

# **Картотека игр на развитие психических процессов**

## **Игры на развитие памяти. Приемы, помогающие запоминанию**

Память может быть зрительной, слуховой, эмоциональной, двигательной.

Для дошкольного возраста наиболее развитой является произвольная память. К началу обучения и в начале школьного обучения преобладает механическая память. Дети запоминают материал за счет многократных повторений.

В задачи обучения школьника должно входить формирование осмысленной логической памяти, которая улучшается за счет овладения различными вспомогательными средствами, приемами и способами запоминания и припоминания.

Ряд заданий направлен на развитие способности удерживать в памяти заданные инструкции. Подобную работу следует проводить регулярно, так как часто причиной невыполнения учебных заданий является "потеря" условия задачи, неспособность удерживать в памяти заданные действия. Эти задания формируют также сосредоточенность, концентрацию и переключение внимания, навык самоконтроля.

Работу по формированию памяти целесообразно проводить не на учебном материале в различных жизненных ситуациях.

Независимо от того, хорошая или плохая у ребенка память, перегружать ее вредно.

### **ШКАФЧИКИ**

Материал: шкафчики, склеенные из 4 и более спичечных коробков, мелкие предметы. Ход игры: Взрослый прячет игрушку в один из коробков на глазах у ребенка. Затем шкафчик убирается на несколько секунд и показывается снова. Ребенка просят найти игрушку.

### **ЧТО ИСЧЕЗЛО?**

На столе раскладывают несколько предметов или картинок. Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет, что исчезло.

### **ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?**

На столе раскладывают несколько игрушек. Ребенку предлагают их рассмотреть и запомнить. Ребенок отворачивается, одну игрушку добавляют, или игрушки меняют местами. Ребенок отвечает, что изменилось.

### **ХУДОЖНИК**

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет. Можно использовать игрушки.

### **ЗАПОМНИ И ВОСПРОИЗВЕДИ**

Вариант 1. Ребенку называют числа и просят их воспроизвести. Количество чисел в ряду постепенно возрастает.

Вариант 2. Ребенку называют слова и просят их воспроизвести (от 4 до 10 слов).

Вариант 3. Ребенку называют числа (слова) в произвольном порядке, просят воспроизвести в обратном порядке.

### **ВСПОМНИ И ПОКАЖИ**

Детям предлагается воспроизвести движение знакомых объектов (например, махающую крыльями птицу, косолапого медведя, ползущую гусеницу, нахохленного петуха и т.д.).

## ЦЕПОЧКА ДЕЙСТВИЙ

Ребенку предлагается цепочка действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: "Подойди к шкафу, возьми книгу для чтения, положи ее на середину стола."

## ПРИЕМЫ, ПОМОГАЮЩИЕ ЗАПОМИНАНИЮ

- Если ребенок затрудняется запомнить слова, которые вы ему назвали, дайте ему бумагу и цветные карандаши. Предложите к каждому слову сделать рисунок, который помог бы ему потом вспомнить эти слова.

То же самое можно сделать и при запоминании фраз. Ребенок сам выбирает, что и как он будет рисовать. Главное, чтобы это помогло ему потом вспомнить прочитанное.

Например, называете семь фраз.

Мальчику холодно.

Девочка плачет.

Папа сердится.

Бабушка отдыхает.

Мама читает.

Дети гуляют.

Пора спать.

К каждой фразе ребенок делает рисунок (схему). После этого предложите ему точно воспроизвести все фразы. Если возникают трудности, помогите подсказкой.

На следующий день снова попросите ребенка повторить фразы с помощью его рисунков.

Отметьте, помогают ли ему рисунки. Если он вспоминает 6-7 фраз - очень хорошо.

- Пересказ. Если ребенок не может пересказать текст, прочитайте ему рассказ еще раз, но попросите его обращать при этом внимание на отдельные специфические детали. Задайте ему вопрос: "О чем этот рассказ?" Попытайтесь связать прочитанное с тем, что хорошо знакомо ребенку, или с какой-то аналогичной историей, сравните эти истории (в чем сходство и различие). Отвечая на ваши вопросы, ребенок мыслит, обобщает, сравнивает, выражает свои мысли в речи, проявляет активность.

Такая беседа значительно активизирует память и мышление ребенка.

Попросите ребенка снова сделать пересказ и вы убедитесь в том, насколько он стал точным и осмысленным.

## ЛИТЕРАТУРА

Забрамная С.Д., Костенкова Ю.А. Развивающие занятия с детьми. М., 2001.

Ильина М.Н. Развитие ребенка с 1-го дня жизни до 6-ти лет. С-Пб., 2001.

## Дидактические игры для развития пространственного мышления:

### «Слышит ли рука ухо?»

**Цель:** научить детей пользоваться планом-схемой; знакомство с карточками и полосками; закрепление знаний детей о пространственных отношениях (справа, слева, над, под...); учить детей согласовывать свою деятельность с речевым образцом взрослого; поддержание устойчивого интереса к игре.

**Материал:** двойные полоски на каждого ребенка, карточки с образцами, коробки с колпачками разных цветов, карточки с 16 квадратами, план-схема.

#### Краткое описание игры:

1. Дети выкладывают колпачки на нижней полоске двойной карточки по плану-схеме (красные — зеленые, красные — зеленые и т.д.). Проговаривают свои действия: слева от зеленого — красный, справа от красного — зеленый; или зеленый после красного, перед зеленым — красный.

**Примечание.** Для каждого ребенка своя схема цветов. На верхней полоске дети выкладывают колпачки по словесной инструкции.

2. Работа с карточками из 16 квадратов:

а) выкладываем каждую из четырех строчек квадрата колпачками своего цвета по схемам: 1) белая — красная — черная — синяя, 2) голубая — коричневая — зеленая — оранжевая, 3) зеленая — желтая — коричневая — черная, 4) красная — оранжевая — желтая — коричневая, 5) синяя — голубая — оранжевая — желтая, 6) черная — коричневая — белая — голубая. Для каждого ребенка — своя схема.

б) Выкладываем пробки на карточке столбиками сверху вниз по аналогичным схемам.

#### «Найди ошибку»

**Цель:** учить детей внимательно сравнивать результат с образцом; закреплять умение пользоваться планом-схемой; тренировать пространственное восприятие; развивать зрительную память.

**Материал:** неправильно собранные бусы по количеству детей; карточки с планом-схемой по количеству детей; цветные колпачки, цветные шнурки.

#### Краткое описание игры:

1. Детям предлагаются неправильно собранные бусы. Они сличают их с образцом, пытаются найти ошибку (объясняют, какого цвета не хватает или какой цвет лишний).

2. Детям дается схема, по которой они собирают бусы. Результат постоянно сравнивают с образцом «испорченных» бус.

3. Дети получают план-схему, запоминают ее. А затем словесно сравнивают с готовыми «испорченными» бусами.

#### **«Прямые и обратные цепочки»**

**Цель:** развивать пространственное мышление детей; тренировать цветовое восприятие готовых образцов и схем; закреплять знания о пространственных отношениях; продолжать формировать устойчивый контроль над результатами своей деятельности.

**Материал:** план-схема, цветные колпачки, цветные шнурки.

#### **Краткое описание игры:**

Дети получают план-схему из трех, четырех, пяти цветов. Сначала нанизывают бусы по схеме самостоятельно, а затем повторяют ее в обратном порядке, то есть слева направо, а затем справа налево. Таким образом нанизывают всю нитку бус.

#### **«Шустрая муха»**

**Цель:** учить детей пространственной ориентировке на карточке из 9 квадратов; развивать зрительное восприятие; тренировать детей в запоминании и четком выполнении речевой инструкции; закреплять навыки самоконтроля над деятельностью.

**Материал:** карточка из 9 квадратов на каждого ребенка плюс одна цветная крышка каждому ребенку.

#### **Краткое описание игры:**

Движение крышки по квадратам с указанием направления в пространстве: от середины вверх, вниз, вправо, влево, в правый верхний угол, в правый нижний угол, левый верхний, левый нижний угол, в центр карточки.

#### **«Выложи букву»**

**Цель:** закреплять умение детей самостоятельно выкладывать букву с опорой на образец, план-схему; закреплять навыки самоконтроля над деятельностью; побуждать детей самостоятельно выкладывать простые по построению буквы, закреплять пространственную ориентировку на листе бумаги.

**Материал:** по 6 карточек с 9 квадратами на каждого ребенка; карточки с речевыми образцами букв (для дошкольников инструкцию зачитывает взрослый, а школьники читают сами).

### **Краткое описание игры:**

1. Выложи три крышки одного цвета в столбик на карточке слева + три крышки в одну строку сверху. Прочти, какая буква получилась? (Буква «Г».)
2. Выложи три крышки в левый столбик + три крышки в правый столбик + одна крышка в центре, назови букву. (Буква «Н».)
3. Выложи крышки по всей карточке, кроме центральной, назови букву. (Буква «О».)
4. Выложи три крышки в верхней строке + три крышки в среднем столбике, назови букву. (Буква «Т».)
5. Выложи три крышки в левом + три крышки в правом столбике + три крышки в верхней строке; назови букву. (Буква «П».)
6. Выложи три крышки в верхней строке + три крышки в нижней строке + три крышки в левом столбике, назови букву. (Буква «С».)
7. Придумай слова из составленных букв. (Этот этап проводится с учетом уровня речевого развития детей.)

### **«Игра с предлогами»**

**Цель:** учить детей использовать речевой образец при работе с предлогами, обозначающими пространственные отношения; продолжать развивать пространственное мышление; развивать словесно-логическое мышление при работе с планом-схемой.

**Материал:** карточки с планом-схемой на каждого ребенка. Цветные колпачки.

### **Краткое описание игры:**

Словесные инструкции: перед красным — всегда синий, за зеленым — белый, между белым и желтым — коричневый и т.д. (Словесные инструкции даны на планах-схемах.) После выполнения задания дети обмениваются схемами и проверяют правильность выполнения задания друг у друга.

### **«Что изменилось?»**

**Цели:** продолжать формировать пространственное мышление; развивать пространственное восприятие; тренировать зрительную память.

**Материал:** карточка с 9 квадратами и комплект из 9 разноцветных крышек один на всех.

### **Краткое описание игры:**

Крышки раскладываются по всем квадратам. Дети запоминают расположение крышек на карточке. Затем закрывают глаза, и 2, 3, 4 крышки меняются местами. Дети по очереди находят изменения. (Задание повторяется для каждого ребенка.) Остальные дети наблюдают правильность выполнения.

### **«Запуск ракеты»**

**Цель:** учить детей строго соблюдать словесную инструкцию; закреплять знания о пространственных отношениях между предметами; развивать логическое мышление, слуховое внимание, зрительное восприятие; формировать навыки контроля над результатом своей деятельности.

**Материал:** карточки из 9 квадратов на каждого ребенка; по коробочке цветных колпачков на каждого ребенка; планы-схемы.

### **Краткое описание игры**

1. Выложи верхнюю, среднюю и нижнюю строчки карточки колпачками разного цвета.
2. Выложи три столбика колпачками разного цвета (правый, левый, средний).
3. Выложи три разных цвета на верхней строчке; на второй и третьей строчке – те же цвета, но в другой последовательности.

### **«Нарядный коврик»**

**Цель:** закреплять умение детей ориентироваться на листе бумаги; продолжать развивать пространственное мышление; формировать зрительное восприятие; развивать эстетический вкус.

**Материал:** коробочки с цветными колпачками на каждого ребенка; белые листы бумаги по количеству детей; речевые образцы.

### **Краткое описание игры:**

1. Выложить заданную букву на листе бумаги.
2. Выложить заданную геометрическую форму на листе бумаги.
3. Выложить рисунок (например: цветок, флажок, грибок, домик и т.д.) с заполнением середины и углов листа.
4. Самостоятельное придумывание рисунка нового коврика.

### **«Смекалка»**

**Цель:** упражнять детей в запоминании и усвоении сложной словесной инструкции; закреплять умение контролировать свою деятельность; закреплять навыки пространственного мышления и зрительного восприятия.

**Материал:** карточка из 16 квадратов на каждого ребенка; по коробочке цветных колпачков; план-схема; карточка с четкой словесной инструкцией для взрослого.

**Краткое описание игры:**

Диагональю карточка из 16 квадратов делится на две части. Колпачки выкладываются по обе стороны диагонали:

- а) разных цветов,
- б) двух контрастных цветов,
- в) симметрично относительно диагонали (разными цветами).

**«Секретный шифр»**

**Цель:** развитие логического мышления; развитие устойчивого зрительного восприятия; закрепление навыков пространственной ориентировки.

**Материал:** карточка с шифром (каждый цвет соответствует определенной цифре) на каждого ребенка; карточка из 16 квадратов на каждого ребенка.

**Краткое описание игры:**

Каждому ребенку дается отдельная карточка, где на одной стороне — схема, на другой — шифр. Дети выкладывают узор по шифру на пустую карточку из 16 квадратов. Допускается сверять шифр с образцом при затруднениях.

Шифр:

Б	К	О	Ж	З	Г	С	Ко	Ч
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Образец карточки:

1	3	1	3
2	1	2	1
4	7	4	7
5	6	5	6



## Дидактические игры на развитие внимания

*1 этап - игры направленные на развитие умения произвольно распределять и переключать внимание с одного объекта на другой в результате сознательных усилий воли.*

### «Найди отличия»

*Обучающая задача:* развитие умения произвольно переключать и распределять внимание.

*Игровая задача:* развивать умения находить отличия.

*Оборудование:* карточка с изображением двух картинок, имеющих различия.

*Игровые действия:* Ребенку предлагаются:

1) серия картинок по две картинки на каждой карточке; в каждой картинке надо найти пять отличий;

2) карточка с изображением двух картинок, отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

*Подведение итогов:* После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

### «Строители»

*Обучающая задача:* развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания.

*Игровая задача:* развитие умения видеть недостающие детали и дорисовывать их до целого.

*Оборудование:* бланк с четырьмя рисунками, один из которых - образец, а три остальные отличаются от образца недостающими деталями; простой карандаш.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают лист с четырьмя рисунками, содержащими элементы башни. Первый рисунок - образец, остальные три отличны между собой и образцом. Надо дорисовать недостающие элементы, чтобы все три рисунка соответствовали образцу.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эти четыре рисунка. На первом из них изображена готовая башня, а на трех остальных детали башни не дорисовали. Тебе необходимо дорисовать недостающие детали к каждой башне так. Чтобы все четыре башни стали одинаковыми. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Найди героев передачи»**

*Обучающая задача:* развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания.

*Игровая задача:* развивать умения выделять из нескольких наложенных друг на друга героев.

*Оборудование:* картинки с изображением героев детской передачи - Хрюшки, Степашки, Фили, замаскированных в рисунке; простой карандаш.

*Игровые действия:* Ребенку необходимо найти и обвести обратной стороной карандаша каждую из замаскированных в рисунке фигурок героев.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на этот рисунок. В нем замаскированы фигурки героев детской передачи - Хрюшки, Степашки, Фили, Каркуши. Необходимо найти и обвести пальцем или обратной стороной карандаша каждого из героев».

*Подведение итогов:* Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

### **«Назови предмет»**

*Обучающая задача:* развитие концентрации внимания; развитие целостности восприятия; формирование умения классифицировать, включать части в целое.

*Игровая задача:* развивать умения выделять один из нескольких наложенных друг на друга объектов.

*Оборудование:* рисунки с замаскированными изображениями предметов (игрушек, фруктов, посуды, овощей).

