогает детям закрепить свои действия вербально: «Эта кукла большая - ей маленькое платье не подойдет, а нужно большое платье. А эта кукла маленькая - ей нужно маленькое платье». В дальнейшем можно дать ребенку сразу 3-4 куклы и увеличить количество одежды для них.

### 3. Игра «Опасные предметы»

Цель: Развивать словесно - логическое мышление (развитие операции анализа)

Ход игры:

Разложив перед детьми игрушки и рисунки с предметами, воспитатель предлагает детям определить, какие предметы опасны для игры и почему, где следует хранить эти предметы. Дети рассказывают, где должны храниться опасные предметы. Как надо вести себя, если в руках находится подобный предмет. Можно ли отвлекать, толкать человека, если он режет, шьет, прибивает гвоздь. Что может при этом случиться.

### 4. Игра «Откуда хлеб на столе?»

Цель: Учить последовательно выкладывать сюжетные картинки, развивать речь, учить логически мыслить (развивать операцию анализ).

Краткое описание:

Для составления цепочки выберите одну из 3 тем (молоко, масло или хлеб). Сначала взрослый вместе с детьми выкладывает цепочку, путем обсуждения выбирают правильное решение установления последовательности картинок. Далее дети самостоятельно выкладывают цепочку и составляют рассказ по теме.

Методические указания. Попробуйте составить любую из цепочек только в обратном порядке. Рассказ начинайте не с первой, а с последней картинки цепочки.

### 5. Игра «Чего не стало»

Цель: Развивать операцию анализа, внимательность.

Оборудование: мягкие игрушки.

Ход игры: На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает. Ответные действия детей могут быть разными. В зависимости от готовности, ребенок может найти игрушку на другом столе, в комнате, на более удаленном расстоянии, выбрать табличку с названием игрушки и т. д. Эта игра имеет и другой вариант. Ребенку надо запомнить место расположения игрушки среди других, а после того, как взрослый за ширмой нарушит этот порядок, вернуть ее на прежнее место. Возможна и обратная версия - игра «Кто к нам пришел?», когда взрослый не убирает, а добавляет предмет или несколько предметов за ширмой.

#### 6. Игра «Ящик»

Цель: развивать операцию анализа.

Оборудование: ящички, небольшая игрушка.

Ход игры: Ящик составляется из небольших коробочек, которые ставятся попарно, и склеиваются между собой. Их количество постепенно увеличивается до 12 штук. В одну из них на глазах у ребенка прячут предмет, после чего ящик на некоторое время закрывается экраном. Затем ему предлагают найти предмет.

#### 7. Игра «Узнай предмет»

Цель: развивать операцию анализа.

Оборудование: небольшие предметы.

Ход игры: Ребенку завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку.

#### 8. Игра «Бывает - не бывает»

Цель: развивать операцию анализа, внимательность, быстроту реакции.

Оборудование: мяч.

Ход игры: воспитатель бросает ребенку мяч и говорит правду либо небылицы. При правильной фразе ребенок мяч ловит, при обнаружении ошибки - нужно мяч отбросить. Примерные небылицы: самолет плывет по морю, квадратный мячик, соленый сахар.

#### 9. Игра «Небылицы»

Цель: развивать внимательность, операцию анализа.

Ход игры: Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает. Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: «Ку-ка-ре-ку!» - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался? Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его. Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

#### 10. Игра «Жили-были...»

Цель: развивать операцию анализа, закреплять представления об окружающем мире.

Ход игры: Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

Приведем примеры.

Взрослый задает вопрос:

«Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?» - «Он стал петушком».

«Жила-была тучка, что с ней потом стало?» - «Из нее дождик пролился»

«Жил-был ручеек, что с ним стало?» - «Зимой замерз», «Засох в жару».

«Жило-было семечко, что с ним потом стало?» - «Из него цветок вырос»

«Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?» - «Из него сделали кирпич (вазу...).

#### 11. Игра «Что снаружи, что внутри?»

Цель: развивать операцию анализа.

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри.

Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек - деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса.

Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

#### 12. Игра «Говори наоборот»

Цель: развивать операцию анализа.

Ход игры: Предложите ребенку игру «Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький.» Можно использовать следующие пары слов: веселый - грустный, быстрый - медленный, пустой - полный, умный - глупый, трудолюбивый - ленивый, сильный - слабый, тяжелый - легкий, трусливый - храбрый, белый - черный, твердый - мягкий, шершавый - гладкий и т.д.

#### 13. Игра «Какого звука не хватает?»

Цель: Совершенствовать у детей навыки звукового анализа.

Материал: Предметные картинки на каждое слово.

Ход игры: Взрослый подбирает картинки со словами, раскладывает их на столе и называет, заменяя нужный звук паузой. Ребенок должен догадаться, что это за слово, с помощью соответствующей картинки и определить пропавший в нем звук. Например, пи[ ]ама - пропал звук [ж], вок[ ]ал -звук [з], тарел[ ]а - звук [к], конфе[ ]а - звук [т], мар-ты[ ]ка - [ш], мака[ ]оны - [р] и т. д. Взрослый может подобрать картинки со словами на какой-то определенный звук, произношение которого нужно закрепить у ребенка.

#### 14. Игра «Чудесный художник»



Цель: Развивать фонематические представления, операцию анализа, внимание, мелкую моторику.

Ход игры: Нарисовать картинки на указанный звук в начале, середине, конце слова. Под картинками, исходя из уровня знаний детей, предлагается начертить схему слова в виде черты или схему слогов данного слова, в которой каждый слог обозначается дугой, и указать место изучаемого звука.

#### 15. Игра «Нужное слово»

Цель: Развивать фонематические представления, фонематический анализ, внимание.

Ход игры: По заданию взрослого дети произносят слова с определенным звуком в начале, середине, конце слова.

#### 16. Игра «Назови профессии»

Цель: Развивать анализ и синтез.

Материал: Картинки с изображением разных профессий.

Ход игры: Взрослый предлагает детям ответить на вопросы:

Кто носит багаж? Носильщик.

Кто сваривает трубы? Сварщик.

Кто вставляет стекло? Стекольщик.

Кто работает на кране? Крановщик.

Кто укладывает камни? Каменщик.

Кто точит ножи? Точильщик.

Кто чинит часы? Часовщик.

Кто работает на экскаваторе? Экскаваторщик.

Далее взрослый задает вопрос:

- Какая общая часть в словах носильщик, сварщик, стекольщик, крановщик, каменщик, точильщик, часовщик, экскаваторщик? При произнесении этих слов взрослый подчеркивает интонационно, голосом суффикс -щик-.

#### 17. Игра «Лишний предмет»

Цель: совершенствовать приёмы умственных действий - анализ группы предметов; закрепление навыков порядкового счёта.

Вариант 1. На материале рисунков фигурок-рожиц.

Ход игры: - Одна из фигурок отличается от всех других. Какая? (Четвертая.) Чем она отличается?

Вариант 2. На материале рисунков фигурок-человечков.

Ход игры: - Среди этих фигурок есть лишняя. Найди ее. (Пятая фигурка.) Почему?

#### 18. Игра «Сделай узор»

Цель: продолжать упражнять в умении анализировать узор из геометрических фигур; упражнять в ориентировке на ограниченной плоскости.

Ход игры: С помощью воспитателя дети выкладывают из геометрических фигур различные узоры на полосе, квадрате, прямоугольнике.

#### 19. Игра «Составление геометрических фигур»

Цель: Закреплять умение анализировать образец и составлять геометрические фигуры по образцу.

Ход игры: Предложить детям выложить из 4 одинаковых треугольников 2 треугольника: один низкий и широкий, другой - высокий и узкий; два прямоугольника.

