



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

Колледж ФГБОУ ВО ЮУрГГПУ

**Приложение к выпускной квалификационной работе**

**РАЗВИТИЕ ОПЕРАЦИЙ МЫШЛЕНИЯ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ЗАДЕРЖКОЙ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ В  
ПРОЦЕССЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ**

**Специальность 44.02.04 Специальное дошкольное образование**  
Форма обучения очная

Работа рекомендована к защите  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.  
Заместитель директора по УР  
\_\_\_\_\_ Пермякова Г.С.

Выполнил(а):  
студентка группы ОФ-418-196-4-1  
Ермолицкая Александра Витальевна  
Научный руководитель:  
Заместитель директора по УР  
Пермякова Галина Сергеевна

Челябинск

2020

## **Комплекс игр и упражнений.**

### Игра «Что не подходит?»

Задача: научить детей выделять среди нескольких других предмет, отличающийся от остальных по какому-либо главному признаку, тренировать их в обосновании своего ответа полным предложением.

Оборудование: ряд из 3-4 знакомых ребенку предметов или карточка с 3-4 предметными картинками, среди которых два-три предмета (картинки) относятся к одной группе, а один предмет (картинка) не подходит к остальным по какому-либо признаку.

Описание. Взрослый показывает ребенку ряд предметов или карточку с 3-4 предметными картинками и задает вопрос: «Какой предмет в этом ряду не подходит к остальным?» Ребенок должен правильно назвать лишний предмет и объяснить, почему он так думает.

Например: «Здесь лишняя кукла, потому что она относится к игрушкам, а все остальные предметы к мебели».

### Игра «Подбери картинку»

Задача: закрепить в речи детей обобщающие понятия: для 3-5 лет такие, как овощи, фрукты, посуда, мебель, грибы, одежда, обувь, птицы, дикие и домашние животные, игрушки; развить умение классифицировать предметы по группам и объединять их вместе одним обобщающим названием.

Оборудование. 1 вариант: большие карты, разделенные на части, или одна картинка, на которой изображены предметы, относящиеся к одной группе, маленькие карточки с изображением отдельных предметов разных групп,

2 вариант: лото, состоящее из картинок с изображением знакомых ребенку предметов, относящихся к разным обобщающим группам.

Описание.

1 вариант. Можно играть вдвоем с ребенком или группой детей из 3-4 человек. Если используются большие карты с пустыми клетками, то они раздаются игрокам, которые в ходе игры должны будут выбрать себе картинки с предметами определенной группы.

На отдельных маленьких карточках изображены различные овощи, фрукты, животные, предметы посуды, мебели, одежды и т. д.

Взрослый, показывая маленькую карточку, спрашивает: «Кому нужен огурец (чашка, платье, стол и т. д.)?» Один из играющих должен ответить: «Мне нужна эта карточка, я собираю овощи (посуду, одежду, мебель и т. д.)».

Игра ведется до тех пор, пока не закроются карты у всех. Выигрывает тот, кто раньше других закроет свою карту, не допустив при этом ни одной ошибки в ответах.

2 вариант. Взрослый играет с одним ребенком, показывает ему, как разложить на кучки (или в ряд) картинки, которые можно назвать одним обобщающим словом.

Например, огурец, помидор, лук, перец, капуста, Морковь и т. д. - это овощи; платье, шорты, пальто, Кофта, юбка, брюки и т. д. - это одежда; стол, стул, кресло, диван, шкаф, кровать и т. д. - это мебель.

### Упражнение «Третий лишний»

Упражнение на развитие мыслительных процессов обобщения способом выделения существующих признаков.

Яблоко, вишня, помидор.

Час, килограмм, минута.

Козленок, корова, теленок.

Шапка, шарф, кепка.

Мыло, веник, мочалка.

Карандаш, стакан, ложка.

Кастрюля, сумка, чемодан.

Колбаса, молоко, молоток.

Телевизор, холодильник, диван.

Кошка, собака, волк.

### Игра «лишняя фигура»

Цель: развитие операций анализа и синтеза.

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

Зад-е: "Определи, какая из фигур в этом наборе лишняя. (Квадрат) Объясни почему. (Все остальные - круги) ".

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

### Танграм

Цель: упражнять детей в умении составлять новые геометрические фигуры из имеющихся по образцу и замыслу.

Это квадрат из семи частей (2 больших, 1 среднего и 2 маленьких треугольников, квадрата и параллелограмма)

Ход игры: используя все 7 частей, плотно присоединяя их одну к другой, составить различные изображения по образцам и по собственному замыслу.

Упражнение: Составление геометрических фигур

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

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

Игра «Найди домик каждой фигуре»

Цель: формировать умение разделять фигуры по форме.

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

Игра «Перейди через болото».

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

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

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

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

Упражнение «выложить из геометрических фигур предметы.»

Цель: закреплять умение конструировать по образцу.

Ход игры: Вариант 1. Выложить фигуру кошки по образцу

Вариант 2. Выложить по словесной инструкции: грузовую машину; клоуна; собачку и т. д.

«Выложи из счётных палочек».

Вариант 1. По образцу

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

Вариант 2. По словесной инструкции.

Цель: на основе конструирования из счётных палочек развивать приём умственных действий – синтез.

Вариант 3. По представлению.

Цель: на основе приёма анализа развивать синтетические умения.

«Один — много»

Игра направлена на развитие быстроты мышления.

Правила игры.

Игроки сидят по кругу. Водящий бросает мяч и называет слово в единственном числе. Игрок, поймавший мяч, возвращает его водящему, называя это слово во множественном числе.

«Назови соседей»

Игра развивает скорость мыслительных процессов.

Правила игры.