*Игровые действия:* Ребенку предлагают рисунок с замаскированным изображением предметов. Необходимо увидеть и показать каждый из предметов в отдельности.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на этот необычный рисунок. На нем изображены замаскированные предметы. Необходимо увидеть и показать каждый предмет в отдельности. Приступай к выполнению задания».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Быстрее нарисуй»**

*Обучающая задача:* развитие умения переключать внимание.

*Игровая задача:* развивать умения переключать с одного предмета на другой и удержание в памяти инструкции.

*Оборудование:* простой хорошо отточенный карандаш, таблица с изображением по строчкам знакомых детям предметов.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают таблицу с изображением по строчкам знакомых предметов и дают задание дорисовать определенные недостающие детали к каждому из них.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эту картинку. Дорисуй у каждого яблока листик, а в каждом домике окошко. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

***2 этап - игры направленные на развитие умения удерживать в поле зрения сразу несколько объектов и способности задерживать на них внимание в течение длительного времени.***

#### **«Исключи лишнее»**

*Обучающая задача:* развитие мышления и объема внимания.

*Игровая задача:* развивать умение выделять из ряда предметов отличный от других.

*Оборудование:* карточка с изображением предметов, один из которых отличается от остальных.

*Игровые действия:* Ребенку предлагается найти из пяти изображенных на рисунке предметов один, отличающийся от остальных, и объяснить свой выбор.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на изображенные здесь предметы и найди среди них такой, который отличается от остальных. Покажи найденный предмет и объясни, почему он не похож на другие. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

#### **«Выложи узора из мозаики»**

*Обучающая задача:* развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, формирование умения работать по образцу.

*Игровая задача:* развивать умение выполнять графические диктанты по образцу.

*Оборудование:* мозаика, образец.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают по образцу выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт.

*Инструкция:* «Посмотри, на этом рисунке изображена цифра (буква, узор, силуэт). Из мозаики нужно выложить точно такую же цифру (букву, узор, силуэт), как на рисунке. Будь внимателен. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

### **«Срисуй по клеточкам»**

*Обучающая задача:* развитие концентрации и объема внимания, формирование умения следовать образцу, развитие мелкой моторики руки.

*Игровая задача:* развивать умения

*Оборудование:* чистый лист бумаги в крупную клетку; образец для рисования; остро отточенные карандаши.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают нарисовать согласно образцу фигуру на чистом листе в клетку простым карандашом. Задание представляет собой, два уровня сложности:

1-й уровень сложности — образец состоит из разомкнутых фигур;

2-й уровень сложности — образец состоит из замкнутых фигур.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображена фигура, состоящая из линий. Нарисуй точно такую же фигуру по клеточкам на чистом листе. Будь внимателен!»

*Подведение итогов:* После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

### **«Кого испугался охотник?»**

*Обучающая задача:* развитие объема и устойчивости внимания.

*Игровая задача:* развивать умения находить и выделять среди объектов нужный образ.

*Оборудование:* рисунок с изображением леса, зверей и охотника.

*Игровые действия:* Ребенку предлагается рисунок с изображением охотника в лесу. Необходимо найти того, кого испугался охотник.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображен бегущий по лесу охотник. Он кого—то испугался. Кого мог испугаться охотник в этом лесу? Покажи и объясни: —

почему?»

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

#### **«Корова Маня и ее хозяйка»**

*Обучающая задача:* развитие устойчивости внимания.

*Игровая задача:* развивать умения находить нужный вариант выполнения.

*Оборудование:* рисунок с изображением лабиринта, простой карандаш.

*Игровые действия:* В предлагаемом лабиринте ребенок должен пройти извилистую линию, проводя по ней пальцем или обратной стороной карандаша, найти короткий путь, по которому могла бы двигаться хозяйка к своей корове Мане.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на этот рисунок. На нем изображен лабиринт, по которому необходимо найти короткий путь. Однажды корова Маня заблудилась - забрела в глухой лес и не знала, как вернуться домой. Она проголодалась и начала искать сочную и вкусную травку. По какой тропинке должна двигаться хозяйка, чтобы как можно быстрее встретить корову?»

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

#### **«Построй дорожку»**

*Обучающая задача:* развитие устойчивости внимания; способности обобщать объекты по признаку величины; закрепление представлений о геометрических формах.

*Игровая задача:* развивать умения действовать по заданному образцу.

*Оборудование:* таблица с различным расположением геометрических фигур по строчкам, фишки.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают помочь герою сказки добраться до определенного места путем построения дорожки. Чтобы построить дорожку, необходимо закрывать фишками названные взрослым определенные геометрические фигуры.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эту таблицу. Помоги герою сказки добраться по дорожке к нужному ему месту. А для этого закрой фишками слева направо:

а) все треугольники (круги, квадраты);

б) только заштрихованные треугольники (круги, квадраты).

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**3 этап - игры направленные на поддержание устойчивой избирательной активности.**

**«Выложи из палочек»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания, мелкой моторики.

*Игровая задача:* развивать умения работать по образцу, сосредотачивая внимание на образце.

*Оборудование:* счетные палочки, образец узора.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают по образцу выложить узор или силуэт из палочек

а) 1-й уровень сложности - узоры в одну строчку (карточки);

б) 2-й уровень сложности - простые силуэты, состоящие от 6 до 12 палочек (карточки);

в) 3-й уровень сложности - более сложные силуэты, состоящие от 6 до 13 палочек (карточки);

г) 4-й уровень сложности - сложные силуэты с большим количеством деталей, состоящие от 10 до 14 палочек.

*Инструкция:* «Посмотри, что изображено на этом рисунке (узор, домик и т.д.)? Возьми палочки и выложи из них точно такой же узор (домик...). При выкладывании будь внимателен. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Что где лежит?»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения выполнять задание, действуя по образцу.

*Оборудование:* бланк с эталонами фигур и предметов, соответствующих этим эталонам, а также стеллажи, вырезанные фигуры для манипулирования.

*Игровые действия:* Ребенку необходимо распределить предметы относительно предложенных эталонов фигур. Методика может быть использована в двух вариантах.

1. Упрощенный вариант: на отдельном бланке изображен стеллаж с эталонами фигур, а плоские предметы вырезаны и раскладываются ребенком на полки стеллажа относительно

предложенных эталонов фигур (происходит сравнение эталонов с предметами).

2. Стеллаж с полками и эталонами фигур, а также предметы изображены на одном бланке. Ребенок должен выполнить задание, не манипулируя предметами. Показать и объяснить свои действия.

*Инструкция:* «Посмотри, на этом бланке нарисован стеллаж с полками, на которых обозначены геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, еще один прямоугольник, квадрат, круг, овал. Находящиеся у меня вырезанные предметы тебе необходимо разложить на полки так, чтобы они оказались рядом с той геометрической фигурой, на которую похожи. Объясни свой выбор».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Найди дорожку»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения находить нужный вариант выполнения.

*Оборудование:* бланк с изображением простого лабиринта, карандаш.

*Игровые действия:* Ребенок должен пройти извилистую линию лабиринта, проводя по ней пальцем либо обратным концом карандаша.

*Инструкция:* «Посмотри на этот рисунок, на нем изображен лабиринт. Необходимо помочь Зайке пройти по этому лабиринту и добраться к морковке (к ёлочке). Проходить лабиринт необходимо, не выходя за контуры линии, не пропуская петель».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Найди двух одинаковых животных»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения выделять из ряда предметов два одинаковых.

*Оборудование:* рисунок с изображением животных (мышек, петухов, жирафов, слонов).

*Игровые действия:* Ребенку предлагают отыскать на рисунке двух одинаковых животных.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены мышки (петухи, жирафы, слоны). Необходимо найти среди всех мышек одинаковых».

*Подведение итогов:* Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

### **«Воспроизведение геометрических фигур»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания, памяти, мышления.

*Игровая задача:* развивать умения переключать внимание с одного предмета на другой и запоминать и удерживать в памяти несколько предметов.

*Оборудование:* карандаш, чистый лист бумаги, соответствующий размеру образца.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив их так, как было на образце».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Лото»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения переключать внимание с одного предмета на другой и удерживать в памяти инструкцию.

*Оборудование:* 48 фишек с изображением предметов (животных, птиц) и 6 карт с изображением этих же предметов.

*Игровые действия:* Карты раздаются всем участникам. Ведущий, вынимая по одной фишке из мешочка, называет предмет (животное, птицу), изображенный на фишке. Играющий, у которого на карте изображен этот предмет, берет фишку и закрывает ею соответствующую клеточку карты. Выигрывает тот, кто первым закроет все клеточки этой карты.

*Инструкция:* «Сейчас мы поиграем в «Лото». Сядьте за большой общий стол кто где хочет. Каждому из вас я раздам по одной карте, на которой изображены знакомые вам предметы (животные, птицы). Я буду ведущей. Будьте внимательны. Из мешочка я буду вынимать по одной фишке, на которой изображен один из предметов, и называть его. Кого из вас на карте окажется точно такой же предмет, какой изображен на фишке, должен сказать: «у меня есть». В этом случае, я отдам ему эту фишку, которой необходимо будет закрыть клеточку на своей карте с



таким же изображением. Так мы будем играть до тех пор, пока кто-нибудь из вас не закроет первым все клеточки-картинки своей карты. Он и станет победителем».

*Подведение итогов:* ребенок выполнивший первый, получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### «Домино»

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания, мышления.

*Игровая задача:* развивать умения действовать по заданной инструкции.

*Оборудование:* детская игра «Домино», 28 фишек, каждая из которых разделена на две половинки. На каждой половинке изображены знакомые детям предметы (овощи, фрукты, сказочные герои и т.п.).

*Игровые действия:* Каждому игроку раздается по 5-7 фишек картинками вниз. Оставшиеся фишки, перевернутые картинками вниз. Остаются в стороне - на «базаре». Количество дублей - одинаковых картинок на двух половинках одной фишки - у каждого игрока определяется очередность в игре (у кого дублей больше, тот играет первым). Первый ход - с любого дубля и продолжается игра в порядке очереди игроков приставлением фишек - вначале к дублю, а затем по цепочке фишек к фишкам дублей к фишкам соответствующими картинками друг к другу. Игрок, у которого на этот момент нет соответствующей картинке у фишки, идет на «базар» и берет фишки до тех пор, пока на одной из них не окажется нужная картинка. Победителем игры становится игрок, первым окончивший выкладывать свои фишки.

*Инструкции:* «Сейчас мы поиграем в очень интересную игру «Домино». Сядьте за большой стол кто где хочет. Каждому из вас я раздам по 5 фишек, на которых нарисованы знакомые вам предметы. Оставшиеся фишки я отложу в сторону - здесь будет «базар». Обратите внимание на то, что каждая фишка состоит из двух частей - картинок. Фишка, у которой с двух сторон одинаковые картинки, называется дублем. Посмотрите внимательно и найдите у себя дубли. Одинаковых дублей в игре нет. У кого дублей больше всех, тот по очередности хода будет первым. У кого дублей на 1-2 меньше, чем у первого, тот по очередности хода будет вторым, и т.д. Так мы установим очередность хода. Первый игрок должен сделать ход любым своим дублем. Второй очередной игрок к одной из сторон дубля должен приставить любую свою фишку, на которой с одной из ее сторон есть точно такая же картинка, как у дубля.

Третий очередной игрок должен либо к оставшейся стороне дубля, либо к картинке фишки, поставленной вторым игроком, добавить свою фишку с одной из таких картинок. Если у очередного игрока нет фишки с одной из таких картинок, он отправляется на «базар» за дополнительной фишкой. Если на взятой на базаре фишке нет нужной картинке, он берет дополнительно до тех пор, пока не возьмет фишку с нужной картинкой. Как только фишка с

нужной картинкой найдена, ею надо сделать ход. Так по цепочке выкладываются все фишки, Игра продолжается до тех пор, пока на «базаре» и у каждого из игроков не останется ни одной фишки. Победителем станет тот, кто первым из вас выложит все свои фишки. Давайте начнем игру».

*Подведение итогов:* победивший ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Найди свой стул»**

*Обучающая задача:* Продолжать развивать у детей внимание, ориентировку в помещении.

*Игровая задача:* развивать умения находить нужный вариант выполнения.

*Оборудование.* Парные плоскостные картонные или пластмассовых формы одного цвета (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, шестигранники, трапеции и др.) по количеству детей.

*Игровые действия:* Сначала проводится с подгруппами из 2-3 детей, а затем количество участников можно увеличить до 5-6 человек. Педагог кладет на своем столе три плоскостные формы, например, круг, квадрат и треугольник. Вызывает троих детей и каждому дает по одной форме. Затем поднимает одну из форм и спрашивает: «У кого такая форма?». Ребенок, у которого есть такая форма, подходит к столу, и педагог проверяет правильность выбора, помогая ему наложить свою форму на форму—образец и обвести их по контуру, уточняя совпадение краев. Ученик садится на стул, а педагог поднимает другую форму. Выходит другой ребенок и также проверяет верность своего выбора. После этого начинается сама игра: педагог расставляет на некотором расстоянии три стула, дети по удару в барабан или бубен разбегаются по комнате, держа каждый в руках какую—либо шаблонную форму. Учитель раскладывает на стулья формы—образцы и предлагает детям найти свои места, ориентируясь на совпадение имеющейся формы на руках с той, которая находится на стуле; правильность своего выбора он проверяет методом наложения и обведения формы по контуру пальчиком. При необходимости педагог помогает каждому участнику игры выполнить поставленную перед ним задачу. В игре принимают участие все дети класса. По мере усвоения детьми правил игры момент наложения формы на образец можно опустить.

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

### **«Найди ключ для мишки»**

*Обучающая задача:* Продолжать развивать у детей внимание, ориентировку в помещении.

*Игровая задача:* развивать умения выделять и находить среди предметов нужный образ.

*Оборудование.* Листы картона с изображениями домиков по количеству детей. На каждом листе изображены два домика (на двери нарисована собака с квадратиком в зубах, на двери другого — медведь с треугольником в лапах и т.п.), картонные трафареты животных, мелкие геометрические формы.

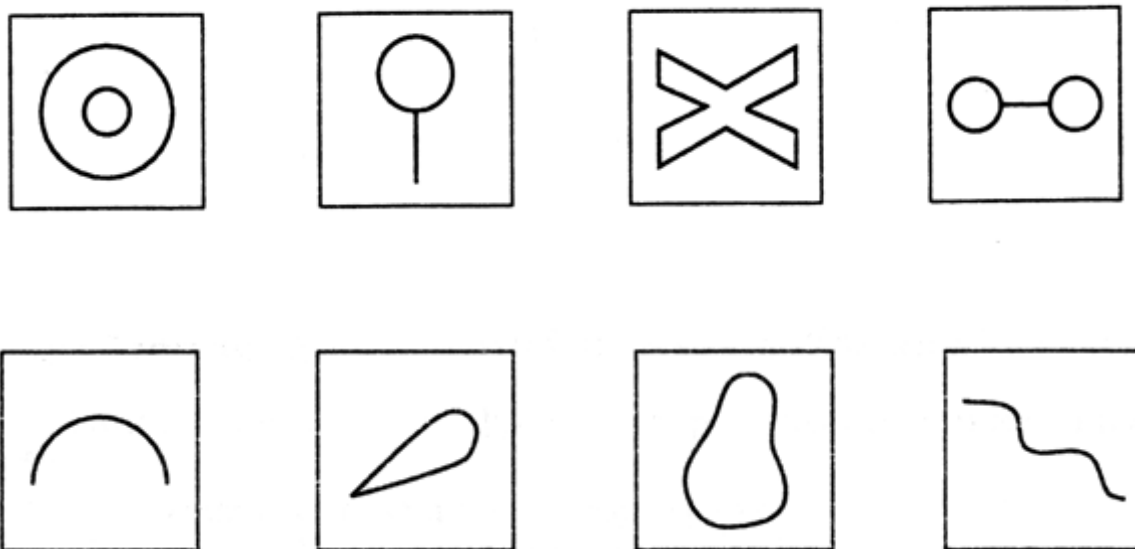
*Игровые действия:* Перед ребенком на столе раскладывают карту с изображением домиков, трафареты двух животных и поднос с мелкими геометрическими формами. Педагог предлагает ребенку рассмотреть животных, назвать их и угадать, в каком домике они живут. Педагог берет мишку и спрашивает: «Как ты думаешь, где его домик?». Вместе с ребенком он находит дом мишки и говорит: «Дом заперт. Видишь, какой замок? Помоги мишке найти такой же формы ключ» и указывает на геометрическую форму в лапах мишки. Ребенок берет с подноса необходимую форму. Надо отметить, что геометрическая форма называется только тогда, когда ребенок произвел выбор ее. Затем он находит ключ к домику другого животного.