#### 20. Игра «Найди и назови»

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета, развивать операцию анализа.

Ход игры: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т. д.

Дидактические игры, направленные на развитие мыслительной операции синтеза

### 1. «Геометрическая мозаика»

Цель: Закреплять знания о геометрических фигурах и основных цветах, о величине предметов (развивать операции синтеза).

Оборудование: набор разноцветных геометрических фигур разных размеров.

Ход игры:

Предложить детям разложить вырезанные геометрические фигуры по группам: по цвету (все синие фигуры, все зеленые фигуры и т. д.); по размеру (маленькие треугольники и большие треугольники, маленькие квадраты, большие и средние квадраты и т. д.); по форме (все треугольники, все квадраты, все половинки кругов и т. д.); выкладывание таких же картинок из набора геометрических фигур сначала методом наложения на карточку, затем рядом с картинкой, а потом - по памяти.

Предложите игрокам выложить из геометрических фигур любое изображение.

### 2. «Что лишнее?»

Цель: Развивать операции анализа, синтеза.

Положите перед ребёнком 3-4 картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки детского лото). Ребёнок должен определить, какая из картинок лишняя. Например, если на картинках изображены девочка, медвежонок и мяч, то лишним является мяч, так как девочка и медвежонок живые, а мяч - нет.

### 3. «Признаки»

Цель: Учить детей определять одинаковые признаки у разных предметов, развивать логическое мышление (развивать операцию синтеза)

Ход игры:

В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой карточки. Предлагаем ребенку из набора карточек подобрать к ней 4

подходящих и присоединить так, чтобы они логически дополняли центральную карточку. Количество круглых карточек - заданий следует увеличивать постепенно.

Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной - кто быстрее справится с заданием.

#### 4. «Прочитай словечко»

Цель: Формировать навыки звукового анализа и синтеза, навыки соотнесения звука с буквой, способствовать формированию плавного слитного осмысленного чтения. Развивать внимание, память, логическое мышление (развивать операцию синтеза).

Ход игры:

На первом этапе ведущий предлагает детям выделить первые звуки в названиях предметов, изображенных на карточке, затем произнести выделенные звуки, делая паузу там, где пустое окошко, и назвать получившееся слово. На втором этапе можно попросить детей прочитать слово на игровой карточке, найти пропущенную букву и поставить фишку с этой буквой на пустой квадратик. И на последнем этапе по сигналу ведущего игроки подбирают фишки с буквами и накладывают их на пустое окошко.

#### 5. Игра «Найди сам»

Цель: развивать операцию синтеза.

Оборудование: 4 и 3 коробка из-под спичек, склеенные между собой.

Ход игры: воспитатель ставит коробки друг на друга так, чтобы получились 2 башенки. На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение. На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета. На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит.

#### 6. Игра «Дорисуй фигуру»

Цель: развивать операцию синтеза.

Оборудование: листы с нарисованными парами предметов, объединенных одним признаком (роза-астра, чашка-ложка и т.д.)

Ход игры: Ребенку дают лист и просят дополнить ряд предметов.

#### 7. Игра «Кто знает больше»

Цель: развивать операцию синтеза.

Ход игры: Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, - 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считают.

#### 8. Игра «Я скажу - ты угадай»

Цель: Развитие операций анализа и синтеза.

По очереди берите картинки из детского лото и описывайте предмет, нарисованный на картинке, не называя его. Ребенок должен угадать по описанию, что это за предмет. Игру можно усложнить, чтобы один ребенок описывал предмет, а другой его угадывал.

#### 9. Упражнение «Кто без чего не обойдётся»

Цель: развивать операцию синтеза.

Ход игры: Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, сад... какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может?

Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?»

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)

Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)

Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)

Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)

Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)

Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)

Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)

Второй вариант. Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное?

Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.

10. Игра «Я луна, а ты звезда»

Цель: развивать операцию синтеза.

Ход игры:

Вариант для игры вдвоём:

Один говорит, например: «Я - гроза!». Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: «А я - дождь». Первый продолжает тему: «Я - большая туча!». Ему можно быстро ответить: «Я - осень». И так далее...

Вариант для игры группой: В игре должно быть не меньше шести человек. Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: «Я - пожарная команда!». Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: «Я - шланг». Другой спешит на второй стул и говорит: «А я - пожарник». Ребёнок - «пожарная команда» должен выбрать одного из двух, например: «Я беру шланг». Он обнимает «шланг» и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: «Я - швейная машина!» и игра продолжается...

11. Игра «Где мы были, вам не скажем, а что делали - покажем»

Цель: развивать операцию синтеза.

Ход игры: Воспитатель загадывает простое предметное действие (например «чтение книги») и с помощью мимики и жестов показывают его ребенку. Тот должен отгадать. В случае правильного ответа играющие меняются местами. Если малыш успешно справляется с заданием,

предложите ему угадать или показать самому цепочку последовательных событий (например «проснулся - встал - умылся - позавтракал» и т.д.).

#### 12. Игра «Найди тайник»

Цель: развивать операцию синтеза, анализа, внимательность, ориентировку в пространстве.

Ход игры: Нарисуйте на бумаге план комнаты, где будет проходить игра, спрячьте в ней игрушку и покажите на плане место ее расположения. Ребенок должен найти вещь, опираясь на схему. Это можно делать и на детской площадке, что значительно усложнит задание.

#### 13. Игра «Если бы...»

Цель: Развивать у детей связную речь, воображение, высших форм мышления - синтез.

Ход игры: Педагог предлагает детям пофантазировать на такие темы, как:

«Если бы я был волшебником, то ...»

«Если бы я стал невидимым ...»

«Если весна не наступит никогда ...»

Игра «А я бы...».

#### 14. Игра «Выложи из счётных палочек»

Цель: умение соотносить свою работу с образцом, закреплять приёмы анализа и синтеза.

Оборудование: счетные палочки.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям повторить фигуры из счетных палочек. В первом варианте дается образец, выложенный педагогом, во втором - по словесной инструкции.

#### 15. Игра «Нарисуй недостающую фигуру»

Цель: формировать умение выделять общие существенные признаки (форму и цвет) нескольких объектов, развивать операцию синтеза.

Ход игры: Вариант 1. Ориентирование на форму геометрической фигуры.

Вариант 2. (более сложный) ориентирование на цвет фигуры.

Вариант 3. ориентирование на два признака.

#### 16. Игра «Перейди через болото»

Цель: формировать умение выделять названные признаки у фигур, нарисованных на листе бумаги; выделять такие признаки, как форма и цвет.

Ход игры: У каждого ребёнка на столе лежит листок бумаги, на котором в свободном порядке нарисованы геометрические фигуры разной формы и цвета.

Вариант 1: перейти «болото» только по красным квадратам.

Вариант 2: провести линии от одного красного квадрата до другого и т. д.

#### 17. «Найди домик каждой фигуре»

Цель: формировать умение разделять фигуры по форме, развивать операцию синтеза.

Ход игры: «У всех фигурок-человечков были свои домики: у кругов - круглый, у треугольников - треугольный, у квадратов - квадратный, а у овалов - овальный. Каждый вечер фигурки-человечки возвращались в свои домики. Они хорошо знали дорогу и никогда не путали, кто, где живёт. Но вот однажды налетел сильный ветер и перепутал все домики. Вечером, возвращаясь домой, фигурки-человечки не смогли попасть в свои домики. Нужно помочь бедным человечкам найти свои домики».

#### 18. Игра «Лишняя фигура»

Цель: развитие операций анализа и синтеза.

Оборудование : набор фигур - пять кругов (синие: большой и два маленьких, зеленые: большой и маленький, маленький красный квадрат).

