

«Формирование словесно-логического мышления у старших дошкольников с ТНР и ЗПР посредством дидактических игр и пособий»

Нужно научить дитя
Всем основам бытия.
Знал, что плохо, а что нет
развивал свой интеллект

Многолетний опыт работы с дошкольниками, имеющими общее недоразвитие речи и задержку психического развития (сочетанные диагнозы), позволил выявить, что у данной категории детей низкий уровень познавательной деятельности, умственные операции. Чаще всего общее недоразвитие речи тяжело сказывается на общем развитии ребенка, не позволяет ему полноценно общаться и играть с ровесниками, нарушены коммуникативные навыки, затрудняет познание окружающего мира, затруднено умение рассуждать, делать выводы, способность к анализу, синтезу, сравнению и обобщению, отягощается эмоционально-психическое состояние ребенка.

Развитие речи в дошкольном возрасте происходит параллельно с развитием мышления. Именно развитие словесно-логического мышления способствует: глубокому, последовательному анализу проблем и ситуаций, умению выделять в них главное; способности синтезировать информацию; умению планировать; способности отвлечься от внешнего и увидеть внутреннюю, глубинную сторону проблемы или явления; с легкостью формулировать план логической операции, ее ход и результат, применять полученные знания и умения. В связи с тем, что дети дошкольного возраста имеют различные функциональные отклонения в развитии речи и в развитии мышления и так как ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра, то для работы с детьми я считаю необходимостью включать упражнения, дидактические игры и задания на развитие словесно-логического мышления в содержание образовательно-развивающего процесса. В процессе выполнения упражнений, дидактических игр и заданий по развитию словесно-логического мышления у дошкольника активизируется развитие разных сторон познавательной сферы, способность к анализу, синтезу, сравнению и обобщению, развитие всех психических процессов и коммуникативных навыков.

Игры и упражнения на развитие словесно-логического мышления

«Помоги достать игрушку!».

Цель: развитие целостного восприятия ситуаций, изображенных на картинках, формирования предпосылок к наглядно - образному мышлению.

Оборудование: сюжетная картинка - в комнате стоит мальчик, в руках у него ключик, напротив, на гвоздике, высоко висит прозрачный пакетик с машинкой. В углу далеко от мальчика, стоят два стула - большой и маленький.

Процедура: предъявляется картинка с сюжетным изображением и дается инструкция.

Инструкция: экспериментатор предлагает ребенку рассмотреть картинку и говорит: «Мальчик хочет поиграть с машинкой, завести ее, но не знает, как ее достать. Подскажи мальчику, как достать машинку». В случае затруднения ребенку задают уточняющие вопросы: «что хочет достать мальчик? Что ему надо взять, чтобы достать машинку? Почему ему надо взять большой стул? Куда он его поставит? А потом что он будет делать?» если подсказки не помогают ребенку, используется прием припоминания: «вспомни, как ты доставал игрушку, когда она находилась высоко. А теперь расскажи все по порядку, что мальчику надо сделать, чтобы он достал машинку».

«Сделай целое».

Цель: Формировать представление о предмете в целом; учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета; действовать путем подбора.

Оборудование. Разрезные картинки из 2-6 частей с разной конфигурацией разреза. Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках.

Ход игры. Перед ребенком на столе лежит разрезная картинка с изображением простейшего по форме и хорошо знакомого предмета, например, мяча или яблока. Ребенку предлагают сложить картинку так, чтобы получилось целое. При этом предмет не называется. Когда картинка будет сложена (любой результат), дефектолог выкладывает перед ребенком два предмета: один, изображенный на разрезной картинке, а другой посторонний, например, кубик. Ребенок должен выбрать тот предмет, который он сложил, и сравнить полученное изображение с предметом. Педагог помогает ему провести сравнение, используя обводящее движение. Затем предмет называется. После этого ребенку дают другие разрезные картинки с изображением того же предмета (если на первой картинке мяч был разрезан пополам вдоль, то на второй - поперек, а на третьей по диагонали).

При повторном проведении игры ребенку предлагают составить более сложные картинки (рыба, неваляшка, домик).

«Что лишнее?»

Цель. Развивать умение находить общее и различать свойства, сравнивать предметы, объединять их в группы по какому-либо основному признаку.

Оборудование. Картинки с изображением фруктов, продуктов и т. д.

Ход игры: Предложите ребенку рассмотреть картинки и ответить на вопросы: Что лишнее? Почему? Как одним словом можно охарактеризовать три оставшихся предмета?