Если игра проводится со всеми детьми, то материал одновременно раздается всем детям, так как им уже знакомы ход игры и ее задачи. В этом случае дети действуют самостоятельно, а педагог проверяет результат каждого ребенка. Побеждает тот, кто верно находит ключик к домику.

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

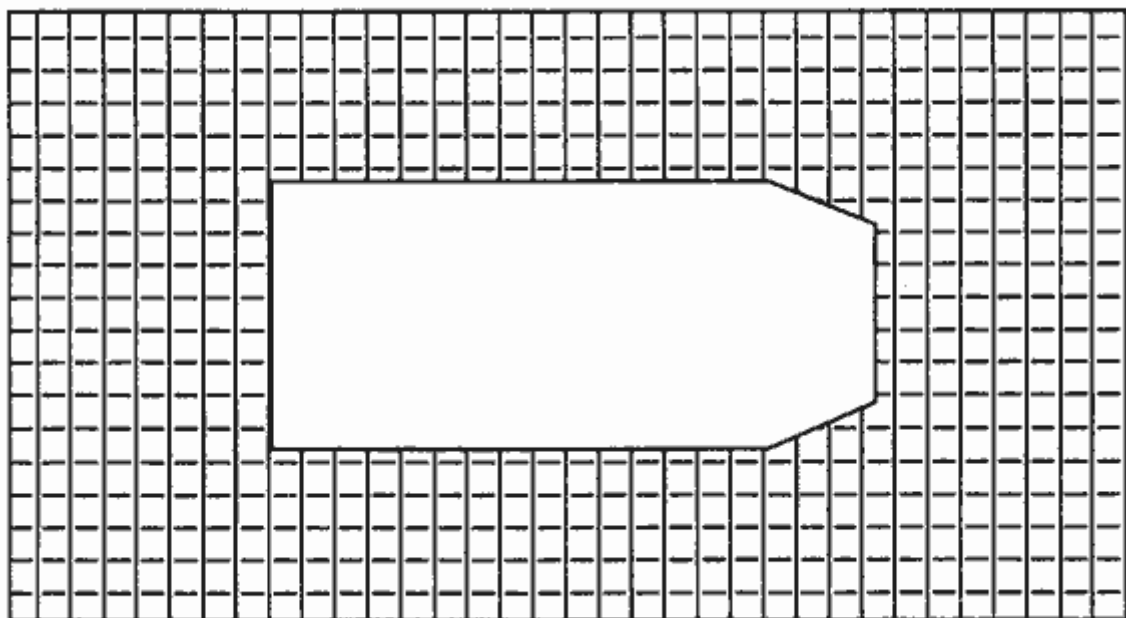
## Упражнения, направленные на развитие мышления

### Упражнение №1. "На что это похоже"?



Задание: надо придумать как можно больше ассоциаций на каждую картинку. Оценивается количество и качество (оригинальность) образов. Упражнение хорошо проводить с группой детей в форме соревнования.

### Упражнение №2. Задание типа "Заполни пробел".

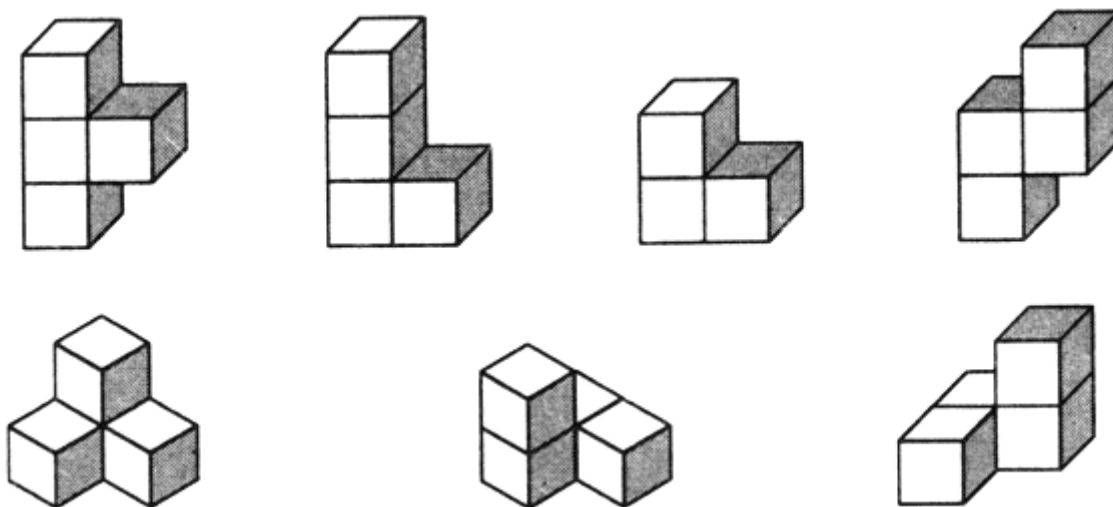


Дополнительные задания на развитие визуализации и наглядно-образного мышления вы можете найти в разделе "Диагностика развития мышления".

После того, как процесс визуализации достаточно хорошо усвоен детьми, можно переходить к непосредственному оперированию образами, т.е. к решению простейших мыслительных задач с опорой на представления.

### Упражнение №3. Игра "Кубики".

Материал состоит из 27 обычных кубиков, - склеенных между собой так, что получается 7 элементов:



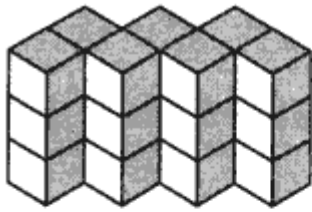
Осваивается эта игра поэтапно.

Первый этап - рассмотрение элементов игры и нахождение сходства их с предметами и формами. Например, элемент 1 - буква Т, 2 - буква Г, элемент 3 - уголок, 4 - зигзаг молнии, 5 - вышка со ступеньками, 6 и 7 - крылечко. Чем больше будет найдено ассоциаций, тем лучшее и эффективнее.

Второй этап - освоение способов присоединения одной части к другой.

Третий этап - складывание объемных фигур из всех частей по образцам с указанием составных элементов. Целесообразно проводить работу в следующей последовательности: предложить детям сначала рассмотреть образец, затем расчленив его на составляющие элементы и сложить такую же фигуру.

Четвертый этап - складывание объемных фигур по представлению. Вы показываете ребенку образец, он тщательно его рассматривает, анализирует. Затем образец убирают, а ребенок должен составить из кубиков ту фигуру, какую он видел. Результат работы сравнивается с образцом.



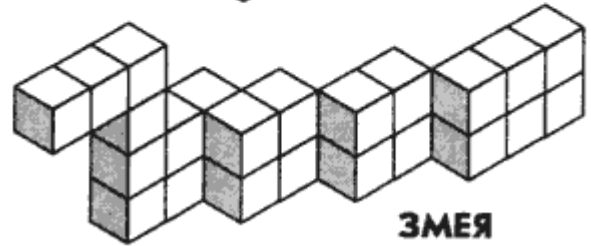
**СТЕНКА**



**АВИАНОСЕЦ**



**КРОВАТЬ**

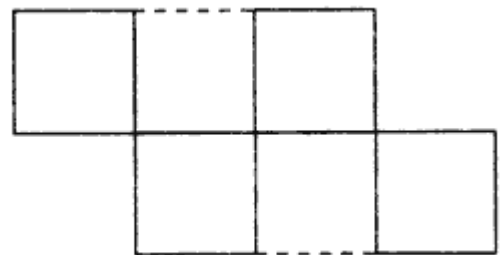
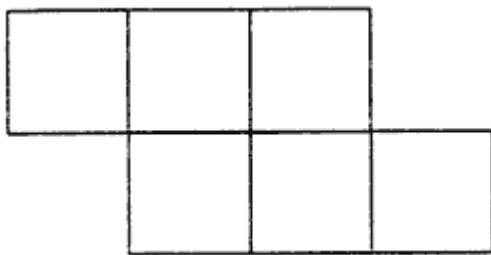


**ЗМЕЯ**

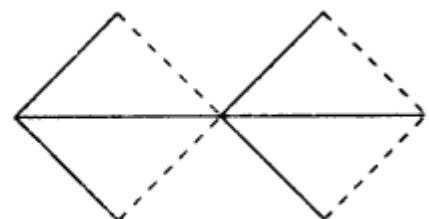
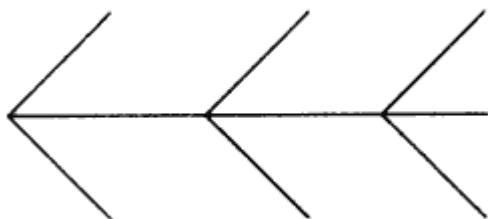
В качестве материала для решения мыслительных задач с опорой на образное мышление могут быть использованы и счетные палочки.

**Упражнение №4. "Задачи на составление заданной фигуры из определенного количества палочек".**

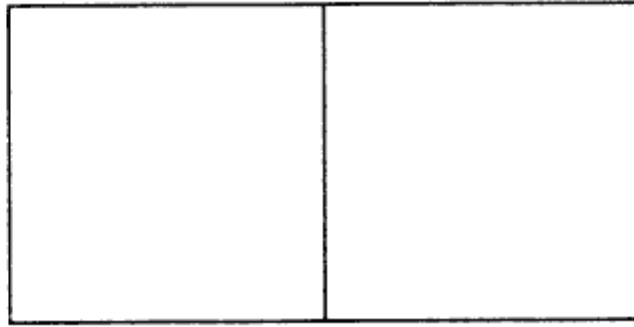
Задачи на изменение фигур, для решения которых надо убрать указанное количество палочек.  
"Дана фигура из 6 квадратов. Надо убрать 2 палочки так, чтобы осталось 4 квадрата".



"Дана фигура, похожая на стрелу. Надо переложить 4 палочки так, чтобы получилось 4 треугольника".

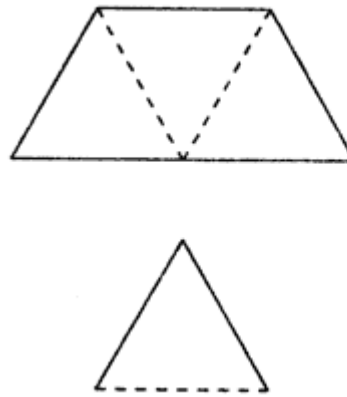
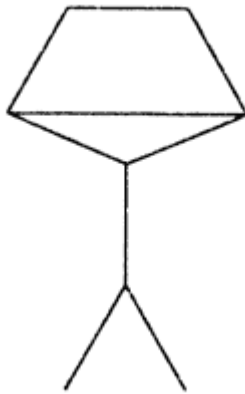


"Составить два разных квадрата из 7 палочек".

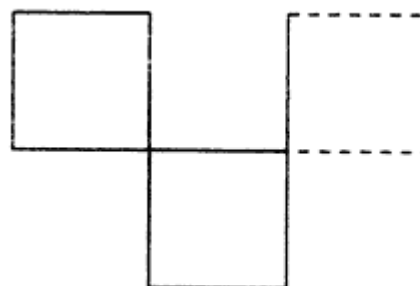
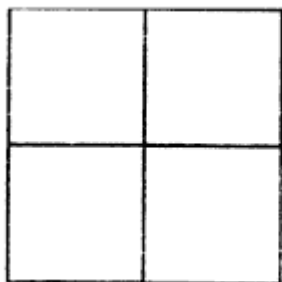


Задачи, решение которых состоит в перекладывании палочек с целью видоизменения фигуры.

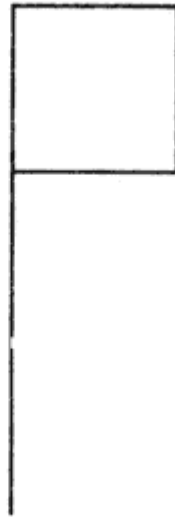
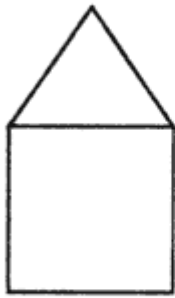
"В фигуре переложить 3 палочки так, чтобы получилось 4 равных треугольника".



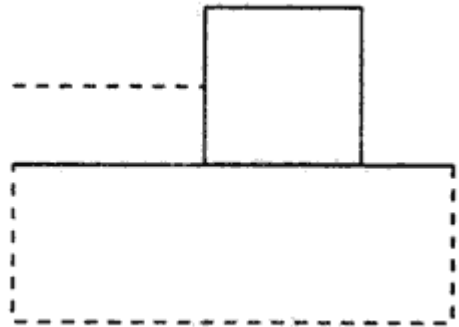
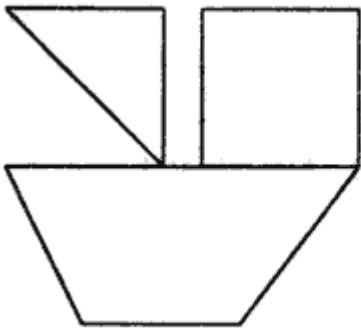
"В фигуре, состоящей из 4 квадратов, переложить 3 палочки так, чтобы получилось 3 таких же квадрата".



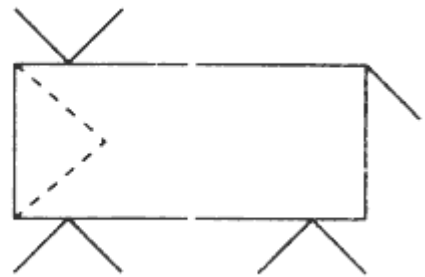
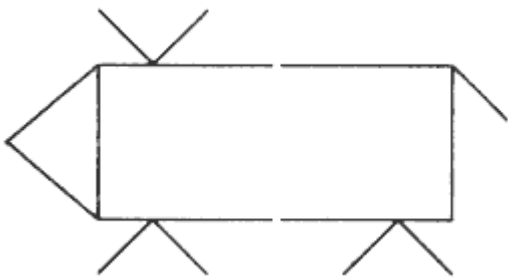
"Составить домик из 6 палочек, а затем переложить 2 палочки так, чтобы, получился флажок".



"Переложить 6 палочек так, чтобы, из корабля получился танк".

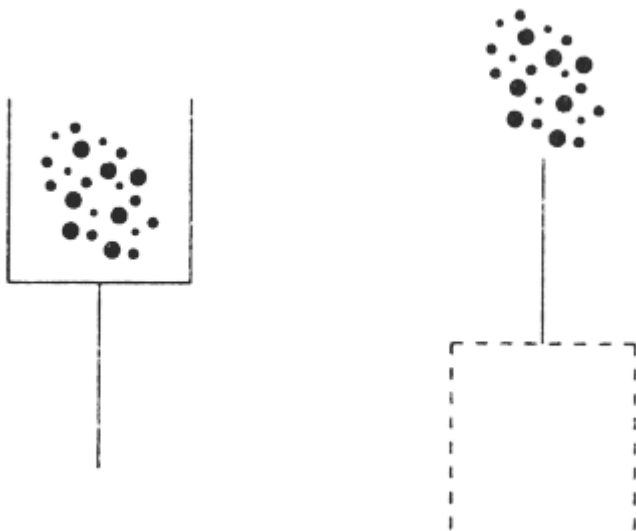


"Переложить 2 палочки так, чтобы фигура, похожая на корову, смотрела в другую сторону".