Ход игры: «Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат) Объясни почему. (Все остальные - круги)».

«Оставшиеся круги раздели на две группы. Объясни, почему так разделил. (По цвету, по размеру)».

#### 19. Игра «Только одно свойство»



Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её, развивать операцию синтеза.

Ход игры: у двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

#### 20. Игра «Посмотри вокруг»

Цель: закреплять представления о геометрических фигурах, учить находить предметы определенной формы, развивать операцию синтеза.

Ход игры: Показать детям геометрическую фигуру, предложить ее назвать. Затем посмотреть на окружающие предметы и назвать только те, которые имеют форму заданной геометрической фигуры.

Дидактические игры, направленные на развитие мыслительной операции сравнения

##### 1. «Расставь по порядку»

Цель игры: упражнять детей в умении расставлять предметы в порядке убывания или возрастания их величин (развитие операций сравнения, обобщения).

На столе должно быть 10 - 15 предметов разной величины (кольца, пирамидки, матрёшки, бумажные кружки). По сигналу дети берут по одному предмету и раскладывает их по величине (от самого маленького до самого большого и наоборот). О порядке расположения договариваются заранее. Выигрывает тот, кто, располагая предметы в ряд, сделал меньше ошибок и закончил свой ряд быстрее.

Правила игры:

##### 1. Брать в руку по одному предмету.

2. Выбранный предмет нельзя класть обратно, но можно изменить его местоположения в своем ряду.

#### 2. Словарная игра «Величины»

Цель: сравнение предметов по размеру; закрепление понятий, обозначающих величину; развитие пассивного и активного словаря (развитие операции сравнения).

Оборудование: мяч.

Ход игры. Дети образуют круг. Воспитатель стоит в центре, он произносит первую часть фразы и бросает мяч кому-нибудь из детей, который должен произнести вторую часть фразы:

- медведь большой, а медвежонок... (маленький);
- джинсы длинные, а шорты... (короткие).
- деревья высокие, а кусты... (низкие).

#### 3. «Три медведя»

Цель: упражнять детей в сравнении и упорядочении предметов по величине (развитие операции сравнения).

Материал: силуэты трёх медведей, комплекты карточек трёх размеров: стулья, чашки, ложки, кровати.

Содержание: воспитатель раздаёт детям карточки произвольным образом.

Воспитатель: «Жили - были три медведя. Как их звали? (Дети называют). Кто это? (Кладёт силуэт Михаила Ивановича). Какой он по размеру? (самый большой). А это кто? (Настасья Петровна). Она больше или меньше Михаила Ивановича? (меньше). А какой Мишутка? (самый маленький).

Затем воспитатель предлагает детям разложить карточки трём медведям, обращая внимание на размер. В процессе игры каждый ребенок проговаривает слова, обозначающие размер предметов, изображенных на карточках.

#### 4. «Бусы»

Цель: уметь сравнивать две группы предметов по величине, раскладывать фигуры в определённой последовательности, развитие внимания (развитие операций обобщения, сравнения, абстрагирования).

Материал: бусы - большие и маленькие кружочки красного, синего, жёлтого и зелёного цветов; карточки, на которых нарисована полоска - нитка.

Содержание: перед детьми на столе лежат большие и маленькие кружочки (бусы) и карточки с изображением нитки. Воспитатель загадывает детям загадку про бусы:

Сестрички на одной нитке живут,  
А нитка разорвётся - сестрички разбегутся.  
Что это? (бусы)

Сначала игру можно проводить с определённым одним цветом, затем задание усложнить - перемешать бусины и предложить выложить их в определённой последовательности, обращая внимание на цвет и размер.

#### 5. Игра «Запомни картинку»

Цель: Развить зрительную память, развивать операцию сравнения.

Ход игры: Предложить ребёнку внимательно посмотреть в течение 50 сек. на картинку и постараться запомнить детали картинки, затем посмотреть на вторую картинку и ответить, что изменилось?

Игра «Нравится - не нравится»

Цель: развивать операции анализа и сравнения.

Скажи, что тебе нравится в этом предмете или явлении, а что - нет. Например: почему тебе нравится зима, а почему - нет? Нравится, потому что зимой можно кататься на санках, играть в снежки, встречать Новый год. Не нравится зима, потому что холодно, надо тепло одеваться, дни короткие, а ночи длинные.

#### 6. Игра «Какое что бывает?»

Цель: развивать операцию сравнения, навыки обобщать свойства предметов, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина;

Ход игры: Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

Примеры:

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.

- Что бывает длинным? (коротким)

- Что бывает широким (узким)?

- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

#### 7. Игра «Что общего»

Цель: развивать операцию сравнения.

Ход игры: воспитатель предлагает ребенку сравнить два предмета, нужно назвать не менее 3 сходств.

Например: сравним огурец и помидор. Сходства: и то и другое овощ, растут на грядках. Различия: цвет, форма, вкус.

#### 8. Игра «Сравнение предметов»

Цель: развивать операцию сравнения.

Ход игры: Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: «Ты видел муху? А бабочку?» После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: «Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?»

Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

#### 9. игра «Разложи предметы»

Цель: развивать операцию сравнения.

Оборудование: набор из восьми игрушек и предметов различных по назначению, но одни - деревянные, а другие -пластмассовые: машинки,

пирамидки, грибочки, тарелочки, бусы, кубики, домики, елочки по две; две одинаковые коробочки.

Ход игры: Взрослый рассматривает с ребенком все игрушки по одной (не по парам), а затем говорит: «Эти игрушки надо разложить в две коробочки так, чтобы в каждой коробке оказались игрушки - чем-то похожие между собой». В случае затруднения взрослый берет первую пару игрушек - елочки - ставит их рядом и просит детей сравнить: «Чем эти елочки различаются между собой?» Если ребенок не может найти основное отличие, взрослый обращает внимание ребенка на материал, из которого сделаны эти игрушки. Затем ребенок действует самостоятельно. В конце игры надо обобщить принцип группировки: «В одной коробке - все деревянные игрушки, а в другой - все пластмассовые».

#### 10. Игра «Нарисуй картинку»

Цель: развивать операцию сравнения.

Оборудование: 24 карточки с изображением рыб, птиц и животных (по восемь каждого вида); три конверта.

Ход игры: Взрослый говорит ребенку: «У меня кто-то перепутал картинки. Надо разложить эти картинки в три конверта так, чтобы картинки были между собой чем-то похожи. На каждом конверте надо нарисовать такой рисунок, чтобы было понятно, какие там лежат картинки». В процесс выполнения задания взрослый не вмешивается, даже если ребенок выполняет задание неверно. После того как ребенок разложит картинки, взрослый говорит: «Расскажи, какие картинки ты в этот конверт положил, почему? Чем они похожи между собой?» и т.д. В случае затруднения взрослый дает образцы для раскладывания картинок по конвертам. Затем просит ребенка назвать эту группу картинок одним словом и нарисовать на конверте картинку.

#### 11. Игра «Парные картинки»

Цель: развивать операцию сравнения.

Оборудование: восемь пар картинок, на которых изображены одни и те же предметы, только одни - в единственном числе, а другие - во множественном: один кубик - три кубика; один цыпленок - пять цыплят; один карандаш - два карандаша; одно яблоко - четыре яблока; одна матрешка - три матрешки; один цветок - восемь цветков; одна вишенка - семь вишенок; одна машинка - шесть машинок.

Ход игры: Взрослый дает ребенку рассмотреть все картинки, а потом предлагает их разложить на две группы: «Разложи их так, чтобы в каждой группе оказались картинки, похожие чем-то между собой». Независимо от того, как ребенок раскладывает картинки, взрослый не вмешивается. После того, как ребенок разложил картинки, взрослый спрашивает: «Какие картинки ты положил в одну группу, а какие - в другую?» Затем предлагает объяснить принцип группировки. В случае затруднения взрослый просит ребенка выбрать одну пару картинок сравнить их, объяснить, чем они отличаются. После этого снова предлагается разложить картинки по образцу, а затем объяснить принцип группировки.