Игроки сидят по кругу. Водящий бросает мяч и называет число первого десятка. Игрок, поймавший мяч, называет «соседей» числа.

### Игра «Главное и второстепенное»

Цель: развитие операций анализа.

Один человек что-то загадывает: растение, животное, птицу, предмет мебели и т. д. и сообщает угадывающему несколько признаков загаданного. Угадывающий должен при помощи дополнительных вопросов полностью охарактеризовать заданный предмет и назвать его. Например, загадывающий задумал слово «цыпленок» и сообщает отгадывающему такие признаки: желтый, тело и голова круглые. Отгадывающий задает вопрос «клюв есть?», ему отвечают «да». Отгадывающий спрашивает . «он пищит?», ему отвечают «да». Отгадывающий говорит, что это цыпленок.

### Упражнение «продолжи ряд»

Цель: развитие операции классификации, обобщения.

Задание: продолжить ряд понятий, соответствующих одному обобщению. Подобрать дополнительно не менее 3-х слов. В каждом случае назвать обобщающее понятие.

Стол, стул, диван Творог, сыр, масло Врач, повар, лётчик Сок, кефир, компот Шишка, жёлудь, орех Корабль, лодка, яхта Паровоз, электричка, трамвай Книга, альбом, блокнот Торшер, бра, настольная лампа Сосиски, колбаса, котлета Земляника, клюква, малина Сыроежка, лисичка, подберёзовик Сосна, берёза, липа Жасмин, шиповник, сирень

Дождь, ветер, иней

### «Чудесный мешочек».

Цель: развивать такую мыслительную операцию как сравнение.

В полотняный мешочек кладут несколько предметов. Ребёнку предлагается на ощупь определить, что это за вещи, описать их и подумать, есть ли среди них одинаковые.

### Игра «Назови всех одним словом»

Задача: научить детей объединять подходящие предметы в группу и называть их одним обобщающим понятием.

Оборудование: ряды картинок с изображением овощей, фруктов, игрушек, птиц, животных, предметов одежды, обуви, посуды, мебели и т. д.

Описание. Ребенок должен рассмотреть картинки и назвать ряд предметов одним словом.

Например: вместе лежат огурец, помидор, лук, морковь - это овощи; стул, стол, шкаф, диван - сюда положили мебель и т. д.

### Игра «Подбери по форме»

Задача: закрепить у детей понятие об основных геометрических формах: круг, квадрат, треугольник (3-4 года), плюс овал, прямоугольник (5 лет), соотносить с ними окружающие предметы.

Оборудование: геометрические формы, предметные картинки с изображением предметов круглой, квадратной, треугольной, овальной, прямоугольной формы.

Описание. Взрослый формирует кучки, обозначая их каждой из геометрических фигур, и показывает, как раскладывать картинки, похожие на одну них.



Например, мяч кладут к круглым предметам, пирамиду - к треугольным, огурец - к овальным, дверь - к прямоугольным и т. д. Затем ребенок раскладывает картинки самостоятельно.

### Игра «Расставим картинки по порядку»

Задача: развить логичность мышления, умение располагать картинки последовательно в зависимости от их признаков.

Оборудование: сюжетные картины с изображением времен года, картинки с изображением членов семьи, серии картин, связанных единым сюжетом.

Описание. Взрослый дает задание ребенку:

1 вариант. Разложить времена года друг за другом по порядку.

2 вариант. Разложить членов семьи от самого старшего до самого младшего.

3 вариант. Разложить по порядку картины с одними и теми же героями: что было сначала, что потом, что в конце (без составления рассказа).

### Игра «Разложи по размеру»

Задача: закрепить у детей понятие о размере предметов.

Оборудование. Картинки с изображением предметов крупного, среднего и маленького размера.

Описание. Взрослый показывает ребенку картинки, называет их и начинает формировать из них кучки по размеру, а ребенок должен разложить по образцу взрослого все предметы.

### Игра «Угадай по контуру»

Задача: развить пространственные представления детей, научить их узнавать предметы по внешним очертаниям.

Оборудование: карточки с вырезанными предметами посередине.

Описание. Перед ребенком раскладываются карточки с вырезанными посередине контурами предметов. Предметы предлагается вложить в соответствующие контуры.

### Игра «Полезные и вредные продукты»

Цель: Развивать умение разделять предметы по группам, так же формировать представления о правильной и вредной пище.

На столе разложены картинки или карточки с названиями продуктов питания: творог, мороженое, лимонад, сок, чипсы, кириешки, лимон, жвачка, сыр, шоколад, булочки, лук и др.

Задание: разделите продукты питания в одну сторону – вредные, в другую – полезные для организма.

### «Найди ошибки и их прокомментируй»

Цель: развивать внимание, закреплять умение находить лишнее.

1. Дятел, синица, бабочка, ворона – это птицы.
2. Собака, корова, курица, лисица – это звери.
3. Муха, комар, муравей, карп – это насекомые.
4. Лягушки, жабы, черепахи – это земноводные.

### Игра «Что перепутано?»

Задача: научить детей рассуждать и сопоставлять возможное и невозможное, находить на картинках ситуации, которых не бывает в жизни, развить связную речь детей.

Оборудование: сюжетные картины с изображением несуществующих, нелепых ситуаций, фишки.

Описание. Взрослый говорит детям: «Я покажу вам картинку, а вы посмотрите на нее внимательно и найдите то, чего не бывает на самом деле».

Дети находят несуществующее на картинке и рассказывают о нем полным предложением.

Например: «Морковь растет не на дереве, а на грядке»; «Ежик должен быть под деревом, а не летать в небе». За каждую исправленную ошибку ребенок получает фишку. Побеждает тот, кто наберет больше фишек.