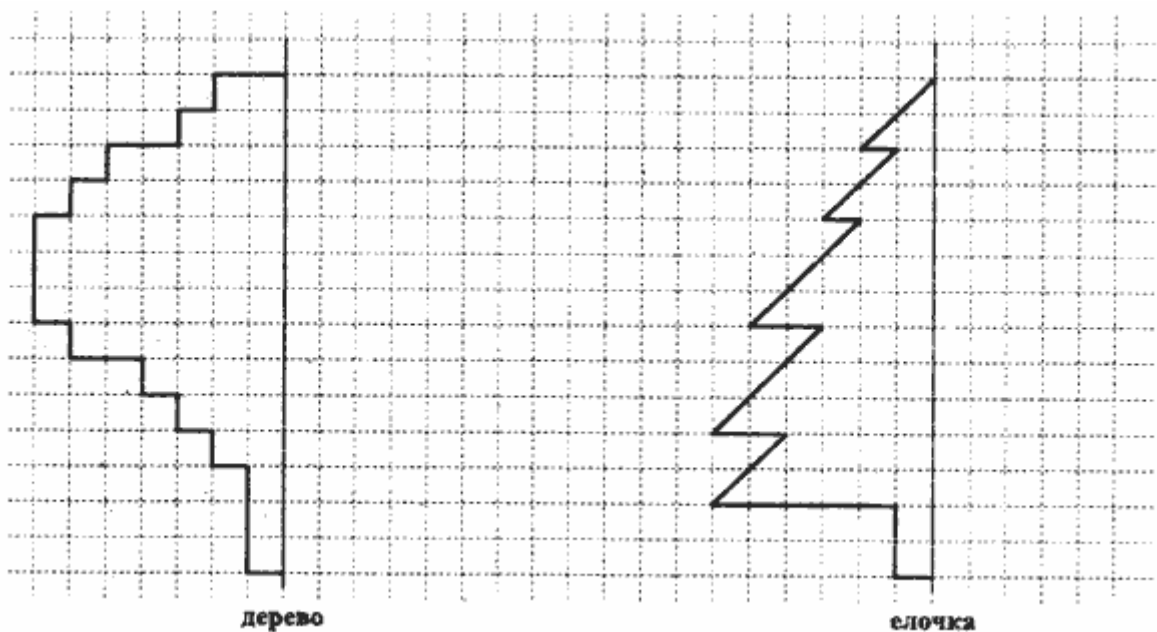
"Какое наименьшее количество палочек нужно переложить, чтобы убрать мусор из совочка?"





Упражнения, направленные на развитие наглядно-образного мышления.

**Упражнение №5. "Продолжи узор".**



Упражнение состоит из задания на воспроизведение рисунка относительно симметричной оси. Трудность в выполнении часто заключается в неумении ребенка проанализировать образец (левую сторону) и осознать, что вторая его часть должна иметь зеркальное отображение. Поэтому, если ребенок затрудняется, на первых этапах можно использовать зеркало (приложить его к оси и посмотреть, какой же должна быть правая сторона).

После того, как подобные задания уже не вызывают сложностей при воспроизведении, упражнение усложняется введением абстрактных узоров и цветовых обозначений. Инструкция остается такой же:

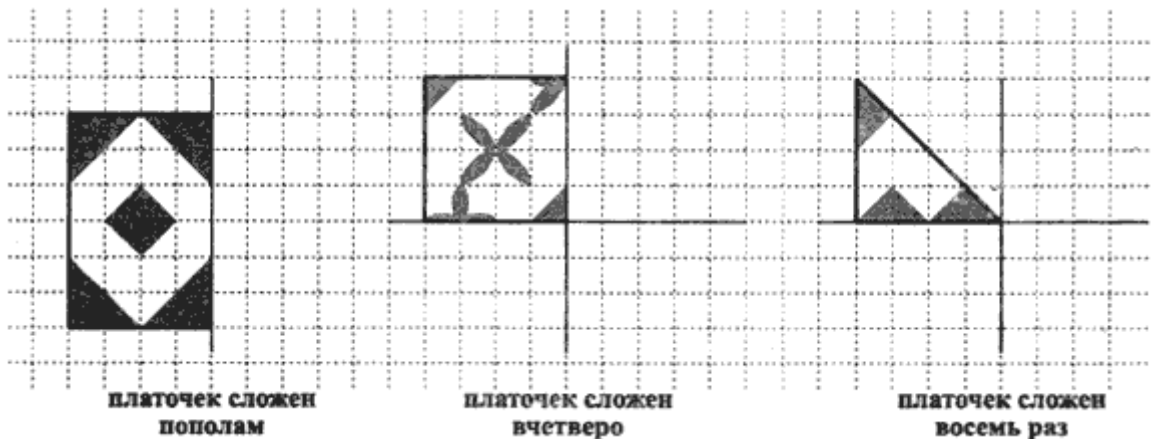
"Художник нарисовал часть картинку, а вторую половину не успел. Закончи рисунок за него. Помни, что вторая половина должна быть точно такой же, как и первая".



### Упражнение №6. "Платочек".

Это упражнение сходно с предыдущим, но является более сложным его вариантом, т.к. предполагает воспроизведение узора относительно двух осей - вертикальной и горизонтальной.

"Посмотри внимательно на рисунок. Здесь изображен сложенный пополам (если одна ось симметрии) или вчетверо (если две оси симметрии) платочек. Как ты думаешь, если платочек развернуть, какой у него вид? Дорисуй платочек так, чтобы он выглядел развернутым".



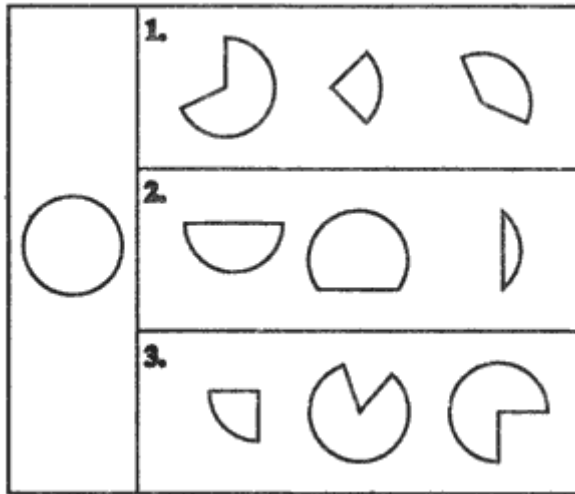
Узоры и варианты заданий можно придумать самостоятельно.

### Упражнение №7. "Составь фигуру".

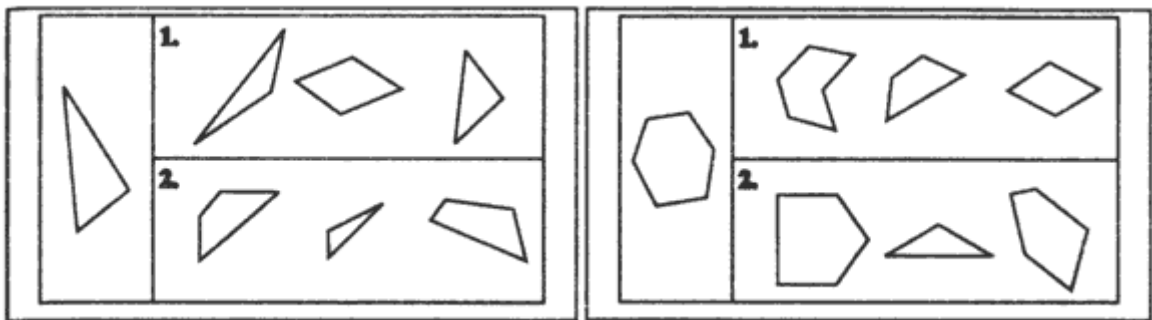
Это упражнение, так же, как и предыдущее, направлено на развитие образного мышления, геометрических представлений, конструктивных пространственных способностей практического плана.

Мы предлагаем несколько вариантов этого упражнения (от самого легкого до более сложного).

а) "На каждой полоске отметь крестиком (x) две такие части, из которых можно составить круг".



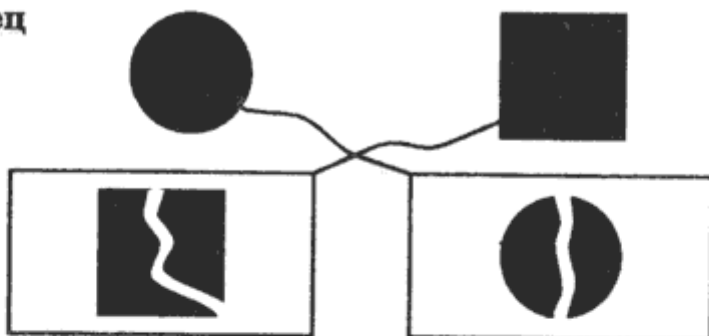
Подобного вида задания можно разработать для любых фигур - треугольников, прямоугольников, шестигранников и т.д.



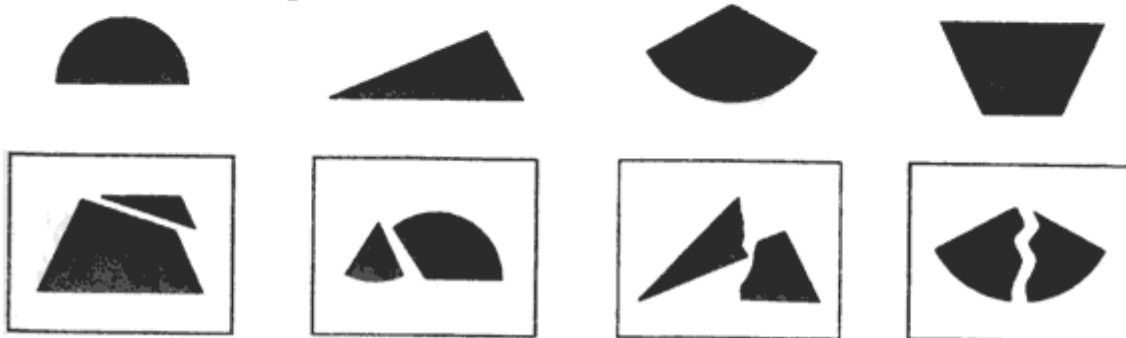
Если ребенку трудно ориентироваться на схематичное изображение фигуры и ее частей, то можно изготовить макет из бумаги и работать с ребенком в наглядно-действенном плане, т.е. когда он сможет манипулировать частями фигуры и таким образом составлять целую.

б) "Посмотри внимательно на рисунок, там даны два ряда фигур. В первом ряду даны целые фигуры, а во втором ряду эти же фигуры, но разбитые на несколько частей. Соедини мысленно части фигур во втором ряду и ту фигуру, которая у тебя при этом получится, найди в первом ряду. Фигуры первого и второго ряда, которые подходят друг к другу, соедини линией".

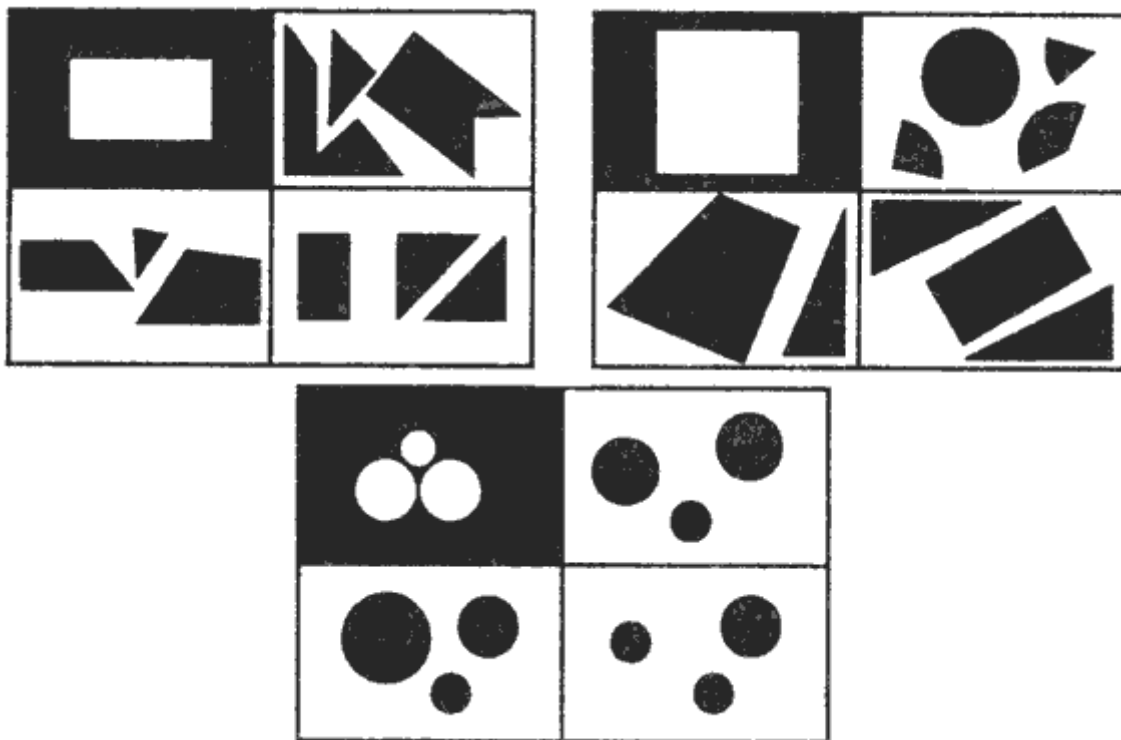
**Образец**



**Задание для работы**



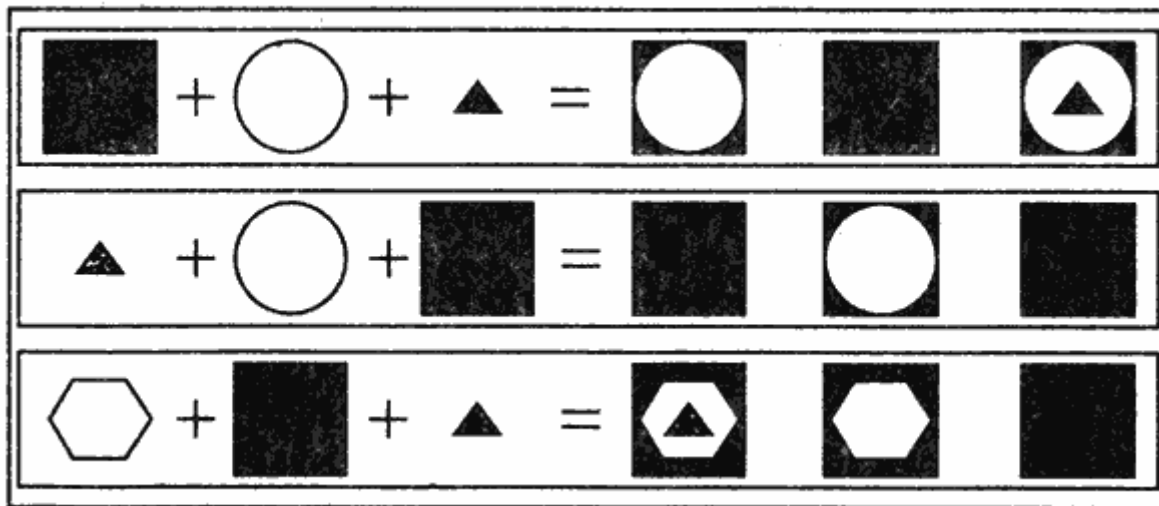
в) "Посмотри внимательно на картинки и выбери, где расположены детали, из которых можно составить фигуры, изображенные на черных прямоугольниках".