## 12. Игра «Сравни и заполни»

Цель. Умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

Оборудование: Набор геометрических фигур.

Ход игры. Играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

## 13. Игра «Заполни пустые клетки»

Цель. Закрепление представлений о геометрических фигурах, умений сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

Игровой материал. Геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветом.

Ход игры: Играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет (усложнение по сравнению с предыдущей игрой), найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

#### 14. Игра «Где какие фигуры лежат»

Цель. Развивать операцию сравнения по различным признакам.

Игровой материал. Набор фигур.

Ход игры: Играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы. Можно еще выяснить, сколько рядов (строк) и сколько столбцов имеет эта таблица (три строки и четыре столбца), какие фигуры расположились в верхнем ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце. За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

#### 15. Игра «Дорожки»

Цель. Развитие умений выделять цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал. Логические блоки, три домика (макеты или изображения домиков или их условные обозначения).

Ход игры:

Вариант 1. На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика - дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Как

построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например, так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета. Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка. Каждую новую дорожку желательно строить по новому правилу. Дорожки можно выкладывать так, чтобы рядом не было фигур одного размера, или одной толщины, или одной формы.'

Для поддержания интереса детей взрослый меняет игровые задачи: построить мост через речку, сделать из фигур праздничную гирлянду, составить поезд из блоков-вагончиков и т.д. (В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадях дорожки, цепочки, мостики из фигур.) Усложняются правила построения дорожек. Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

Вариант 2. В правилах игры указываются два свойства, которые должны учитывать игроки. Например, прикладывать фигуры другого цвета и размера или другие по цвету и форме; другие по размеру и форме; такие же по цвету, но другие по форме; такие же по размеру, но другие по цвету и т.д. При повторении игры правило выкладывания фигур обязательно меняется.

В правилах игры указываются три свойства: ходить фигурами такого же цвета, но другими по размеру и форме, или фигурами такого же размера, но другими по цвету и форме; фигурами другого цвета, размера и формы и т.д.

#### 16. Игра «Найди пару»

Цель. Развитие восприятия, внимания, умения анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал. Логические фигуры или блоки.

Ход игры:



Вариант 1. В игре участвуют пять - семь человек. Один набор фигур у ведущего в мешочке (коробке), второй - у игроков (расположен так, чтобы все видели фигуры и могли взять любую). Если у игроков блоки, то половина их у ведущего, а вторая половина у них. Фигуры - зайчата: те, которые у игроков, - зайчата-девочки, которые у ведущего - зайчата-мальчики. Игровая задача заключается в том, чтобы помочь каждому зайчику-мальчику найти свою сестру. Ведущий называет, чем похожи братья и сестры (например, цветом), и выкладывает на стол одну из фигур (зайчика-мальчика). Дети ищут к ней пару (сестру), приставляют фигуру такого же цвета. Кто первым правильно составит пару - забирает ее себе. Далее ведущий поочередно выкладывает остальные фигуры, а дети ищут к ним пары. Тот, кто соберет больше фигур, становится ведущим. Пары можно составлять на основе как сходства, так и различия свойств: одинаковые по цвету, разные по цвету; одинаковые по размеру, разные по размеру; одинаковые по форме, разные по форме. В повторных играх игровые задачи могут меняться.

Вариант 2. Пары составляются на основе сходства или различия по двум свойствам: одинаковые по цвету и форме; одинаковые по величине и толщине; одинаковые по толщине, но разные по цвету; одинаковые по размеру, но разные по форме; разные по форме и размеру; разные по цвету и форме и т.д.

#### 17. Игра «Всё одинаково»

Цель: Развитие восприятия, внимания, умения анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Оборудование: наборы логических фигур.

Ход игры: Предложите детям разделиться на пары. У каждой пары - набор логических фигур. Игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру. Вторым игроком ищет к ней пару. Если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет вторым игроком. Побеждает

тот, кто соберет больше фигур. Пары составляются на основе сходства и различия по трем свойствам: одинаковые по форме и цвету, но разные по размеру; одинаковые по форме, но разные по размеру и цвету; одинаковые по размеру, но разные по цвету и форме. Взрослый поощряет активное придумывание детьми новых правил составления пар.

#### 18. Игра «Поймай тройку»

Цель. Развитие умения сравнивать.

Оборудование: Логические фигуры или блоки.

Ход игры: Ведущий перемешивает фигуры и складывает их стопкой, затем снимает две верхние и кладет их на стол. Первый участник игры берет из стопки верхнюю фигуру, прикладывает ее к паре на столе и ищет, чем похожи все три фигуры. Если он замечает какое-либо общее свойство (цвет, форму или размер), то забирает все три фигуры как выигрыш; если же общего свойства он не обнаруживает, то последнюю снятую фигуру кладет в низ стопки. Затем следующий участник берет из стопки новую фигуру (верхнюю) и ищет общее свойство в тройке фигур. В ситуации, когда общее свойство тройки обнаруживает другой игрок, а не тот, который снял фигуру, он и забирает тройку фигур как выигрыш. Выигрывает тот, кто соберет больше фигур.

#### 19. Игра «Домино»

Цель. Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер; сравнивать предметы по заданным свойствам.

Оборудование: Логические фигуры или блоки.

Ход игры: В игре участвуют четыре человека. Фигуры делятся поровну между игроками. Игроки договариваются о правилах игры: прикладывать к выложенным фигурам только фигуры другого цвета. Один из игроков (его можно определить считалкой) делает первый ход - кладет на стол любую фигуру. Остальные по очереди выкладывают свои фигуры в соответствии с правилами.

Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

#### 20. Игра «Двойное домино»

Цель. Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер; сравнивать предметы по заданным свойствам.

Оборудование: Логические фигуры или блоки.

Ход игры: В правилах игры указываются два свойства, которые должны учитывать игроки. Например, прикладывать фигуры другого цвета и размера или другие по цвету и форме; другие по размеру и форме; такие же по цвету, но другие по форме; такие же по размеру, но другие по цвету и т.д. При повторении игры правило выкладывания фигур обязательно меняется.

Дидактические игры, направленные на развитие мыслительной операции обобщения

##### 1. «Что из чего сделано»

Цель: Закреплять знания детей о различных материалах и изделиями из них (развивать операцию обобщение)

Ход игры:

В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой карточки. Предлагаем ребенку из 4 карточек подобрать к ней подходящие и присоединить так, чтобы они логически дополняли центральную карточку. Количество круглых карточек - заданий следует увеличивать постепенно.

Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной - кто быстрее справится с заданием.

##### 2. «Запоминай-ка»

Цель: Активизировать словарный запас по лексическим темам. Развивать навыки понятийного обобщения.

Материал: Карточка с рядами слов (для воспитателя)

Ход игры:

Взрослый произносит ряды слов и даёт задание ребёнку на запоминание слов определённой тематики. Образец: «Я буду называть разные слова, вам надо запомнить только названия птиц».

Только птиц: аист, стрекоза, сова, снегирь, кузнечик, сокол.

Только диких зверей: барсук, овца, слон, ослик, лиса.

Только овощи: свёкла, ананас, капуста, кукуруза, редис.

Только обувь: сапожки, носки, сандалии, кроссовки, колготки.

Только мебель: подоконник, сервант, стол, кресло, порог.

Только посуда: блюдо, скатерть, кастрюля, сковорода, салфетка.

