

## Формирование и развитие элементов логического мышления у детей с ОВЗ посредством дидактических игр и упражнений.

Консультацию подготовила:  
учитель-дефектолог Фролова О.Г.

В процессе целенаправленной коррекционно-педагогической работы ребенок учится устанавливать временные, причинно-следственные связи и зависимости, обучается рассуждать, выделять существенное и второстепенное, объединять предметы на различных основаниях, видеть в предметах разные их свойства, видеть относительность границ между отдельными группами явлений и объектов.

В ходе занятий используются различные методические приемы, способствующие **развитию логического мышления** : сравнения, обобщения, противопоставления, **анalogии**, установление связей между явлениями и объектами природы, классификация и систематизация известных фактов, **формулирование** выводов в виде суждения и умозаключения.

Задания на **формирование** умений выполнять классификацию

Цель данных заданий- учить **детей** выделять существенное и второстепенное, объединять предметы по различным основаниям, в одну группу на основе общих признаков.

Игры и задания

«Группировка предметов (*картинок*)» без образца и без обобщающего слова. Цель - учить **детей** пользоваться наглядной моделью при решении **элементарных логических** задач на классификацию.

ИГРА «**РАЗЛОЖИ ИГРУШКИ!**»

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

Ход игры. Педагог показывает детям 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, педагог оказывает ему помощь: «Какие игрушки похожи между собой, выбери их (*например матрешки*). Чем эти матрешки между собой различаются? Разложи их по коробочкам». Затем педагог 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. Педагог 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».

ИГРА «**РАЗЛОЖИ КАРТИНКИ!**» **Оборудование:** картинки с изображением предметов: транспорта, посуды, мебели (*по восемь каждого вида*).

Ход игры. Педагог показывает детям набор картинок и просит их разложить на несколько групп так, чтобы в каждой группе картинки были чем-то похожи. В случае

затруднения педагог дает ребенку в качестве основания группировки инструкцию: «Выбери все картинки с изображением посуды. А теперь давай посмотрим, где здесь мебель» и т. д. После того как ребенок разложит все картинки, необходимо помочь ему **сформулировать принцип группировки** : «В одной группе все картинки с изображением посуды, в другой - мебели, а в третьей - транспорта».

#### **ИГРА «РАЗЛОЖИ ПРЕДМЕТЫ!»**

**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. Педагог 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 педагог берет первую пару игрушек - елочки - ставит их рядом и просит **детей сравнить** : «*Чем эти елочки различаются между собой?*» Если дети не могут найти основное отличие, педагог обращает внимание **детей на материал**, из которого сделаны эти игрушки. Затем дети действуют самостоятельно. В конце игры надо обобщить принцип группировки: «В одной коробке - все деревянные игрушки, а в другой - все пластмассовые».

Также **формированию умений выполнять классификацию способствуют словесные игры**:

«*ЧТО КРУГЛОЕ, А ЧТО ОВАЛЬНОЕ?*»

«*ЛЕТАЕТ - НЕ ЛЕТАЕТ*»

«*СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ*»

«*ЖИВОЕ-НЕЖИВОЕ*»

«*ЧТО БЫВАЕТ ВНИЗУ, А ЧТО БЫВАЕТ НАВЕРХУ?*»

«*ЧЕМ ПОХОЖИ?*»

Игры на исключение четвертого «*лишнего*» слова

«*БУДЬ ВНИМАТЕЛЬНЫМ!*»

Ход **упражнения**. Педагог говорит детям: «Я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать «*лишнее*» слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул; ромашка, заяц, одуванчик, василек; лошадь, автобус, трамвай, троллейбус; волк, ворона, собака, лиса; воробей, ворона, голубь, цыпленок; яблоко, елка, морковь, огурец. После каждого выделенного «*лишнего*» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов, т. е. объяснить принцип группировки.

«*СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО!*»

Ход **упражнения**. Педагог говорит ребенку: «Я буду называть слова, а ты скажешь какое слово не подходит: кошка, шишка, платье, шапка; трактор, корзина, резина, бузина; река, репа, свекла, морковь; книга, кран, мяч, кошка; вода, ручка, вахтер, вата». В случае затруднения он медленно повторяет определенный набор слов и помогает ребенку выделить в словах общий звук. При повторном проведении игры педагог предлагает детям различные варианты заданий на исключение четвертого «*лишнего*».

Задания на **формирование** умений выполнять систематизацию

Цель данных упражнений - учить детей сравнивать предметы, видеть в предметах разные их свойства, располагать предметы в определенном порядке, выделив при этом существенный признак.