**Упражнение №8. "Сложи фигуры".**

Упражнение направлено на развитие умения анализировать и синтезировать соотношение фигур друг с другом по цвету, форме и размеру.

Инструкция: "Как ты думаешь, каким получится результат при наложении фигур последовательно друг на друга в левой части рисунка. Выбери ответ из фигур, расположенных справа".

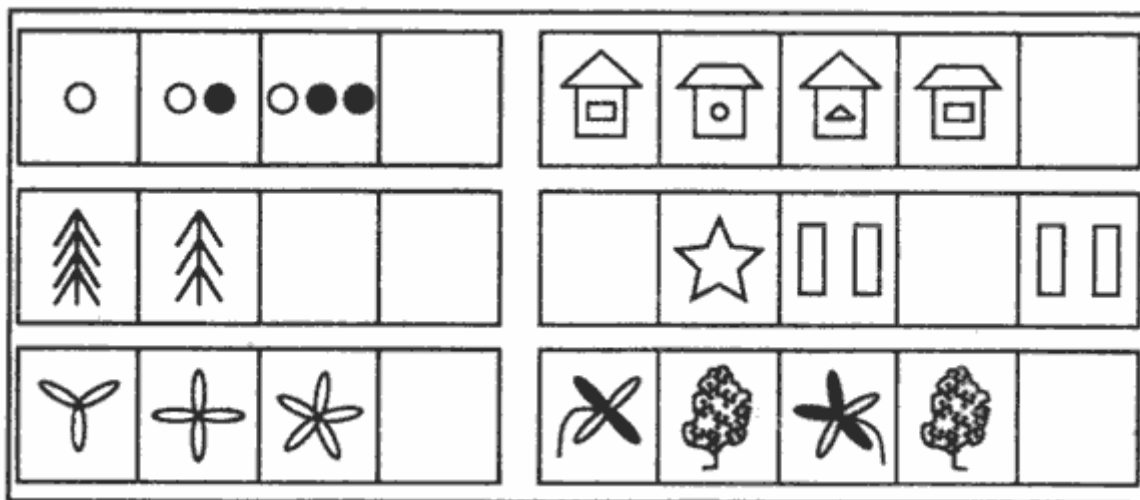


По трудности (замаскированности отношений по форме) задания распределяются таким образом: когда на более маленькую фигуру накладывается фигура большая по размеру, что провоцирует ребенка на то, что он не предполагает накрытие большей по размеру фигуры меньшей и выбирает результат смещения меньшей и большей фигур. Действительно, если ребенок затрудняется с определением отношений, лучше произвести наложение предметов друг на друга не в наглядно-образном плане (мысленном наложении), а в наглядно-действенном, т.е. непосредственным наложением геометрических фигур.

**Упражнение №9. "Найди закономерность".**

а) Упражнение направлено на формирование умения понимать и устанавливать закономерности в линейном ряду.

Инструкция: "Внимательно рассмотри картинки и заполни пустую клетку, не нарушая закономерности".



б) Второй вариант задания направлен на формирование умения устанавливать закономерности в таблице.

Инструкция: "Рассмотри снежинки. Нарисуй недостающие так, чтобы в каждом ряду были представлены все виды снежинок".

*	+	*
+		*
	*	+

Подобные задания можно придумать самостоятельно.

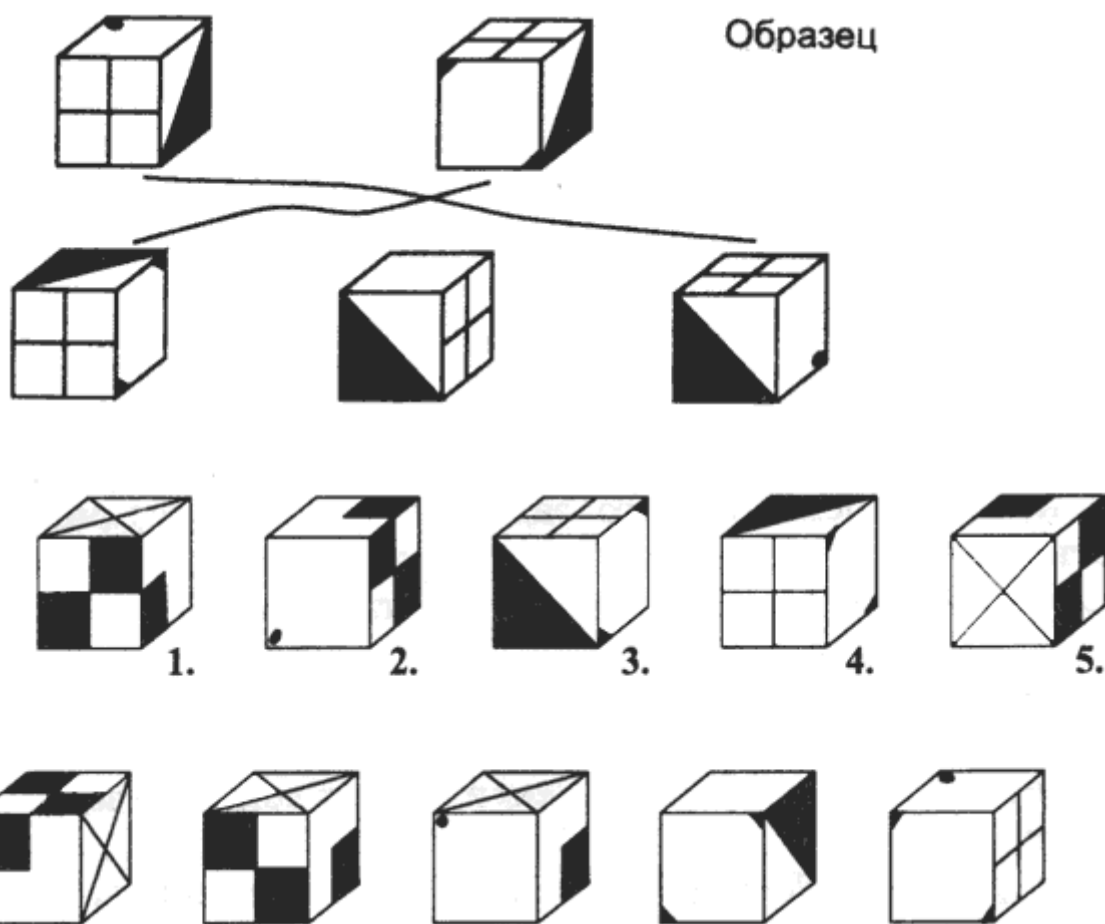
#### Упражнение №10. "Светофор".

"Нарисуй в клеточках красные, желтые и зеленые кружки так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце не было одинаковых кружков".


#### Упражнение №11. "Играем кубиками".

Упражнение направлено на развитие умения не только оперировать пространственными образами, но и обобщать их отношения. Задание состоит из изображений пяти разных кубиков в первом ряду. Кубики расположены так, что из шести граней у каждого из них видно только три.

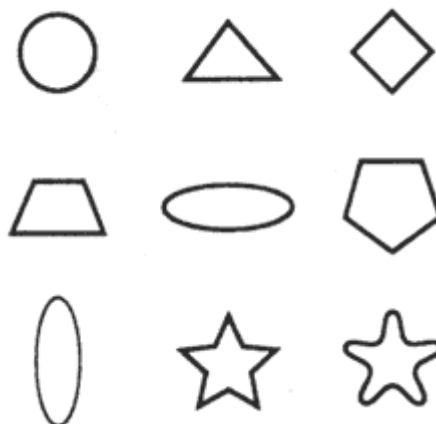
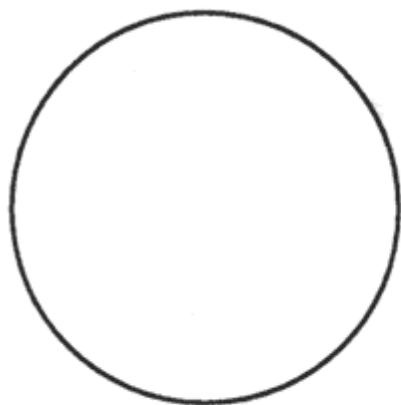
Во втором ряду нарисованы эти же пять кубиков, но повернутые по-новому. Необходимо определить, какому из пяти кубиков второго ряда соответствует кубик из первого ряда. Понятно, что в перевернутых кубиках могут появиться новые значки на тех гранях, которые до поворота не были видны. Каждый кубик из верхнего ряда нужно соединить линией со своим повернутым изображением в нижнем ряду.



Это упражнение очень эффективно с точки зрения развития наглядно-образного мышления. Если оперирование изображениями вызывает большие трудности у ребенка, мы советуем склеить такие кубики и проводить упражнения с ними, начиная с самого простого - "найти соответствие между изображенной картинкой и таким же положением кубика".

### Упражнение №12. "Игра с обручами".

Упражнение направлено на формирование умения классифицировать предметы по одному или нескольким свойствам. Перед началом выполнения упражнения для ребенка устанавливается правило: например, расположить предметы (или фигуры) так, чтобы все округлые фигуры (и только они) оказались внутри обруча.



После расположения фигур необходимо спросить ребенка: "Какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? Как ты думаешь, что общего у предметов, лежащих в кругу? вне круга?" Очень важно научить ребенка обозначать свойство классифицируемых фигур.

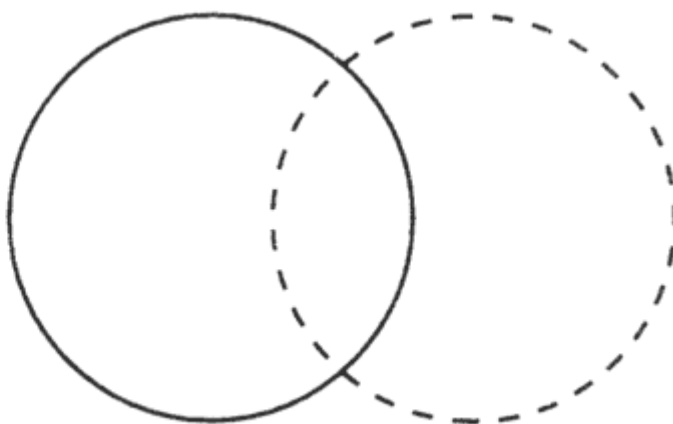
Игру с одним обручем необходимо повторить 3-5 раз, прежде чем перейти к игре с двумя или тремя обручами.

Правила для классификации: "Расположи предметы (фигуры) так, чтобы все заштрихованные (красные, зеленые), и только они, оказались внутри обруча".

"Расположи предметы (картинки) так, чтобы все обозначающие одушевленные предметы, и только они, оказались внутри обруча" и т.д.

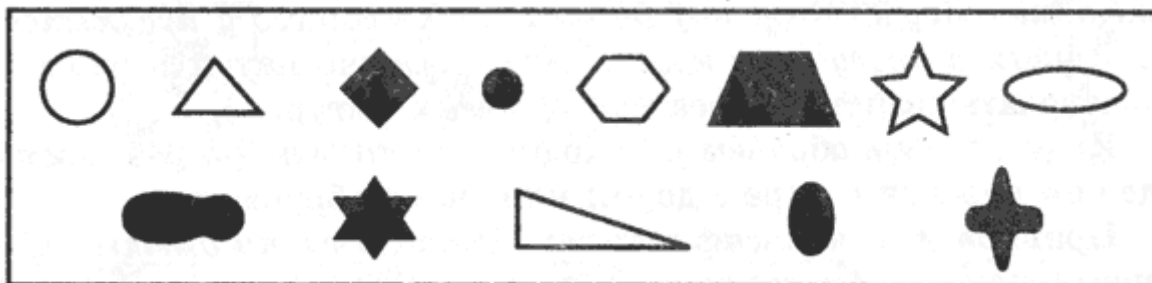
"Игра с двумя обручами".

Формирование логической операции классифицирования по двум свойствам.



Перед началом выполнения упражнения устанавливаются четыре области, определяемые на листе двумя обручами, а именно: внутри обеих обручей (место пересечения); внутри обруча из черной линии, но вне обруча из прерывистой линии; внутри обруча из прерывистой линии, но вне обруча из черной линии; вне обеих обручей. Каждую из областей можно обвести карандашом.

Затем сообщается правило для классификации: "Необходимо расположить фигуры так, чтобы внутри обруча из черной линии оказались все заштрихованные фигуры, а внутри круга из прерывистой линии - все угольные".



Трудности, встречающиеся при выполнении этого задания, заключаются в том, что некоторые дети, начиная заполнять внутреннюю часть круга из прерывистой линии, располагают заштрихованные угольные фигуры вне обруча из черной линии. А затем все остальные заштрихованные фигуры вне обруча из прерывистой линии. В результате общая часть (пересечение) остается пустой. Важно привести ребенка к пониманию того, что есть фигуры, обладающие обоими свойствами одновременно. С этой целью задаются вопросы: "Какие фигуры



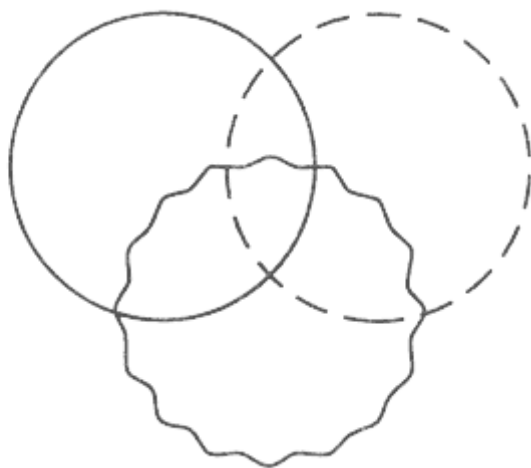
лежат внутри обруча из черной линии? вне его? Какие фигуры лежат внутри обруча из прерывистой линии? вне его? внутри обеих обручей?" и т.д.

Это упражнение целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры: например, классификация по форме и цвету, цвету и размеру, форме и размеру.

Для игры могут быть использованы не только фигуры, но и предметные картинки. В этом случае вариант игры может быть следующим: "Разложи картинки так, чтобы в круге из черной линии были картинки с изображением диких животных, а в обруче из прерывистой линии - все маленькие животные и т.д."

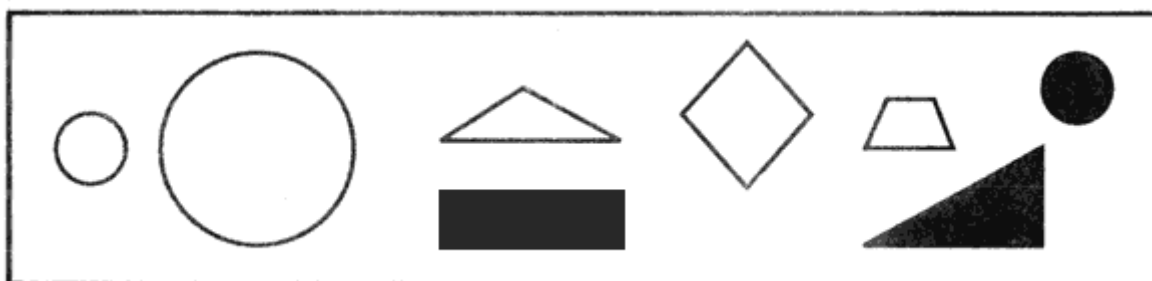
"Игра с тремя обручами" (классификация по трем свойствам).