Только транспорт: автобус, колесо, самосвал, такси, скамейка.

### 3. «Четвертый лишний»

Цель: развитие умения классифицировать предметы по существенным признакам и обобщать (развивать операцию обобщение)

Дидактический материал: пять карточек, на каждой карточке изображены четыре предмета; три предмета связаны каким-либо общим признаком, а четвертый - лишний.

Варианты карточек:

- сапог, тарелка, тапок, ботинок
- вилка, тарелка, яблоко, кастрюля
- яблоко, груша, виноград, огурец
- помидор, морковь, машина, картофель
- шапка, машина, самолет, поезд

Описание задания: Ребенку поочередно показывают карточки. Педагог говорит: «Посмотри на эти предметы: их четыре, три предмета как-то связаны между собой, а четвертый - лишний, его нужно убрать. Покажи и назови этот предмет. (Например: сапог, сапог, тапок, ботинок - это обувь, а тарелка - посуда).

### 4. «Назови общим словом».

Цель: Развивать операции анализа и обобщения.

Перед ребенком раскладывают серии картинок определенной тематики, его задача - назвать одним обобщающим словом или словосочетанием предметы:

- чашка, ложка, тарелка, вилка; (посуда)
- яблоко, груша, лимон, банан; (фрукты)
- голубь, павлин, утка, цапля; (птицы)
- собака, корова, свинья, баран; (домашние животные)
- ромашка, кукуруза, крапива, ландыш; (цветы)
- зима, весна, лето, осень (времена года).

#### 5. Игра «Лишняя игрушка»

Цель: развивать умение обобщать предметы по признаку.

Материалы: разные игрушки (куклы, машины, мячи, мягкие зверушки и т.д.)

Ход игры:

Вариант 1: Воспитатель предлагает детям из предложенных трех игрушек убрать лишнюю. Две игрушки должны быть объединены одним свойством. Например, с куклой и мячик, резиновые, а зайчик тканевый.

Вариант 2: Воспитатель показывает детям игрушки, называет их, затем выставляет на столе и просит его запомнить, как они лежат. Затем ребенок закрывает глаза, одна игрушка заменяется другой. Ребенок должен назвать игрушку, которой не было в начале.

#### 6. Игра «Заплатки»

Цель: Развитие внимания и логического мышления

Материал: цветные картинки с вырезанными «заплатками» в форме геометрических фигур.

Ход игры:

Вариант №1: Ребенку выдаются карточки с отсутствующей частью картинки разной формы, перед ним выкладываются маленькие карточки - «заплатки». Ребенок должен подобрать нужную «заплатку» (по рисунку и форме).

Вариант №2: Нескольким детям выдаются по 1-2 карточки с отсутствующей частью. Ведущий держит карточки-«заплатки» в руках картинкой вниз. Ведущий показывает карточки-«заплатки» детям. Дети должны узнать свою «заплатку» по форме и сказать об этом.

#### 7. Игра «Чей домик?»

Цель: Познакомить детей с местами обитания животных, укреплять зрительную память, развивать операцию обобщения.

Материал: карточки с названиями животных и их мест обитания

Ход игры:

Вариант 1. Ребенок должен соединить (положить рядом) карточки животных с их местом обитания.

Вариант 2 Отберите три карточки игры так, чтобы два из них составляли общую пару. Предложите ребенку убрать лишнюю карточку. Постепенно предлагайте всё большее количество карточек.

Вариант 3. Разложите на столе карточки с изображением животных. Предложите ему выбрать животных, которые имеют общее или сходное место обитания. Например, кто живет в норах, кто живет в море, кто живет в деревянных домиках, кто сам строит себе домик, и т.д.

#### 7. Игра «Найди пару»

Цель: Развивать операцию обобщения.

Материал: листья с 3 - 4 деревьев в соответствии с количеством детей разного цвета: жёлтые красные, оранжевые, зеленые

Ход игры:

Вариант 1: Воспитатель раздаёт детям по одному листику и говорит: «Подул ветер, все листочки полетели». Услышав эти слова, дети начинают бегать по площадке с листьями в руках. Затем педагог даёт команду: «Раз, два, три - пару найди!» Каждый должен стать рядом с тем, у кого такой же лист в руках.

Вариант 2: Воспитатель раздаёт детям по одному листику и говорит: «Подул ветер, все листочки полетели». Услышав эти слова, дети начинают

бегать по площадке с листьями в руках. А по команде воспитателя «Раз, два, три - общее найди!» каждый должен найти листики своего цвета.

#### 8. Игра «Отгадай - ка!»

Цель: учить описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет; развивать память, речь.

Материал: мяч

Ход игры: По сигналу воспитателя, ребенок, получивший мяч, описывает по памяти описание любого предмета, а затем передает мяч тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает мяч следующему и т. д.

#### 9. Игра «Запомни картинки»

Цель: развивать операцию обобщения.

Оборудование: группы тематических картинок.

Ход игры: на наборном полотне помещаются группы картинок (по 5): одежда (летняя, зимняя), транспорт (грузовой, пассажирский), ребенок должен сгруппировать картинки по существенным признакам.

#### 10. Игра «Запоминалки»

Цель: развивать операцию обобщения.

Оборудование: тематические группы картинок.

Ход игры: Ребенку надо запомнить 10 картинок. Как это лучше сделать? Предлагается алгоритм запоминания:

1. Запомнить группы картинок: одежда, транспорт;
2. Запомнить по подгруппам: зимняя, летняя одежда; грузовой, пассажирский транспорт.

А). Педагог убирает одну из групп картинок (5 штук)

Вопросы: «Какой группы не стало?»

Б). Затем убирается 1 картинка. Вопрос: «Какой картинке в группе не стало?»

В) Картинки переворачиваются.

Можно предложить перечислить по порядку все группы, затем подгруппы, затем порядок картинок в подгруппах.

#### 11. Игра «Отвечаем быстро»

Цель: развивать операцию обобщения.

Оборудование: мяч.

Ход игры: воспитатель бросает мяч ребенку с названием цвета, а ребенок должен быстро назвать как можно больше предметов, которые могут быть такого цвета. Как вариант, можно игру усложнить: взрослый будет говорить то существительные, то прилагательные по очереди. Если игрок сказал ответ не попадая, и он не соответствует действительности - взрослый и ребенок меняются местами.

#### 12. Игра «Кто кем (чем) будет?»

Цель: развивать операцию обобщения.

Ход игры: Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

Кем будет яйцо? (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом или курицей;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком
- снег - водой, льдом, снежинкой, паром.
- мука - хлебом, пирожками, блинчиками и т. д.

#### 13. Игра - наоборот «Кто кем был?»

Цель: развивать операцию обобщения.

Ход игры: Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

- лошадь - жеребенком;
- цветок - семенем и т.д.

#### 14. Игра «Живое - неживое»



Цель: развивать операцию обобщения, знакомить с понятиями «одушевленный» и «неодушевленный».

Ход игры: Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем «КТО», а неживые «ЧТО». Приводим несколько примеров. Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

Что растёт? Кто растёт?

Кто летает? Что летает?

Кто плавает? Что плавает?

Кто самый большой? Что самое большое? И т.д.

15. Игра «Кто это?» (знакомимся с профессиями)

Цель: знакомить детей с различными профессиями, развивать операцию обобщения.

Оборудование: карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

Ход игры: Воспитатель задает ребенку вопросы, на которые ребенок должен дать не менее 3 ответов.

Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?

2 вариант: вариант: «Кому что нужно?» Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иглолка?

16. Игра «Отгадай предмет по его частям»

Цель: развивать операцию обобщения.

Оборудование: карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д

Ход игры: В эту игру можно играть в двух вариантах.