Рассказы-задачи

*«ПОМОГИ ПОСТАВИТЬ ПО РОСТУ!»*

Ход упражнения. Педагог рассказывает: «У девочки Ани был день рождения. Ей подарили матрешку. Аня ее раскрыла и увидела, что там целых пять матрешек. Она захотела их поставить по росту, но перепутала. Расскажи Ане, как ей расставить матрешек по росту». В случае затруднения педагог начинает говорить: «Надо вначале на первое место поставить самую большую матрешку, а потом какую?» Ребенок продолжает: «На второе место - немного поменьше матрешку, а на третье место, **посредине**, поставить среднюю. На четвертое место - еще меньшую, а на пятое, последнее, - самую маленькую». После того, как ребенок расскажет сам, ему предлагают рассказать Ане, как можно расставить матрешек по-другому: от маленькой до самой большой («Какую матрешку надо поставить на первое место? А на второе место какую?» и т. д.). В случае затруднения ребенку надо дать пятиместную матрешку, предложить расставить матрешек по росту, а потом помочь рассказать, какая матрешка на каком месте стоит

*«ДОМИКИ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ»*

Ход упражнения. Педагог рассказывает: «В зоопарке жили разные животные: медведь, волк, лиса, заяц и ежик. Им для зимовки построили домики, разные по величине. Вначале поставили первый, самый маленький. Потом немного побольше. Третий - еще больше. А четвертый - еще больше. Пятый построили самый большой. Расскажи, в каком домике может поселиться каждый из этих зверей. Почему?» В случае затруднения можно организовать постройку этих домиков, обыграть ситуацию и предложить ребенку рассказать, каких зверей куда он поселил. Почему? Настольные игры Цель - учить детей раскладывать изображения предметов в определенной последовательности, ориентируясь на качество предметов.

*«КТО СТАРШЕ?»*

Оборудование: наборы карточек с изображением следующих персонажей: дедушки, мужчины, школьника, дошкольника, младенца; на обратной стороне - полоски разной длины: самая длинная изображает дедушку, короче - мужчину, еще короче школьника и т. д.

*«ЧТО ТЕПЛЕЕ?»*

Оборудование: наборы карточек с изображением следующего вида одежды: зимнее пальто, осеннее пальто, зимнее платье, летнее платье, купальник; на обратной стороне - полоски соответствующей длины

*«ЧТО ЯРЧЕ СВЕТИТ?»*

Оборудование: наборы карточек с изображением следующих приборов для освещения: свеча, настольная лампа, люстра, прожектор, солнце; на обратной стороне - полоски соответствующей длины

*«ЧТО ТЯЖЕЛЕЕ?»*

Оборудование: наборы карточек с изображением предметов одного размера: гиря, арбуз, кусочек дерева, резиновый мячик, воздушный шарик; на обратной стороне - полоски соответствующей длины

Задания на **формирование** умений устанавливать причинно-следственные связи и зависимости

### ИГРА «УГАДАЙ-КА: ПЛЫВЕТ - ТОНЕТ?»

Ход **упражнения**. Ребенку предлагают угадать, какие предметы плавают, а какие - тонут. Педагог называет попарно группу предметов: деревянная палочка-гвоздь; деревянная и металлическая линейки; деревянный и металлический шарики; металлическая и деревянная пуговицы; деревянный и металлический кораблики; металлическое и деревянное колечки и т. д. В случае затруднения педагог организует практические действия с этими предметами: ребенок подбирает предметы, нужные для игры, и готовит бассейн с водой. Педагог объясняет ребенку: «Все, что плавает, ты будешь складывать в одну коробку, а все, что тонет, — в другую». Предметы дает в случайном порядке, а не попарно. В конце игры следует предложить ребенку обобщить, какие же предметы плавают, а какие тонут. Почему?

Рассказы - загадки

### «ШАРИК УПАЛ!»

«Девочка Наташа положила шарик на кубик и ушла гулять. Кошка толкнула кубик, шарик упал. Наташа пришла, видит - шарик на полу лежит. Почему упал шарик?» В случае затруднения нужно обыграть ситуацию, чтобы ребенок сам установил причину падения шарика. Затем снова предложить ребенку прослушать рассказ-загадку и задать ему основной вопрос: «Почему упал шарик?»

### «ПОЧЕМУ УКАТИЛСЯ МЯЧИК?»

«У мальчика Саши было два мячика - один красный, другой синий. Саша положил красный мячик на столик, а синий на кукольную горку. Смотрит - один мячик укатился. Угадай, какой укатился? Почему?» В случае затруднения надо обыграть ситуацию, чтобы ребенок сам понял, какой шарик укатиться и почему.

### «ЧТО БЫЛО НОЧЬЮ?»

«В детском саду утром воспитатель подошел к окну и сказал: «Дети, посмотрите в окно, все вокруг белое - земля, крыши домов, деревья. Как вы думаете, что было ночью?» Что ответили дети?»