Работа строится аналогично предыдущей. Вначале необходимо выяснить, на какие области делят обручи лист. Что это за область, где пересекаются обручи из черной и прерывистой линий; прерывистой и волнистой; волнистой и черной; область пересечения всех трех обручей и т.д.



Устанавливается правило, касающееся расположения фигур: например, внутри круга из черной линии должны быть все круглые фигуры; внутри обруча из прерывистой линии - все маленькие, внутри круга из волнистой линии - все заштрихованные.

Набор фигур.



Если ребенок затрудняется с отнесением фигуры к нужному обручу по определенному классу, необходимо выяснить, какими свойствами обладает фигура и где она должна находиться в соответствии с правилами игры.

Игру с тремя обручами можно повторять многократно, варьируя правила.

Интерес представляют и такие условия, при которых отдельные области оказываются пустыми;

например, если расположить фигуры так, чтобы внутри обруча из черной линии оказались все круглые, внутри обруча из прерывистой линии - все треугольники, внутри обруча из волнистой линии - все заштрихованные и т.д.

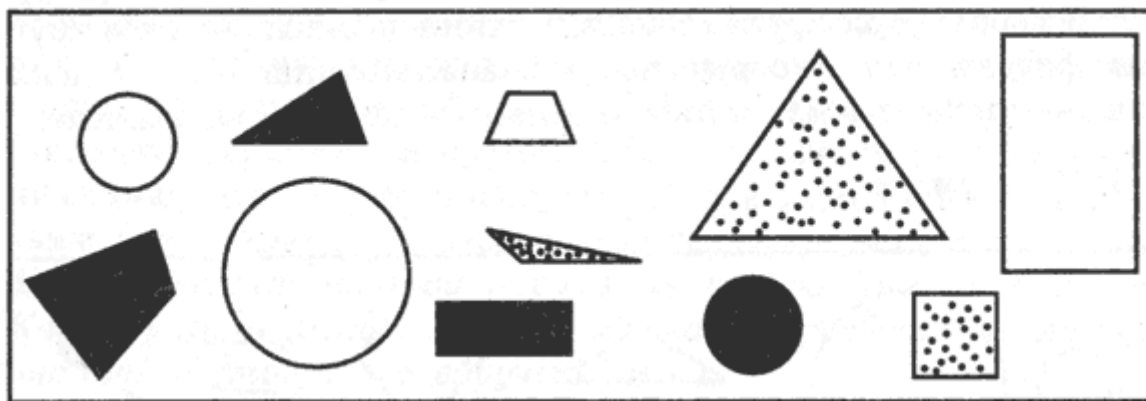
В этих вариантах задания важно ответить на вопрос: почему те или иные области оказались пустыми?

### Упражнение №13. "Классификация".

Так же, как и предыдущее упражнение, это направлено на формирование умения классифицировать по определенному признаку. Отличие заключается в том, что при выполнении этого задания правило не дается. Ребенку необходимо самостоятельно выбрать, каким образом можно разделить предлагаемые фигуры на группы.

Инструкция: "Перед тобой ряд фигур (предметов). Если бы необходимо было разделить их на группы, то как это можно сделать?"

Набор фигур.



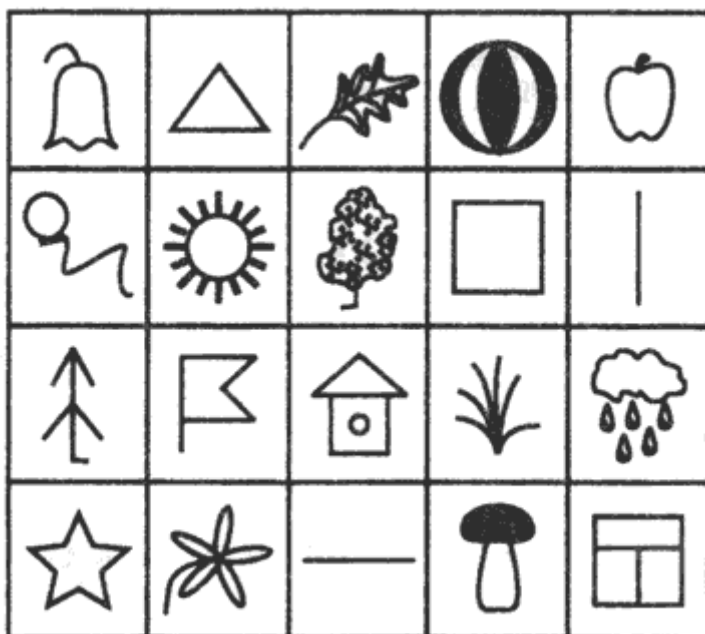
Важно, чтобы ребенок, выполняя это задание, нашел как можно больше оснований для классификации. Например, это может быть классификация по форме, цвету, размеру; деление на 3 группы: круглые, треугольники, четырехугольники, или 2 группы: белые и не белые и т.д.

### Упражнение №14. "Путешествия животных".

Главная цель этого упражнения заключается в том, чтобы с его помощью формировать умение рассматривать различные пути или варианты достижения цели. Оперировав предметами в мысленном плане, представляя разные варианты их возможных изменений, можно быстрее найти лучшее решение.

В качестве основы упражнения имеется игровое поле из 9 (как минимум), а лучше 16 или 25 квадратов. В каждом квадратике изображен какой-либо схематический рисунок, понятный ребенку и позволяющий опознать этот квадрат.

Содержание задания заключается в путешествии какого-либо животного по этому игровому полю. Однако движение происходит не хаотично, а по установленному взрослым правилу.



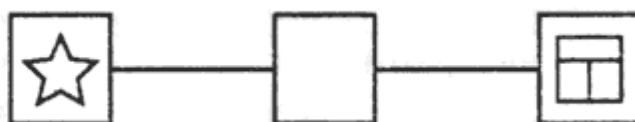
"Сегодня мы будем играть в очень интересную игру. Это игра про белочку, которая умеет прыгать с одного квадратика на другой. Давай посмотрим, какие квадратик-домики у нас нарисованы: этот квадратик - со звездочкой, этот - с грибочком, этот - со стрелочкой и т.д.

Зная, как называются квадратик, мы можем сказать какие из них стоят рядом, а какие через один друг от друга. Скажи, какие квадратик находятся рядом с елочкой, а какие через один от нее? Как стоят квадратик с цветочком и солнышком, домиком и колокольчиком, рядом или через один?"

После того, как игровое поле освоено ребенком, вводится правило: каким образом может передвигаться белочка из одного домика в другой.

"Белочка прыгает по полю по определенному правилу. Ей нельзя прыгать в соседние квадратик, потому что она может прыгать только через одну клеточку в любом направлении. Например, из клетки с елочкой белочка может прыгнуть в клетку с колокольчиком, клетку с листиком и клетку с домиком, а больше никуда. Как ты думаешь, куда может прыгнуть белочка, если она находится в клетке с деревцем? Теперь ты знаешь, как умеет прыгать белка, скажи, как ей добраться из клетки со звездочкой в клетку с окошком?"

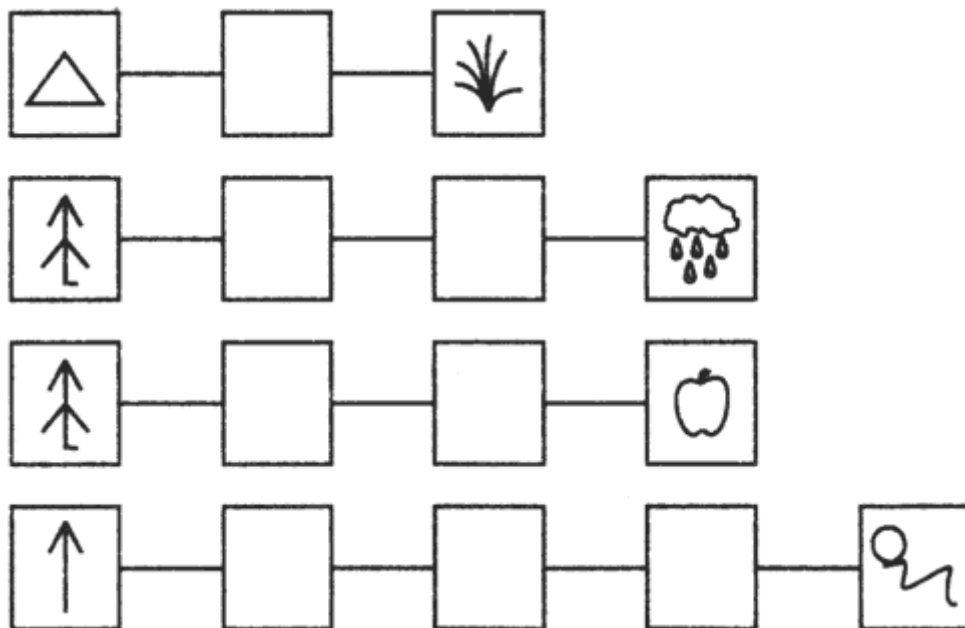
Отрабатывая задание, сразу учим ребенка записи:



"В пустую клетку мы заполняем тот рисунок, что и на клетке, через которую прыгает белочка". Например, чтобы из клетки со звездочкой она могла попасть в клетку с окошечком, белка должна прыгнуть сначала в клетку со стрелкой, смотрящей вправо, ее мы и рисуем в пустом квадрате. Но белочка могла прыгнуть и по-другому: сначала в клетку с деревцем, а затем в клетку с окошечком, тогда в пустой клетке необходимо нарисовать деревце.

Далее взрослый предлагает ребенку различные варианты заданий, в которых нужно догадаться, как белочка может попасть в нужную клетку, прыгая по своему правилу. При этом задания могут состоять из двух, трех и более ходов.

Варианты заданий.



Варианты заданий можно придумать самостоятельно, наметив первый и конечный пункт путешествия, при котором возможно соблюдение правила. Очень важно, чтобы при продумывании ходов ребенок смог найти несколько путей прохождения от одного квадратика в другой.

Упражнение "Путешествия животных" с использованием данного игрового поля может быть изменено различными способами. Для другого занятия взрослый предлагает игру с другим животным (это и зайчик, и кузнечик, и неук и т.д.) и по другому правилу, например:

1. Жук может двигаться только наискосок.
2. Зайчик может прыгать только прямо.
3. Кузнечик может прыгать только прямо и только через одну клеточку.
4. Стрекоза может летать только в несоседний домик и т.д.  
(Напоминаем, что количество клеток на игровом поле может быть увеличено.)

И еще один вариант упражнения, на другом игровом поле.

<b>А1</b>	<b>Б1</b>	<b>В1</b>	<b>Г1</b>
<b>А2</b>	<b>Б2</b>	<b>В2</b>	<b>Г2</b>
<b>А3</b>	<b>Б3</b>	<b>В3</b>	<b>Г3</b>
<b>А4</b>	<b>Б4</b>	<b>В4</b>	<b>Г4</b>

Буквенно-цифровое поле используется для работы так же, как и картинное. На нем можно тренироваться по тем же правилам или по другим, придуманным самостоятельно. Кроме того, это могут быть правила следующего содержания:

1. Гусь может ходить только по соседним клеткам и только прямо.
2. Божья коровка может летать только в соседнюю клеточку и только с такой же буквой или такой же цифрой.
3. Рыбка может переплывать только в соседнюю клеточку с несовпадающей буквой и цифрой и т.д.

Если ребенок хорошо справляется с решением задач, вы можете предложить ему самому придумать задание про путешествие какого-либо животного или задание обратного типа: "Из какой клетки должен выползти жук, чтобы, ползая по своему правилу (называете правило), он попал в клеточку, например, Г3 или с грибочком (для картинного игрового поля).

### **Словесно-логическое мышление.**

Словесно-логическое мышление представляет собой совершении любых логических действий (анализа, обобщения, выделения главного при построении выводов) и операций со словами.

### **Упражнение №15. "Систематизация".**

Упражнение направлено на развитие умения систематизировать слова по определенному признаку.

"Скажите, какие ягоды вы знаете?"

Сейчас я буду называть слова, если среди них вы услышите слово, обозначающее ягоду, то хлопните в ладоши".

Слова для предъявления - капуста, земляника, яблоко, груша, смородина, малина, морковь, клубника, картофель, укроп, черника, брусника, слива, клюква, абрикос, кабачок, апельсин.

"Сейчас я буду называть слова, если услышите слово, относящееся к ягодам, хлопните один раз, если к фруктам - два раза".

(Слова можно использовать те же самые, можно придумать другие.)

В качестве основания для систематизации может быть тема - инструменты, мебель, одежда, цветы и т.д.

"Скажи, чем похожи по вкусу? цвету? величине?"

лимон и груша

малина и земляника

яблоко и слива

смородина и крыжовник

Чем отличаются по вкусу? цвету? величине?"

### **Упражнение №16. "Раздели на группы".**

"Как ты думаешь, на какие группы можно разделить эти слова? Саша, Коля, Лена, Оля, Игорь, Наташа.

Какие группы можно составить из этих слов: голубь, воробей, карп, синица, щука, снегирь, судак".

### **Упражнение №17. "Подбери слова".**

1) "Подбери как можно больше слов, которые можно отнести к группе дикие животные (домашние животные, рыбы, цветы, погодные явления, времена года, инструменты и т.д.)".

2) Другой вариант этого же задания.

"Соедини стрелочками слова, подходящие по смыслу:

мяч	мебель
тополь	цветок
шкаф	насекомые
тарелка	дерево
пальто	одежда
муравей	посуда
щука	игрушка
роза	рыба"

Подобные задания развивают у ребенка способность выделять родовые и видовые понятия, формируют индуктивное речевое мышление.

### **Упражнение №18. "Найди общее слово".**

В этом задании содержатся слова, которые объединены общим смыслом. Этот их общий смысл нужно постараться передать одним словом. Упражнение направлено на развитие такой функции, как обобщение, а также способность к абстракции.

"Каким общим словом можно назвать следующие слова:

1. Вера, Надежда, Любовь, Елена
2. а, б, с, в, н
3. стол, диван, кресло, стул
4. понедельник, воскресенье, среда, четверг
5. январь, март, июль, сентябрь".

Слова для нахождения обобщающего понятия можно подобрать из любых групп, более или менее конкретных. Например, обобщающим может быть слово "весенние месяцы", а может быть "месяцы года" и т.д.

Более сложный вариант упражнения содержит только два слова, для которых необходимо найти общее понятие.

"Найди, что общего у следующих слов:

- а) хлеб и масло (еда)
- б) нос и глаза (части лица, органы чувств)
- в) яблоко и земляника (плоды)
- г) часы и градусник (измерительные приборы)
- д) кит и лев (животные)
- е) эхо и зеркало (отражение)"

Подобные упражнения стимулируют мышление ребенка к поиску обобщающего основания. Чем выше уровень обобщения, тем лучше развита у ребенка способность к абстрагированию. Очень эффективным с точки зрения развития обобщающей функции является следующее упражнение.

### **Упражнение №19. "Необычное домино".**

Это упражнение направлено на постепенное (поуровневое) обучение ребенка поиску признаков, по которым может происходить обобщение.

Эмпирически выделяются три сферы таких признаков.

**Первая сфера** - обобщение по атрибутивному свойству (самый низкий уровень). Сюда входят: форма предмета, его величина, части, из которых он сделан, или материал, цвет, т.е. все то, что является некими внешними качествами, или атрибутами предмета. Например, "кошка и мышка подходят друг к другу, т.к. у них по четыре лапы" или "яблоко и земляника, у них общее то, что они красные...". Кроме того, это может быть использование имени предмета, например, "... тарелка и таз, общее то, что оба предмета начинаются на букву "т".