Первый вариант - с использованием карточек с картинками. Участникам игры раздаются карточки с изображением различных предметов - мебель, овощи, животные, транспорт и т.д. Ребёнок, не показывая свою

карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же.

Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листья.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

17. Игра «Какое это животное?»

Цель: развивать операцию обобщения, закреплять знания о животных.

Ход игры: Воспитатель говорит цепочку признаков о каком-либо животном, а ребенок должен его угадать.

Пример:

Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.

Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.

Можно поменяться с ребенком ролями - он будет называть признаки, а воспитатель угадывать.

18. Игра «Расставь вещи на полки»

Цель: развивать операцию обобщения.

Оборудование: предметные картинки и изображения двух книжных полок.

Ход игры: Дайте ребенку предметные картинки и предложите разложить вещи на полки, ориентируясь на их принадлежность к той или иной группе.

Например: игрушки и книги.

19. Игра «Кто больше»

Цель: развивать операцию обобщения.

Ход игры: проводится между несколькими детьми или между ребенком и взрослым. Цель - назвать как можно больше предметов, относящихся к какой-либо группе, например, предметы посуды (можно проводить с мячом).

#### 20. игра «Разложи игрушки»

Цель: развивать операцию обобщения.

Оборудование: набор игрушек разных по величине (по три): матрешки, колокольчики, вазочки, домики, елочки, зайчики, ежики, машинки; три одинаковые коробочки.

Ход игры: Взрослый показывает ребенку игрушки и говорит: «Эти игрушки надо разложить в три коробочки. В каждой коробочке должны быть игрушки, похожие чем-то между собой. Подумайте, какие игрушки вы положите в одну коробочку, какие - в другую, а какие - в третью». Если ребенок раскладывает игрушки в произвольном порядке, родитель оказывает ему помощь: «Какие игрушки похожи между собой, выбери их (например, матрешки). Чем эти матрешки между собой отличаются? Разложи их по коробочкам».

Затем взрослый дает ребенку колокольчики и просит раздать их матрешкам: «Подумай, какой колокольчик ты дашь самой большой матрешке». Далее ребенок раскладывает игрушки сам и обобщает принцип группировки. Взрослый просит: «Расскажи, какие игрушки ты положил в первую коробку, какие - во вторую, а какие - в третью». В случае затруднения сам обобщает: «В одной коробке - самые маленькие игрушки; в другой - побольше, а в третьей - самые большие».

Дидактические игры, направленные на развитие мыслительной операции абстрагирования

#### 1. «Посади свою аллею»

Цель: учить детей последовательному расположению в ряду элементов разной величины (развитие операций абстрагирования).

Дидактический материал: деревья (береза, липа, клен, дуб, тополь, сделанные из картона разной высоты от 4 до 20 см. Каждое дерево отличается от растущего рядом на 2 см.

Правила игры: нужно посадить деревья в ряд так, чтобы они уменьшались (увеличивались) по высоте.

## 2. «Заполни квадрат»

Цель. Упорядочивание предметов по различным признакам (развивать операцию абстрагирования).

Игровой материал. Набор геометрических фигур, различных по цвету и форме.

Правила игры. Первый игрок кладет в квадраты, не обозначенные цифрами, любые геометрические фигуры, например красный квадрат, зеленый круг, желтый квадрат. Второй игрок должен заполнить остальные клетки квадрата так, чтобы в соседних клетках по горизонтали (справа и слева) и по вертикали (снизу и сверху) были фигуры, отличающиеся и по цвету, и по форме. Исходные фигуры можно менять. Игроки тоже могут меняться местами (ролями). Выигрывает тот, кто сделает меньше ошибок при заполнении мест (клеточек) квадрата.

## 3. «Как расположены фигуры?»

Цель. Упражнять детей в анализе групп фигур, в установлении закономерности в наборе признаков, в умении сопоставлять и обобщать, в поиске признаков отличия одной группы фигур от другой (развивать операцию абстрагирования).

Игровой материал. Набор геометрических фигур (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники.)

Правила игры. Каждый игрок должен внимательно изучить расположение фигур в трех квадратах своей таблички, увидеть закономерность в расположении, а затем заполнить пустые клетки последнего квадрата, продолжив замеченное изменение в расположении фигур. Первый игрок должен увидеть, что нес фигуры в квадратах

смещаются на одну клеточку по часовой стрелке, а второй игрок должен обратить внимание на фигуры, стоящие на одинаковых местах, т. е. слева вверху стоят два треугольника и один прямоугольник, а справа внизу два прямоугольника и один треугольник. Значит, слева вверху надо расположить прямоугольник, а справа внизу- треугольник. Для заполнения двух других клеток пригодна эта же закономерность.

#### 4. «Найди клад или мышку»

Цель: развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину (развивать операцию абстрагирования).

Ход игры:

Перед детьми лежат 8 блоков, различающихся по свойствам. Дети - кладоискатели, монета - клад. Один из ребят задает вопрос.

Клад под синим блоком?

Под большим и т. д.?

#### 5. Игра «Угадай животных»

Цель: Закреплять знания о диких животных, среде его обитания, питания. Развивать логическое мышление, развивать операцию абстрагирования.

Краткое описание:

Выбирают ведущего. Он перемешивает поля и карточки и выдает каждому игроку по одному полю, а карточки кладет в отдельную стопку текстом вниз. Ведущий берет из стопки верхнюю карточку и вслух читает текст загадки на ней. Если игрок, у которого на поле есть изображение этого животного, отгадал загадку, и правильно ответил на вопросы о нем (где живет, чем питается, какой характер), то ведущий отдает ему карточку с загадкой. Если игрок сделал ошибку, ведущий поправляет его, но карточку кладет под низ стопки. Первый, кто закроет все участки на своем поле, объявляется победителем.

#### 6. Игра «Кто быстрее соберет?»

Цель: развивать активное внимание, развивать операцию абстрагирования.

Игровой материал: предметы различных форм.

Ведущий раскладывает 5 различных предметов на столе. Игроку завязывают глаза, и он должен быстро (не дольше, чем за 1 мин.) собрать все эти предметы в том порядке, который укажет ему ведущий. Тот меняет расположение предметов и дает по очереди задание другим игрокам. Собравший быстрее всех считается победителем.

#### 7. Игра «Узнай, что это?»

Цель: активизация зрительного внимания и памяти, развитие операции абстрагирования, совершенствование зрительно-пространственной ориентировки в процессе узнавания и описания предмета по контурному изображению его части.

Игровой материал: демонстрационное полотно, раздаточный материал, цветные карандаши, листы для рисования.

Ход игры: педагог выставляет на демонстрационное полотно картинку с изображением контура верхней части, например: трамвая, предлагая детям внимательно ее рассмотреть и решить, часть чего она им напоминает. Если дети затрудняются с ответом, педагог помогает им подсказками. Затем каждому ребенку раздают листочки, на которых предметы изображены не полностью, и ребенка просят сначала узнать предмет, а затем нарисовать их полностью на отдельных листах.

#### 8. Игра «Путаница»

Цель: развитие зрительного внимания и памяти, зрительно-пространственной ориентировки, воображения и операции абстрагирования.

Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал (3-4 карточки на каждого ребенка)

Процедура игры. Педагог демонстрирует карточку наложенных контуров различных фигур (например: чайник, зонт, конфета и т.д.). При этом он объясняет детям, что только поначалу все здесь изображенное

кажется путаницей. На самом деле, если внимательно присмотреться, мы увидим изображения, точнее, контуры нескольких предметов. Чтобы не ошибиться в том, что же изображено, на карточке «путаницы», надо постараться проследить контур каждого изображения очень внимательно. Педагог проводит по линиям несколько раз, пока дети не узнают и не назовут предмет. Когда дети узнают первый предмет, педагог выставляет его цветное изображение. Так последовательно распутывается вся путаница. Затем детям раздают карточки «путаницы», педагог просит внимательно посмотреть и сказать, что у кого изображено.