Задания на **формирование** понимания скрытого смысла, понимания юмора, **развития** адекватных реакций на юмор

Игры и задания на сравнение картинок с последующим рассуждением

### ИГРА «ЧТО ПЕРЕПУТАЛ ХУДОЖНИК?»

Оборудование: две сюжетные картинки, на которых изображены следующие ситуации: на первой - светит яркое солнце, кругом зелень и цветы, девочка прыгает через скакалку; на второй - те же природные явления, только вместо девочки - мальчик, одетый в шубу, лепит снеговика.

Ход **упражнения**. Педагог предлагает ребенку рассмотреть вначале первую картинку, затем кладет рядом вторую картинку и просит их сравнить. Затем спрашивает: «Что художник перепутал, нарисовал так, как в жизни не бывает? Почему?» В случае затруднения он задает вопросы: «Какое время года нарисовал художник на первой картинке? А на второй? Так бывает? Почему?»

Словесные игры

## ИГРА «БЫВАЕТ - НЕ БЫВАЕТ»

**Ход упражнения.** Ребенок должен наглядно представить себе ситуацию, выраженную в слове, и решить, бывает данная ситуация в жизни или нет: «Собака на крыше гуляет» - так бывает? («Собака у конуры сидит», «Кошка на цепи сидит», «Цыплята в аквариуме плавают», «Кошка мышей ловит», «Мыши кошку ловят», «Трактор землю пашет», «Трактор по небу летит», «Мальчик по снегу плывет», «Собака под дверью мяукает») и т. д.

## ИГРА «НАОБОРОТ»

**Оборудование:** мяч.

**Ход упражнения.** Педагог приглашает детей в круг и объясняет правила игры: «Я буду называть слово, а вы подбирайте слово, противоположное по смыслу. Кто догадался, тот протягивает руки, и я ему бросаю мяч. Поймав мяч, он называет слово и бросает мяч мне». Педагог говорит: «Вверх». Ребенок отвечает: «Вниз» (вперед-назад, дальше-ближе, горячо-холодно, быстро-медленно; завязать-развязать, приехать-уехать, завернуть-развернуть, намочить-высушить, закрутить-раскрутить, открыть-закрыть, упаковать-распаковать, подняться-опуститься). В случае затруднения дети могут произносить нужное слово хором.

## ИГРА «ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!»

**Ход упражнения.** Педагог говорит детям несколько слов из предложения, а дети дополняют его новыми словами, чтобы получилось законченное предложение, например: «Я надела теплую шубу, чтобы.» Дети говорят: «чтобы не замерзнуть, чтобы пойти гулять, чтобы было тепло». Педагог заранее готовит предложения, например: «Мы зажгли свет, потому что.», «Дети надели панамки, потому что.», «Мы полили цветы, чтобы.», «Сегодня Маше подарили подарок, потому что.» и т. д.

## ИГРА «ПОДБЕРИ СЛОВО»

**Ход упражнения.** Педагог предлагает детям подобрать слова по смыслу. Предлагает детям вопросы: «Что можно шить?» (платье, юбку, костюм, шубу, рубашку, сарафан и т. д.). «Что можно штопать?» (носки, варежки, свитер, шарф). «Что можно завязывать?» (шнурки, веревку, шарф, ленту). «Что можно строить?» (дом, мост, дорогу, лестницу, гараж, башню) и т. д.

## ИГРА «НЕ ОШИБИСЬ!»

**Оборудование:** камешек.

**Ход упражнения.** Педагог проводит с детьми беседу, закрепляя знания детей о разных частях суток. Дети вспоминают, что они делают утром, днем, вечером, ночью. Затем педагог предлагает игру: «Я буду называть одно слово, часть суток, а вы вспоминайте, что вы в это время делаете. Например, я скажу слово «утро». Что вы назовете?» Дети отвечают: «Просыпаемся, здороваемся, чистим зубы, причесываемся, идем в детский сад». Педагог говорит: «Отвечать будет тот, кому я положу в руку камешек. После того как он ответит, камешек надо передать другому. Если же ребенок не знает ответа, он должен стукнуть камешком об стол и передать его другому». Педагог называет разное время суток, дети отвечают. Эта же игра может проводиться по-другому. Педагог называет различные действия детей, а они отвечают лишь одним словом: день, утро, ночь, вечер. Например, «завтракаю» и передает камешек играющему. Тот быстро отвечает: «Утром».

## ЗАДАНИЕ «КТО БОЛЬШЕ ЗАМЕТИТ НЕБЫЛИЦ?»

**Оборудование:** набор фишек для каждого играющего.

**Ход упражнения.** Педагог сообщает детям, что он расскажет им небылицу, а дети должны поставить по одной фишке и запомнить эту небылицу. Педагог говорит, что он будет читать стихотворение К. Чуковского «*Путаница*». В нем много небылиц. Просит постараться их заметить, запомнить и на каждую услышанную небылицу ставить фишку.