«Сюжетные картинки».

Цель: развитие понимания ребенком смысла ситуации, установление пространственно-временных и причинно-следственных отношений, понимания шутки, юмора, а также на умение выявлять связи между персонажами и объектами, изображенными на картинках, рассуждать, делать вывод и обосновывать суждения; анализировать сюжеты со скрытым смыслом.

Оборудование: картинки с шестью вариантами задания:

- А) сюжетная картинка с явным смыслом;
- Б) сюжетная картинка со скрытым смыслом;
- В) последовательные картинки с явным смыслом сюжета;
- Г) последовательные картинки со скрытым смыслом сюжета
- Д) последовательные картинки с незавершенным концом действия;
- Е) «нелепицы».

Процедура и инструкция:

Варианты А, Б. Ребенку показывают картинку и предлагают рассказать, что на ней нарисовано. Если ребенок не в состоянии сам составить рассказ, проводится беседа по данной картинке в вопросно-ответной форме. Если картинка со скрытым смыслом сюжета, а из рассказа ребенка не видно, понял ли он его смысл, то нужно задать уточняющий или наводящий вопрос.

Варианты В, Г и Д. Перед ребенком раскладывают картинки в случайном порядке; затем его просят установить их последовательность и составить по ним рассказ.

Инструкция: «На всех этих картинках изображена одна история. На одной — начало, на другой — продолжение, и так до конца. Разложи все картинки по порядку: что было сначала, что потом и чем дело кончилось. Составь по ним рассказ (расскажи, что произошло)».

Если словесной инструкции бывает недостаточно в этом случае нужно указать ребенку на первую по порядку картинку и предложить работать дальше самому. Если ребенок не понял сразу смысл картинки, можно показать ему ее еще раз.

Инструкция: если предъявляются последовательные картинки с незавершенным сюжетом, после установления последовательности событий ребенку предлагают придумать конец рассказа: «Как ты думаешь, что было дальше? Чем кончилась эта история?»

Ребенку предъявляют картинку «**Нелепицы**» и предлагают ее внимательно рассмотреть. После этого проводится беседа, во время которой выявляется

отношение ребенка к ситуациям на картинке, понимание их нелепости, заключенного в них юмора. Если ребенок не выражает удивления, не дает каких-либо объяснений, картинка его не забавляет, то целесообразно задать несколько вопросов, например: «Что здесь изображено? Бывает ли такое на самом деле? Как ты думаешь, смешно это или нет? (О каком-нибудь фрагменте). Почему?»

«Угадай что это».

Цель: учить детей рассказывать о предмете, выделяя его наиболее характерные признаки: цвет, форму, качество и его назначение; по описанию находить предмет в комнате или на участке (если игра проводится на участке), узнавать орудия труда, машины, кем они используются в работе; развивать внимание, память, наглядно-образное и словесно-логическое мышление и связную речь.

Игровые правила. По описанию предмета находить его в комнате или на участке, правильно называть. Кто ошибается и приносит не тот предмет, о котором рассказывалось, тот платит фант, который в конце игры выкупается. Игровые действия. Загадывание, отгадывание, поиск предметов.

Ход игры: педагог напоминает детям, что недавно у них на занятии была беседа о том, что людям в их работе помогают разные предметы, инструменты, машины.

Инструкция: Сегодня мы поиграем в такую игру: у нас в группе есть много инструментов, машин (игрушечных). Вы выберете какую-либо одну из них и расскажете так, чтобы мы узнали, о каком инструменте или машине вы рассказываете. Но называть предмет нельзя. Мы сами должны догадаться. Кто первым догадается, тот должен найти этот предмет и принести сюда на стол.

Игра продолжается, пока много разных орудий труда и машин не окажется на столе у педагога.

«Похож, не похож».

Цель: учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать наблюдательность, наглядно-образное и словесно-логическое мышление, связную речь.

Игровые правила. Находить в окружающей обстановке два предмета, уметь доказать их сходство. Отвечает тот, на кого укажет стрелочка.

Ход игры. Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате. Педагог напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и совсем непохожих.

Инструкция: Сегодня мы будем находить предметы, которые похожи друг на друга. Они могут быть похожими по цвету, форме, величине, материалу. Послушайте правила игры. Нужно пройти по комнате, выбрать два похожих предмета и сесть на место. Тот, на кого укажет стрелочка, расскажет, почему он взял эти два предмета, в чем их сходство.