**Вторая сфера** - обобщение по ситуативному основанию (более высокий уровень). Переходным к этой сфере является обобщение предметов по признаку "свойство - действие", т.е. ребенок выделяет в качестве общего свойства действие, производимое предметами.

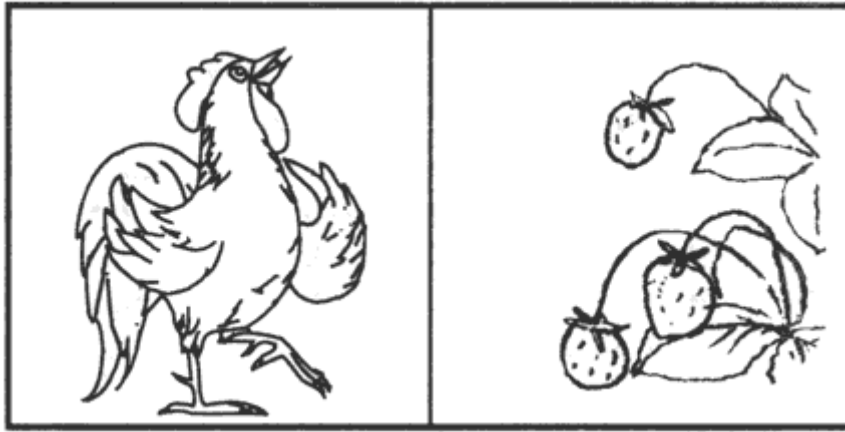
Например, "лягушка подходит к белке, т.к. они умеют прыгать". Кроме того, к этой сфере относятся обобщения по ситуации употребления "груша и морковь, потому что и то и другое едят..."; ситуации места и время нахождения - "кошка и мышка, потому что живут в одном доме"; ситуации общения, игры - "щенок и ежик, потому что вместе играют...".

**Третья сфера** - обобщение по категориальному признаку (наиболее высокий). Это обобщение по признаку того класса, к которому относятся предметы. Например, мяч и мишка - это игрушки; паук и бабочка, общее то, что это насекомые.

Упражнение "домино" позволяет ребенку самому выбирать основание для обобщения (тем самым взрослый может составить представление об уровне развития данной функции у ребенка), а также направлять и помогать ребенку искать более значимые, высокие по степени признаки для обобщения.

В игре могут принимать участие двое или несколько детей. Кроме того, взрослый сам может быть участником игры.

Игра состоит из 32 карточек, на каждой из которых изображены две картинки.



- |                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. трактор - олень    | 11. обезьяна - цветок   |
| 2. ведро - зебра      | 12. бабочка - свинья    |
| 3. щенок - мышь       | 13. белка - пирамидка   |
| 4. кошка - кукла      | 14. мяч - мак           |
| 5. девочка - мишка    | 15. птица - ваза        |
| 6. слон - елка        | 16. теленок - самолет   |
| 7. грибок - морковь   | 17. вертолет - цыпленок |
| 8. груша - улитка     | 18. ежик - мельница     |
| 9. паук - утенок      | 19. домик - яблоко      |
| 10. рыба - месяц      | 20. петух - клубника    |
| 21. заяц - вишня      | 27. львенок - корабль   |
| 22. земляника - аист  | 28. тележка - чашка     |
| 23. пингвин - лягушка | 29. чайник - карандаш   |
| 24. солнце - гусеница | 30. собака - береза     |
| 25. лист - мухомор    | 31. котенок - апельсин  |
| 26. сливы - лев       | 32. конура - жук        |

Каждому из участников игры раздается одинаковое количество карточек. После этого разыгрывается право первого хода.

Тот, кто ходит, выкладывает любую карточку. Затем организующий игру говорит: "Перед вами лежит карточка с изображением... . Необходимо, для того чтобы осуществить ход, подобрать какую-нибудь из своих карточек, но с условием, чтобы выбранная вами картинка имела что-то общее с той, к которой вы ее подобрали".

(Во избежание выполнения ребенком задания только одним способом необходимо объяснить, каким образом можно осуществлять подбор. Кроме того, во время игры необходимо постоянно стимулировать ребенка вопросами типа "А что еще общего может быть между подобранными картинками?", на выбор разных оснований для обобщения).

"Одновременно вы должны объяснить, почему был сделан такой выбор, сказать, что же общего между подобранными картинками. Следующий из вас будет опять подбирать картинку к одной из двух, лежащих на кону, объясняя свой выбор".

Таким образом, в результате игры выстраивается цепочка картинок, логически связанных между собой. Напоминаем, что, как и в обычном домино, двусторонность картинок обеспечивает возможность хода как в одну, так и в другую сторону.

За каждый ход начисляются очки. Если обобщение произведено по атрибутивному свойству - 0 очков, по ситуативному основанию - 1 очко, по категориальному признаку - 2 очка. Выигрывает тот, кто набрал больше всего очков.



Карточки, которые получают игроки во время раздачи, ребята не показывают друг другу.

### **Логические задачи.**

Логические задачи - особый раздел по развитию словесно-логического мышления, включающий в себя целый ряд разнообразных упражнений.

Логические задачи предполагают осуществление мыслительного процесса, связанного с использованием понятий, логических конструкций, существующих на базе языковых средств.

В ходе такого мышления происходит переход от одного суждения к другому, их соотношение через опосредование содержания одних суждений содержанием других, и как следствие формулируется умозаключение.

Как отмечал С.Л.Рубинштейн, "в умозаключении... знание добывается опосредованно через знание без каких-либо заимствований в каждом отдельном случае из непосредственного опыта".

Развивая словесно-логическое мышление через решение логических задач, необходимо подбирать такие задачи, которые бы требовали индуктивного (от единичного к общему), дедуктивного (от общего к единичному) и традуктивного (от единичного к единичному или от общего к общему, когда посылки и заключение являются суждениями одинаковой общности) умозаключения.

Традуктивное умозаключение можно использовать в качестве первой ступени обучения умению решать логические задачи. Это задачи, в которых по отсутствию или присутствию одного из двух возможных признаков у одного из двух обсуждаемых объектов следует вывод о, соответственно, присутствии или отсутствии этого признака у другого объекта. Например, "у Наташи собачка маленькая и пушистая, у Иры - большая и пушистая. Что в этих собачках одинаковое? разное?"

### **Задачи для решения.**

1. Саша ел яблоко большое и кислое. Коля ел яблоко большое и сладкое. Что в этих яблоках одинаковое? разное?
2. Маша и Нина рассматривали картинки. Одна девочка рассматривала картинки в журнале, а другая девочка - в книжке. Где рассматривала картинки Нина, если Маша не рассматривала картинки в журнале?
3. Толя и Игорь рисовали. Один мальчик рисовал дом, а другой - ветку с листьями. Что рисовал Толя, если Игорь не рисовал дом?
4. Алик, Боря и Вова жили в разных домах. Два дома были в три этажа, один дом был в два этажа. Алик и Боря жили в разных домах, Боря и Вова жили тоже в разных домах. Где жил каждый мальчик?
5. Коля, Ваня и Сережа читали книжки. Один мальчик читал о путешествиях, другой - о войне, третий - о спорте. Кто о чем читал, если Коля не читал о войне и о спорте, а Ваня не читал о спорте?
6. Зина, Лиза и Лариса вышивали. Одна девочка вышивала листочки, другая - птичек, третья - цветочки. Кто что вышивал, если Лиза не вышивала листочки и птичек, а Зина не вышивала листочки?
7. Мальчики Слава, Дима, Петя и Женя сажали плодовые деревья. Кто-то из них сажал яблони, кто-то - груши, кто-то - сливы, кто-то - вишни. Что сажал каждый мальчик, если Дима не сажал сливы, яблони и груши, Петя не сажал груши и яблони, а Слава не сажал яблони?

8. Девочки Ася, Таня, Ира и Лариса занимались спортом. Кто-то из них играл в волейбол, кто-то плавал, кто-то бегал, кто-то играл в шахматы. Каким спортом увлекалась каждая девочка, если Ася не играла в волейбол, в шахматы и не бегала, Ира не бегала и не играла в шахматы, а Таня не бегала?

Эти восемь задач имеют три степени сложности. Задачи 1-3 - самые простые, для их решения достаточно оперировать одним суждением. Задачи 4-6 - второй степени сложности, поскольку при их решении необходимо сопоставить два суждения. Задачи 7 и 8 - самые сложные, т.к. для их решения нужно соотнести три суждения.

Обычно трудности, возникающие при решении задач с 4 по 8, связаны с невозможностью удержать во внутреннем плане, в представлении все обстоятельства, указанные в тексте, и они путаются, поскольку не пытаются рассудить, а стремятся увидеть, представить правильный ответ. Эффективен в этом случае прием, когда ребенок имеет возможность опираться на наглядные представления, помогающие ему удержать все текстовые обстоятельства.

Например, взрослый может сделать картинки домиков (задача № 4). А затем с опорой на них проводить рассуждение такого типа: "Если Алик и Боря жили в разных домах, то в каких из нарисованных они могли бы жить? А почему не в первых двух?" и т.д.



К задачам 7 и 8 удобнее сделать таблицу, которая будет заполняться по мере рассуждения. Например, таблица к задаче №7:

	<b>ЯБЛОНИ</b>	<b>ГРУШИ</b>	<b>СЛИВЫ</b>	<b>ВИШНИ</b>
<b>Слава</b>				
<b>Дима</b>	-	-	-	+
<b>Петя</b>				
<b>Женя</b>				

"Известно, что Дима не сажал сливы, яблони и груши. Следовательно, около этих деревьев рядом с Димой мы можем поставить прочерк. Тогда, что же сажал Дима? Правильно, осталась только одна свободная клеточка, т.е. Дима сажал вишни. Поставим в этой клетке знак "+" и т.д."

Графическое отражение структуры хода рассуждения помогает ребенку уяснить общий принцип построения и решения задач такого типа, что в последующем делает успешной мыслительную деятельность ребенка, позволяя справляться с задачами более сложной структуры.

Следующий вариант задач содержит следующее исходное положение: если даны три объекта и два признака, одним из которых обладают два объекта, а другим один, то, зная, какие два объекта отличаются от третьего по указанным признакам, можно легко определить, каким признаком обладают первые два. При решении задач подобного типа ребенок учится совершать следующие мыслительные операции:

- делать вывод об идентичности двух объектов из трех по указанному признаку. Например, если в условии сказано, что Ира и Наташа и Наташа с Олей вышивали разные картинки, то понятно, что Ира и Оля вышивали одинаковую;

- делать вывод о том, каков тот признак, по которому эти два объекта идентичны. Например, если в задаче сказано, что Оля вышивала цветок, следовательно, Ира тоже вышивала цветок;

- делать окончательный вывод, т.е. исходя из того, что уже известны два объекта из четырех, которые идентичны по одному из двух данных в задаче признаков, ясно, что другие два объекта идентичны по другому из двух известных признаков. Так, если Ира и Оля вышивали цветок, то другие две девочки, Наташа и Оксана, вышивали домик.

### **Задачи для решения.**

1. Две девочки сажали деревья, а одна - цветы. Что сажала Таня, если Света с Ларисой и Лариса с Таней сажали разные растения?

2. Три девочки нарисовали двух кошек и одного зайца, каждая по одному животному. Что нарисовала Ася, если Катя с Асей и Лена с Асей нарисовали разных животных?

3. Два мальчика купили марки, один - значок и один - открытку. Что купил Толя, если Женя с Толей и Толя с Юрой купили разные предметы, а Миша купил значок?

4. Два мальчика жили на одной улице, а два - на другой. Где жили Петя и Коля, если Олег с Петей и Андрей с Петей жили на разных улицах?

5. Две девочки играли в куклы, а две - в мяч. Во что играла Катя, если Алена с Машей и Маша со Светой играли в разные игры, а Маша играла в мяч?

6. Ира, Наташа, Оля и Оксана вышивали разные картинки. Две девочки вышивали цветок, две - домик. Что вышивала Наташа, если Ира с Наташей и Наташа с Олей вышивали разные картинки, а Оксана вышивала домик?

7. Мальчики читали разные книги: один - сказки, другой - стихи, двое других - рассказы. Что читал Витя, если Леша с Витей и Леша с Ваней читали разные книги, Дима читал стихи, а Ваня с Димой тоже читали разные книги?

8. Две девочки играли на пианино, одна на скрипке и одна на гитаре. На чем играла Саша, если Юля играла на гитаре, Саша с Аней и Марина с Сашей играли на разных инструментах, а Аня с Юлей и Марина с Юлей тоже играли на разных инструментах?

9. Две девочки плыли быстро и две медленно. Как плыла Таня, если Ира с Катей и Ира с Таней плыли с разной скоростью, Света плыла медленно, а Катя со Светой тоже плыли с разной скоростью?

10. Два мальчика сажали морковь и два - картошку. Что сажал Сережа, если Володя сажал картофель, Валера с Сашей и Саша с Володей сажали разные овощи, а Валера с Сережей тоже сажали разные овощи?

### **Задачи на сравнение.**

В основе этого типа задач лежит такое свойство отношения величин объектов, как транзитивность, состоящее в том, что если первый член отношения сравним со вторым, а второй с третьим, то первый сравним с третьим.

Начинать обучение решению таких задач можно с самых простых, в которых требуется ответить

на один вопрос и которые опираются на наглядные представления.

1. "Галя веселее Оли, а Оля веселее Иры. Нарисуй рот Иры. Раскрась красным карандашом рот самой веселой девочки.



Кто из девочек самый грустный?

2. "Волосы у Инны темнее, чем у Оли. Волосы у Оли темнее, чем у Ани. Раскрась волосы каждой девочки. Подпиши их имена. Ответь на вопрос, кто светлее всех?"



3. "Толя выше Игоря, Игорь выше Коли. Кто выше всех? Покажи рост каждого мальчика".



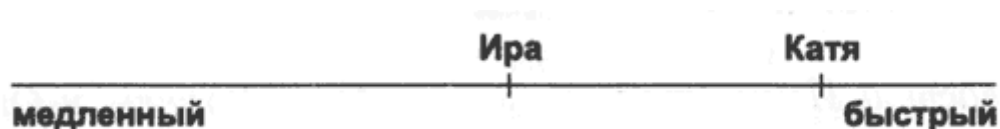
Графическое изображение транзитивного отношения величин значительно упрощает понимание логической структуры задачи. Поэтому, когда ребенок затрудняется, мы советуем использовать прием изображения отношения величин на линейном отрезке. Например, дана задача: "Катя быстрее Иры, Ира быстрее Лены. Кто быстрее всех?". В этом случае объяснение может строиться следующим образом: "Посмотри внимательно на эту линию.

**медленный**

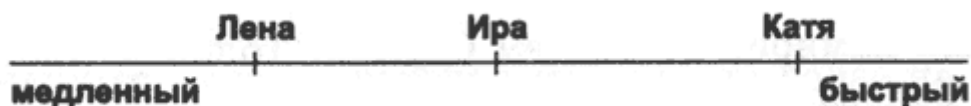
**быстрый**

С одной стороны располагаются дети самые быстрые, с другой - медленные. Если Катя быстрее Иры, то где мы поместим Катю, а где Иру? Правильно, Катя будет справа, где быстрые дети, а Ира

слева, т.к. она более медлительна. Теперь сравним Иру и Лену.



Мы знаем, что Ира быстрее Лены. Где мы тогда поместим Лену относительно Иры? Правильно, еще левее, т.к. она медленнее Иры.