#### 9. Игра «Разведчики»

Цель: развитие сосредоточенности, устойчивости зрительного внимания, наблюдательности.

Игровой материал: набор сюжетных картин (или иллюстраций из книг)

Ход игры: ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем педагог переворачивает картинку и задает по ней несколько вопросов. Например: «Какие персонажи были нарисованы? Во что они одеты?». Постепенно показывая все более сложные картинку и задавая все более сложные вопросы.

#### 10. Игра «Сделай так же»

Цель: развитие операции абстрагирования, внимания, наблюдательности, зрительно-моторной координации.

Ход игры: нужно: а) делать, как я. Предложить ребенку делать руками фигуры так, как вы ему показываете. Затем переходить к движениям кистей рук на столе: положить руки на стол, сжать правую руку в кулак, и т. д. менять положение под команду ведущего с нарастанием темпа; б) слушать команду: руки вверх, в стороны, правая - вверх и т.д.

#### 11. Игра «Архитектор»

Цель: развитие внимания, наблюдательности

Игровой материал: кубики.

Ход игры: Воспитатель - архитектор, ребенок строитель. У обоих одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью своих кубиков, какое сооружение надо построить (лесенку, арку, домик), строитель повторяет задание.

#### 12. Игра «Шерлок Холмс»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, развивать операцию абстрагирования.

Ход игры: Игрок, который выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера и отворачивается или выходит из комнаты. Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает «Сыщику» угадать, что он изменил. Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и многое другое. Сложность игры зависит от количества изменяемых предметов. Начинать с меньшего количества изменений, постепенно их увеличивая.

#### 13. Игра «Форма»

Цель: Развитие наблюдательности, ориентирование на форму.

Оборудование: предметы круглой и прямоугольной формы

Ход игры: Предварительно в разных местах комнаты выставляются три предмета круглой и прямоугольной формы. Ребенку предлагается за 1 мин. Принести все выставленные предметы.

#### 14. Игра «Точки»

Цель: Развитие ориентирования в пространстве, развитие операции абстрагирования.

Оборудование: лист с заданием, на котором нарисован зайчик (в нижнем левом углу листа) и домик (в верхнем правом углу листа), между зайчиком и домиком нарисовано большое число точек.

Ход игры: Педагог говорит ребенку: «Зайчик заблудился и не может найти дорогу к своему дому. Ты хочешь ему помочь? Тогда, соединяя точки, нарисуй дорожку от зайчика к его дому.



### 15. Игра «Что нарисовано?»

Цель: Развитие операции абстрагирования, умения использовать при восприятии свой опыт и знания.

Оборудование: набор карточек (4-6 шт.) с пунктирным изображением знакомых ребенку предметов, животных и т.д.

Ход игры: Педагог поочередно показывает карточки и задает вопрос: «Что здесь нарисовано?». Если ребенок затрудняется с ответом, можно предложить ему соединить пунктирные линии карандашом.

### 16. Игра «Сложи картинку»

Цель: Развитие операции абстрагирования.

Оборудование: картинки, разрезанные на 2,3,4,5,6 частей.

Ход игры: Составить из частей целую картинку.

### 17. Игра «Хлопни в ладоши»

Цель: развитие операции абстрагирования.

Ход игры: Педагог говорит ребенку: «Сейчас я буду называть разные слова. Когда я назову какое-нибудь животное - хлопни в ладоши»

Слова: стол, книга, лошадь, стул, дверь, виноград, собака, ножницы, книга, туфли, карандаш, мяч, окно, кошка, сапоги, коза, стекло, дом, дорога, яблоко, дерево, ковер, лев, стена, крыша, арбуз, санки, снег, тигр, кровать, тетрадь, вилка, лед, елка, заяц, волк, галстук, лимон, медведь, дыня, чайник, тарелка, полка, масло, пальто, белка.

### 18. Игра «Запретное слово»

Цель: развивать операцию абстрагирования.

Ход игры: Дети сидят полукругом. Педагог называет «запретное слово», которое нельзя использовать при ответах, и поочередно бросая мяч детям, задает вопросы.

### 19. Игра «Да» и «нет» не говорить, черное и белое не носить».

Цель: развивать операцию абстрагирования, развивать произвольное внимание и самоконтроль.

Ход игры: Взрослый предлагает ребенку поиграть в вопросы и ответы. Ребенок может по-разному отвечать на вопросы, но должен выполнять одно правило: нельзя произносить запретные слова «да - нет», «черное - белое». Взрослые задают такие вопросы, которые предполагают использование запретного слова. Например: «Какого цвета у доктора халат?». В случае ошибки играющие меняются местами.

## 20. Игра «Волшебная цифра»

Цели: совершенствовать память; закреплять математический счет; развивать операцию абстрагирования.

Материал: карточки с цифрами, коврик или мат.

Ход игры

Педагог говорит, что если хорошо знать цифры, то попадешь в страну знаний. Для каждого он сообщает его волшебную цифру. На столе вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный педагогом. По сигналу педагога вытягивают руку к столу и ищут свою цифру, затем забирают ее себе.

Дидактические игры, направленные на развитие мыслительной операции конкретизации

### 1. «Магазин»

Цель игры: упражнять детей в умении различать величину предметов, активно использовать в речи слова «длинный - короткий», «высокий - низкий», «широкий - узкий», «большой - маленький» (развивать операцию конкретизации).

Для игры подбираются игрушки и предметы разных размеров, например: большая и маленькая куклы, длинная и короткая ленты, широкая и узкая кровати, высокая и низкая кастрюльки. Дети по очереди выступают в роли продавца и покупателей. Чтобы получить (купить) игрушку, ребёнок должен назвать её величину: «Дайте, пожалуйста, длинную линейку», «Мне нужна высокая пирамидка» и т. д.

## 2. «Поставь машину в гараж»

Цель: учитывать величину в практических действиях с предметами, соотносить предметы по величине; закреплять словесное обозначение величин («большой», «маленький», «больше», «меньше»); учить оценивать свои действия (развивать операцию конкретизации).

Оборудование: игрушечные машинки разной величины; «строительный материал» разного размера (в этом качестве могут использоваться кубики или блоки Дьенеша, подручные средства).

Педагог предлагает построить гаражи для машин. Обращает внимание на заранее подготовленный строительный материал. Принцип соотнесения величины кукол и кроватей дети должны выделить самостоятельно. Когда работа будет завершена, педагог предлагает проверить ее качество (соответствие величин машинки и гаража).

## 3. «Подбери картинку»

Цель: Учить классифицировать предметы, называть группы предметов обобщающими словами, обогащать словарный запас. Развивать внимание, память, мышление (развивать операцию конкретизация).

Ход игры:

Выбирают ведущего. Он перемешивает поля и карточки и выдает каждому игроку по одному полю, а карточки кладет в отдельную стопку. Ведущий берет из стопки верхнюю карточку и называет ее. Игроки методом классификации определяют принадлежность предмета к своей карте, подает сигнал - при правильном ответе ведущий отдает игроку карточку. Первый, кто закроет все участки на своем поле, объявляется победителем.

## 4. «Назови три предмета»:

Цель: развитие внимательности, словарного запаса, операции конкретизации (развивать операцию конкретизации).

Ход игры: Воспитатель говорит ребенку одно слово, задача ребенка подобрать к нему три подходящих смысла. Например, к слову мебель - диван, стол, кровать и т. д.

#### 5. «Кому что нужно?»

Цель: развитие внимания, скорости реакции, развитие мыслительной операции конкретизации.

Ход игры:

Педагог называет детям профессию. А дети перечисляют предметы, необходимые для работы. Например: «Сапожник: гвозди, молоток, кожа, сапоги, ботинки...»

#### 6. «Кто назовёт больше предметов»

Цель: развитие внимания, скорости реакции, развитие мыслительной операции конкретизации.

Ход игры:

Дети называют то, что изготовлено на заводе (фабрике, что пекут на хлебозаводе, что выращивают колхозники.

#### 7. «Отвечай быстро»

Цель: развитие внимания, скорости реакции, развитие мыслительной операции конкретизации.

Ход игры:

Педагог называет какой-либо цвет, а дети называют, что бывает такого цвета. Также признаком для классификации могут служить качества предмета по материалу: деревянный, металлический, стеклянный и т. д.

#### 8. Игра «Съедобное - несъедобное»

Цель: развивать активное внимание, операцию конкретизации.

Игровой материал: мяч.

Процедура игры. Дети садятся в круг. Ведущий говорит задуманное им слово и бросает мяч своему соседу. Если слово обозначает еду (фрукты, овощи, сладости, молочные, мясные и другие продукты), то ребенок, которому бросили мяч, должен поймать его («съесть»). Если слово обозначает несъедобные предметы, то мяч не ловится. Если ребенок справился с заданием, то он становится ведущим и называет свое задуманное слово другому ребенку, и бросает мяч.

## 9. Игра «Карлики и великаны»

Цель: развивать активное внимание, развивать операцию конкретизации.

Ход игры. Дети садятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если слово означает что-то довольно большое, то дети поднимают руки вверх, а если наоборот, что-то очень маленькое (например, иголка, мышка), то дети опускают руки вниз. Ведущий может сознательно ошибаться, а многие ребята непроизвольно, в силу подражания, будут повторять действия ведущего. Необходимо выполнять правильно, кто ошибается - выбывает из игры. И так до тех пор, пока не останутся 2-3 человека.

## 10. Игра «Найди фото»

Цель: развивать концентрацию и распределение внимания, развитие зрительно-пространственной ориентировки, воображения, активизация внимания и зрительной памяти детей путем сличения предмета с его силуэтом и сопоставления пары «предмет-силуэт» при наличии спорных (похожих на предмет) изображений.

Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал (необходимо изготовить по две картинки «фотокарточки» клоунов, с различным изображением лиц).

Ход игры:

Клоуны сфотографировались, но когда пришли получать фотокарточки, они оказались перепутанными. Задача: каждому клоуну разыскать свое фото. На фланелеграфе располагаются фотокарточки клоунов с разной мимикой. Ребенок получает оригинал (лист с изображением лица клоуна) и должен найти его аналог среди фотокарточек. Затем к поиску приступает следующий участник игры, и так до тех пор, пока не найдут все фотокарточки. Игра сопровождается хлопками, речевками типа: «Смотри внимательно - найдешь обязательно!». Когда ребенок сделал выбор ему можно задать вопросы: «У тебя какой клоун?» (веселый, грустный и т.д.) «Как бы нам его назвать?» (Плакса, Ворчун, Хохотун и т.д.) «Куда смотрит

клоун?» В поисках ответа на заданный вопрос принимают участие все играющие.

#### 11. Игра «Лабиринты»

Цель: развивать умение концентрировать внимание, связную речь, сосредоточенности, наблюдательности, развивать операцию конкретизации.

Игровой материал: бланки с лабиринтами, карандаши.

Ход игры. Ребенку показывают картинку, спрашивают: «Кто нарисован? Что она (они) делают?» Объясняют, что такое лабиринт. Читают стихотворение или рассказывают какую-нибудь историю или сказку, а потом просят, например, помочь девочке найти домик, в котором живёт её бабушка, помогите найти зайке морковку, мишке - мёд. Сначала предлагают ребенку проследить линию глазами, если он не справляется с заданием, ему предлагается проследить линию с помощью указки. Далее от простого варианта переходят к более сложному.

#### 12. Игра «Найди отличия»

Цель: развитие произвольного внимания, усидчивости, сосредоточенности, развитие операции конкретизации.

Игровой материал: картинки, на которых изображены похожие, но в чем-то различающиеся предметы.

Ход игры: попросить ребенка найти все различия между картинкам.

#### 13. Игра «Найди два одинаковых рисунка»

Цель: развитие внимания, наблюдательности, развитие операции конкретизации.

Игровой материал: бланки методики

Ход игры: Инструкция: в каждом из пяти заданий даны похожие рисунки, которые чем-то отличаются друг от друга. Но двое из этих рисунков совершенно одинаковые. Какие именно рисунки полностью идентичные, ребенок и должен определить.

Примечание: в первом и во втором задании рисунки имеют только 2 признака отличия; в третьем задании их уже 3. Желательно, чтобы при

выполнении данного упражнения ребенок не просто нашел одинаковые рисунки, но и назвал признаки, по которым отличаются картинки.

#### 14. Игра «Волшебное слово»

Цель: развитие внимания, развивать операцию конкретизации.

Процедура игры: Сначала следует договориться, какие слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на букву «М» или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка). Воспитатель рассказывает историю или произносит подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу, встать или др.

#### 15. Игра «Летает - не летает».

Цель: развивать активное внимание, развивать операцию конкретизации.

Процедура игры. Дети садятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если слово означает то, что может летать, то дети поднимают руки вверх и качают ими как деревья на ветру, а если названный предмет не летает, то дети опускают руки вниз. Ведущий может сознательно ошибаться, а многие ребята непроизвольно, в силу подражания, будут повторять действия ведущего. Необходимо выполнять правильно, кто ошибается - выбывает из игры. И так до тех пор, пока не останутся 2-3 человека.

#### 16. Игра «Что забыл нарисовать художник?»

Цель: Развитие операции конкретизации, наблюдательности, умения использовать при восприятии свой прошлый опыт и знания.

Оборудование: набор карточек (4 шт.) Например: лиса - без хвоста, расческа - без зубчиков, машина - без колес, рыба - без плавников.

Ход игры: Ребенку предлагается поочередно каждая карточка, и педагог спрашивает: «Что забыл нарисовать художник?».

#### 17. Игра «Загадки»

Цель: Развитие операции конкретизации.

Оборудование: любые загадки, соответствующие данной возрастной группе детей.

Ход игры: Педагог загадывает загадки, ребенок должен отгадать загадку.

#### 18. Игра «Какой игрушки не хватает?»

Цель: Развивать операцию конкретизации, развивать зрительную память.

Ход игры: Поставить перед ребёнком на 15-20 сек. 6 игрушек. Предложить закрыть глаза. Убрать одну игрушку. Какой игрушки не хватает?

Игру можно усложнить: Увеличив количество игрушек или ничего не убирать, только менять игрушки местами.

#### 19. Игра «Рисуем на память узоры»

Цель: Развивать операцию конкретизации, зрительную память.

На листе бумаги нарисован узор. Предложить детям в течение 1 минуты посмотреть на этот узор и запомнить его. После этого узор убрать. Предложить детям воспроизвести его по памяти. Во время этой игры также развивается память и моторика рук.

#### 20. Игра «Запоминаем вместе»

Цель: развивать операцию конкретизации.

Ход игры: один ребёнок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет его и добавляет своё слово. Третий ребёнок повторяет первые два слова и добавляет своё третье слово и т. д.

Например: «круг, ромб, квадрат»

Эту игру целесообразно повторять неоднократно. От раза к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, т. е. будет увеличиваться объём памяти.