Посмотри внимательно на чертеж. Кто же быстрее всех? а медленнее?"

Ниже мы приводим варианты логических задач, которые делятся по степени сложности на три группы:

- 1) задачи 1-12, в которых требуется ответить на один вопрос;
- 2) задачи 12-14, в которых нужно ответить на два вопроса;
- 3) задачи 15 и 16, решение которых предполагает ответ на три вопроса.

Условия задач различаются не только по количеству информации, в которой нужно разобраться, но и по ее наблюдаемым особенностям: виды отношений, разные имена, поставленный по-разному вопрос. Особое значение имеют "сказочные" задачи, в которых отношения между величинами построены таким образом, каких в жизни не бывает. Важно, чтобы ребенок смог отвлечься от жизненного опыта и пользовался теми условиями, какие даются в задаче.

### **Варианты задач.**

1. Саша грустнее, чем Толик. Толик грустнее, чем Алик. Кто веселее всех?
2. Ира аккуратнее, чем Лиза. Лиза аккуратнее, чем Наташа. Кто самый аккуратный?
3. Миша сильнее, чем Олег. Миша слабее, чем Вова. Кто сильнее всех?
4. Катя старше, чем Сережа. Катя младше, чем Таня. Кто младше всех?
5. Лиса медлительнее черепахи. Лиса быстрее, чем олень. Кто самый быстрый?
6. Заяц слабее, чем стрекоза. Заяц сильнее, чем медведь. Кто самый слабый?
7. Саша на 10 лет младше, чем Игорь. Игорь на 2 года старше, чем Леша. Кто младше всех?
8. Ира на 3 см ниже, чем Клава. Клава на 12 см выше, чем Люба. Кто выше всех?
9. Толик намного легче, чем Сережа. Толик немного тяжелее, чем Валера. Кто легче всех?
10. Вера немного темнее, чем Люда. Вера намного светлее, чем Катя. Кто светлее всех?
11. Леша слабее, чем Саша. Андрей сильнее, чем Леша. Кто сильней?
12. Наташа веселее, чем Лариса. Надя грустнее, чем Наташа. Кто самый грустный?

13. Света старше, чем Ира, и ниже, чем Марина. Света младше, чем Марина, и выше, чем Ира. Кто самый младший и кто ниже всех?

14. Костя сильнее, чем Эдик, и медленнее, чем Алик. Костя слабее, чем Алик, и быстрее, чем Эдик. Кто самый сильный и кто самый медлительный?

15. Оля темнее, чем Тоня. Тоня ниже, чем Ася. Ася старше, чем Оля. Оля выше, чем Ася. Ася светлее, чем Тоня. Тоня младше, чем Оля. Кто самый темный, самый низкий и самый старший?

16. Коля тяжелее, чем Петя. Петя грустнее, чем Паша. Паша слабее, чем Коля. Коля веселее, чем Паша. Паша легче, чем Петя. Петя сильнее, чем Коля. Кто самый легкий, кто веселее всех, кто самый сильный?

Все рассмотренные нами варианты логических задач направлены на создание условий, в которых существует или существовала бы возможность формирования способности выделять существенные отношения между объектами и величинами.

Кроме тех задач, которые были указаны выше, целесообразно предлагать ребенку задачи, в которых отсутствует часть необходимых данных или, наоборот, имеются ненужные данные. Можно также использовать прием самостоятельного составления задач по аналогии с данной, но с другими именами и иным признаком (если в задаче имеется признак "возраст", то это может быть задача про "рост" и т.д.), а также задач с недостающими и избыточными данными. Имеет смысл превращение прямых задач в обратные и наоборот. Например, прямая задача: "Ира выше Маши, Маша выше Оли, кто выше всех?"; в обратной задаче вопрос: "Кто ниже всех?".

Если ребенок успешно справляется со всеми видами предложенных ему задач, целесообразно предлагать задания, связанные с творческим подходом:

- придумать задачу, которая как можно более не похожа на задачу-образец, но построена по единому с ней принципу;
- придумать задачу, которая была бы сложнее, например, содержала бы больше данных, чем образец;
- придумать задачу, которая была бы проще, чем задача-образец, и т.д.

### Упражнение №20. "Анаграмма".

В основе этого упражнения лежат задачи комбинаторного типа, т.е. такие, в которых решение получается в результате создания неких комбинаций. Примером таких комбинаторных задач являются анаграммы - буквосочетания, из которых необходимо составлять осмысленные слова.

Предложите ребенку составить слово из определенного набора букв. Начните с 3 букв, постепенно доведя количество до 6-7, а может быть, и 8 и даже 9 букв.

"Составь слова из следующих букв:

- |            |               |                   |
|------------|---------------|-------------------|
| а) к, о, с | а) е, р, о, м | а) л, а, н, е, п  |
| б) у, д, б | б) ш, а, к, а | б) к, ч, а, р, у  |
| в) м, р, и | в) а, к, у, р | в) ч, а, к, о, с  |
| г) т, о, р | г) б, о, н, е | г) п, о, г, и, р  |
| д) ы, с, р | д) а, с, о, к | д) р, о, д, о, г  |
| е) д, м, ы | е) д, а, в, о | е) к, к, о, а, ш" |

После того, как ребенок усвоит принцип составления слов из буквосочетаний, усложните задание. С этой целью введите новое условие: "Расшифруй, какие тут спрятаны слова, и скажи, какое слово из данных лишнее".

- |               |                  |                     |
|---------------|------------------|---------------------|
| 1) с, л, у, т | 2) ш, у, г, а, р | 3) с, б, а, а, к, о |
| ш, а, ф, к    | е, р, а, з, б, е | о, о, р, к, а, в    |
| ж, о, а, к, л | б, я, я, о, л, н | ш, к, к, о, а       |

к, ь, в, а, р, т, о  
с, л, т, о

н, о, и, л, м  
а, с, в, и, л

в, ь, я, и, с, н  
я, а, ц, з

Задание может быть и другого типа: "Расшифруй слова и скажи, каким общим словом их можно объединить".

1) п, и, к, а, т  
т, ф, и, у, л  
б, и, и, т, н, о, к  
г, а, о, п, и, с

2) ь, о, ч, н  
ч, е, е, р, в  
у, о, р, т  
н, е, д, ь

3) й, е, н, и  
д, а, р, г  
с, г, е, н  
ь, д, д, о, ж

Еще вариант задания с анаграммами: "Расшифруй слова и скажи, на какие группы их можно разделить".

1) е, м, р, о  
р, а, е, к  
ш, а, а, м, р, о, к  
о, о, е, з, р  
ь, ю, т, л, н, а, п  
ф, к, а, а, л, и

2) к, у, а, п  
з, я, а, ц  
а, и, с, л  
х, м, а, у  
м, й, е, в, а, у, р  
к, в, о, л  
к, ж, у

3) а, к, о, р, о, с  
в, л, е  
щ, а, у, к  
а, а, ь, с, р, к  
т, р, г, и  
а, н, о, о, р, в  
ь, о, н, к, у

Это упражнение очень похоже на привычные нам ребусы.

Безусловно, ребус является такой же самой комбинаторной задачей, которая эффективно может использоваться для развития словесно-логического мышления: кроссворды учат ребенка ориентироваться на определение понятия по описанным признакам, задания с числами - устанавливать закономерности, задания с буквами - анализировать и синтезировать различные комбинации. Приведем еще одно подобное упражнение.

### Упражнение №21. "Слова-близнецы".

Это упражнение связано с таким явлением русского языка, как омонимия, т.е. когда слова имеют разное значение, но одинаковы по написанию.

"Какое слово обозначает то же самое, что и слова:

- 1) родник и то, чем открывают дверь;
- 2) прическу у девочки и инструмент для срезания травы;
- 3) ветку винограда и инструмент, которым рисуют.

Придумай сам такие слова, которые одинаковы по звучанию, но разные по значению".

Дополнительные задания к упражнению:

- 4) овощ, от которого плачут, и оружие для стрельбы стрелами (жгучий овощ и стрелковое оружие);
- 5) часть ружья и часть дерева;
- 6) то, на чем рисуют, и зелень на ветках;
- 7) подъемный механизм для стройки и механизм, который нужно открыть, чтобы полилась вода.

### Абстрактно-логическое мышление.

Функционирование данного типа мышления происходит с опорой на понятия. Понятия отражают сущность предметов и выражаются в словах или других знаках. Обычно этот тип мышления

только начинает развиваться в младшем школьном возрасте, однако в программу уже включаются задания, требующие решения в абстрактно-логической сфере. Это и определяет трудности, возникающие у детей в процессе овладения учебным материалом. Мы предлагаем следующие упражнения, которые не просто развивают абстрактно-логическое мышление, но и по своему содержанию отвечают основным характеристикам данного типа мышления.

### **Упражнение №22. "Формирование понятий на основе абстрагирования и выделения существенных свойств конкретных объектов".**

"Автомобиль ездит на бензине или другом топливе; трамвай, троллейбус или электричка движутся от электричества. Все это вместе можно отнести к группе "транспорт". Увидев незнакомую машину (например, автокран), спрашивают: что это? Почему?"

Подобные упражнения выполняются и с другими понятиями: инструменты, посуда, растения, животные, мебель и т.д.

### **Упражнение №23. "Формирование умения отделять форму понятия от его содержания".**

"Сейчас я буду говорить тебе слова, а ты отвечать мне, какое больше, какое меньше, какое длиннее, какое короче.

- Карандаш или карандашик? Какое короче? Почему?
- Кот или кит? Какое больше? Почему?
- Удав или червячок? Какое длиннее? Почему?
- Хвост или хвостик? Какое короче? Почему?"

Учитель может придумать свои вопросы, ориентируясь на приведенные выше.

### **Упражнение №24. "Формирование умения устанавливать связи между понятиями".**

Приведенное ниже упражнение предполагает установление отношений, в которых находятся данные слова. Примерная пара слов служит как бы ключом выявления этих отношений. Зная их, можно подобрать пару к контрольному слову. Работа с этим упражнением ведется совместно взрослым и ребенком. Задача взрослого - подвести ребенка к логическому выбору связей между понятиями, возможности последовательно выявлять существенные признаки для установления аналогий. Каждое задание досконально разбирается: находится логическая связь, переносится на приведенное рядом слово, проверяется правильность выбора, приводятся примеры подобных аналогий. Только когда у детей будет сформировано устойчивое и последовательное умение устанавливать логические ассоциации, можно переходить к заданиям для самостоятельной работы.

Примерные виды заданий:



1.	<u>Лошадь</u> жеребенок	<u>Корова</u> пастбище, рога, молоко, теленок, бык
2.	<u>Яйцо</u> скорлупа	<u>Картофель</u> курица, огород, капуста, суп, шелуха
3.	<u>Ложка</u> каша	<u>Вилка</u> масло, нож, тарелка, мясо, посуда
4.	<u>Коньки</u> зима	<u>Лодка</u> лед, каток, весло, лето, река
5.	<u>Ухо</u> слышать	<u>Зубы</u> видеть, лечить, рот, щетка, жевать
6.	<u>Собака</u> шерсть	<u>Щука</u> овца, ловкость, рыба, удочка, чешуя
7.	<u>Пробка</u> плавать	<u>Камень</u> пловец, тонуть, гранит, возить, каменщик
8.	<u>Чай</u> сахар	<u>Суп</u> вода, тарелка, крупа, соль, ложка
9.	<u>Дерево</u> сук	<u>Рука</u> топор, перчатка, нога, работа, палец
10.	<u>Дождь</u> зонтик	<u>Мороз</u> полка, холод, сани, зима, шуба
11.	<u>Нож</u> сталь	<u>Стол</u> вилка, дерево, стул, пища, скатерть
12.	<u>Птица</u> гнездо	<u>Человек</u> люди, птенец, рабочий, зверь, дом

**Упражнение №25. "Формирование умения выделять существенные признаки для сохранения логичности суждений при решении длинного ряда однотипных задач".**

Взрослый говорит детям: "Сейчас я прочитаю вам ряд слов. Из этих слов вы должны будете выбрать только два, обозначающие главные признаки основного слова, т.е. то, без чего этот предмет не может быть.

Другие слова тоже имеют отношение к основному слову, но они не главные. Вам нужно найти самые главные слова. Например, сад... Как вы думаете, какие из данных слов главные: растения,

садовник, собака, забор, земля, т.е. то, 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 дети поняли, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

- а) Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)
- б) Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)
- в) Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)
- г) Сарай (сеновал, лошади, крыша, скот, стены)
- д) Куб (углы, чертеж, сторона, камень, дерево)
- е) Деление (класс, делимое, карандаш, делитель, бумага)
- ж) Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)
- з) Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)
- и) Война (самолет, пушки, сражения, ружья, солдаты)

Это упражнение позволяет целенаправить поиск решения, активизировать мышление, создать определенный уровень абстрагирования.

Работа по формированию у детей умения выделять существенные признаки понятий, устанавливать различные отношения подготавливает благоприятную почву для развития способностей к образованию суждений как более высокой ступени в развитии абстрактно-логического мышления. Целенаправленность суждений, степень их глубины зависят от умения ребенка оперировать смыслом, понимать переносный смысл. Для этой работы можно использовать различный литературный материал, пословицы, поговорки, содержащие в себе возможности вербализации и трансформации текста.

#### Упражнение №26. "Формирование способности оперирования смыслом".

"Сейчас я прочитаю тебе пословицу, а ты попробуй подобрать к ней подходящую фразу, отражающую общий смысл пословицы, например:

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| Семь раз отмерь,<br>а один раз отрежь | а) Если сам отрезал<br>неправильно, то не<br>следует винить<br>ножницы |
|                                       | б) Прежде чем сделать,<br>надо хорошо подумать                         |
|                                       | в) Продавец отмерил<br>семь метров ткани и<br>отрезал                  |

Правильный выбор здесь - "Прежде чем сделать, надо хорошо подумать", а ножницы или продавец - лишь частности и не отражают основного смысла".

Примерные задания:

1. Лучше меньше, да лучше.
  - а) Одну хорошую книгу прочесть полезней, чем семь плохих.
  - б) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных.
  - в) Важно не количество, а качество.
2. Поспешешь - людей насмешешь.
  - а) Клоун смешит людей.

- б) Чтобы сделать работу лучше, надо о ней хорошо подумать.
- в) Торопливость может привести к нелепым результатам.

3. Куй железо, пока горячо.

- а) Кузнец кует горячее железо.
- б) Если есть благоприятные возможности для дела, надо сразу их использовать.
- в) Кузнец, который работает не торопясь, часто успевает больше, чем тот, который торопится.

4. Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива.

- а) Не стоит причину неудач сваливать на обстоятельства, если дело в тебе самом.
- б) Хорошее качество зеркала зависит не от рамы, а от самого стекла.
- в) Зеркало висит криво.

5. Не красна изба углами, а красна пирогами.

- а) Нельзя питаться одними пирогами, надо есть и ржаной хлеб.
- б) О деле судят по результатам.
- в) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных.

6. Сделал дело - гуляй смело.

- а) Если выполнил работу хорошо, можешь отдохнуть.
- б) Мальчик вышел на прогулку.

7. Умелые руки не знают скуки.

- а) Петр Иванович никогда не скучает.
- б) Мастер своего дела любит и умеет трудиться.

8. Не в свои сани не садись.

- а) Если не знаешь дела, не берись за него.
- б) Зимой ездят на санях, а летом на телеге.
- в) Езди только на своих санях.

9. Не все золото, что блестит.

- а) Медный браслет блестел, как золотой.
- б) Не всегда внешний блеск сочетается с хорошим качеством.
- в) Не всегда то, что кажется нам хорошим, действительно хорошо.

