



## **Комплекс игр и упражнений для развития психических процессов**

Подготовила  
Учитель-дефектолог:  
Власюк В.Н.

## ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

Мышление - одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный психический процесс, неразрывно связанный с речью. В процессе мыслительной деятельности вырабатываются определенные приемы или операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, конкретизация). Выделяют три вида мышления:

- 1) наглядно-действенное (познание с помощью манипулирования предметами)
- 2) наглядно-образное (познание с помощью представлений предметов, явлений)
- 3) словесно-логическое (познание с помощью понятий, слов, рассуждений)

Наглядно-действенное мышление особенно интенсивно развивается у ребенка с 3-4 лет. Он постигает свойства предметов, учится оперировать предметами, устанавливать отношения между ними и решать самые разные практические задачи. На основании наглядно-действенного мышления формируется и более сложная форма мышления - наглядно-образное. Оно характеризуется тем, что ребенок уже может решать задачи на основе представлений, без применения практических действий. Это позволяет ребенку, например, использовать схематические изображения или считать в уме. К шести-семи годам начинается более интенсивное формирование словесно-логического мышления, которое связано с использованием и преобразованием понятий. Однако оно не является ведущим у дошкольников. Все виды мышления тесно связаны между собой. При решении задач словесные рассуждения опираются на яркие образы. В то же время решение даже самой простой, самой конкретной задачи требует словесных обобщений. Различные игры, конструирование, лепка, рисование, чтение, общение и т.д., то есть все то, чем занимается ребенок до школы, развивают у него такие мыслительные операции, как обобщение, сравнение, абстрагирование, классификация, установление причинно-следственных связей, понимание взаимозависимостей, способность рассуждать.

### КТО ЧТО ЛЮБИТ?

Подбираются картинки с изображениями животных и пищи для этих животных. Перед ребенком раскладывают картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагают всех "накормить".

### НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива - фрукты. Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт - ..., птицы - ...

### КЛАССИФИКАЦИЯ

Ребенку дают набор картинок с изображением различных предметов. Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы, т.е. подходящие с подходящими.

**ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ:** развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков. Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

### НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО

Прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним". Примеры:

Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Храбрый, злой, смелый, отважный;

Яблоко, слива, огурец, груша;

Молоко, творог, сметана, хлеб;

Час, минута, лето, секунда;

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;

Платье, свитер, шапка, рубашка;

Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Береза, дуб, сосна, земляника;

Книга, телевизор, радио, магнитофон.

## **ЧЕРЕДОВАНИЕ**

Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности. Таким образом можно выложить забор из разноцветных палочек и т.д.

## **ОТВЕЧАЙ БЫСТРО**

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

**УПРАЖНЕНИЕ** на развитие гибкости ума и словарного запаса.

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. - назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты. - назови слова, относящиеся к спорту. - назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.

## **ГОВОРИ НАОБОРОТ**

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

## **БЫВАЕТ-НЕ БЫВАЕТ**

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить. Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

**УПРАЖНЕНИЕ** на развитие скорости мышления.

Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, а он - его заканчивать. "Отгадай, что я хочу сказать!" Всего предлагается 10 слогов: ПО, НА, ЗА, МИ, МУ, ДО, ЧЕ, ПРЫ, КУ, ЗО. Если ребенок быстро и легко справляется с заданием, предложите ему придумать не одно слово, а столько, сколько он сможет. Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем скорости мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

## **СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ (ПОНЯТИЙ)**

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?" Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам. Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

## **УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ**

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

## **КТО КЕМ БУДЕТ?**

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д. Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

## **РАЗЛОЖИ ПО ПОРЯДКУ**

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку развертывания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.

## **ОТГАДЫВАНИЕ НЕБЫЛИЦ**

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает. Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал.

А ты бы испугался? Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его. Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

### **НЕЛЕПИЦЫ**

Предложите ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей. Попросите ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Спросите, как бывает на самом деле.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ**

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 на неучебном материале в различных жизненных

### **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.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ**

Внимание есть сосредоточенность на чем-либо. Оно связано с интересами, склонностями, призванием человека, от его особенностей зависят такие качества личности, как наблюдательность, способность отмечать в предметах и явлениях малозаметные, но существенные признаки. Внимание является одним из основных условий, обеспечивающих успешное усвоение ребенком доступного для него объема знаний, умений и установление контакта со взрослым. Если внимание отсутствует, ребенок не может научиться ни подражать действиям взрослого, ни действовать по образцу, ни выполнять словесную инструкцию. Развитие внимания тесно переплетается с развитием запоминания.

### **Свойства внимания**

*Объем* - это количество объектов, воспринимаемых одновременно с достаточной ясностью и отчетливостью. Объем внимания взрослого человека составляет от четырех до семи объектов одновременно. Объем внимания ребенка 1-5 объектов. Для ребенка дошкольного и младшего школьного возраста каждая буква является отдельным объектом. По мере овладения техникой чтения увеличивается и объем внимания, необходимый для беглого чтения.

*Устойчивость* - это длительность удержания внимания к одному и тому же предмету или деятельности. Показателем устойчивости внимания является высокая продуктивность деятельности в течение относительно длительного времени. Если внимание неустойчиво, то качество работы резко снижается.

*Интенсивность* характеризуется относительно большой затратой нервной энергии при выполнении данного вида деятельности. Внимание в той или иной деятельности может проявляться с разной интенсивностью.

*Концентрация* - это степень сосредоточения. Сосредоточенным называется внимание, направленное на какой-либо объект или вид деятельности и не распространяющееся на другие.

*Распределение* - это способность человека удерживать в центре внимания определенное число объектов одновременно, т.е. это одновременное внимание к двум или нескольким объектам при одновременном выполнении действий с ними или наблюдении за ними.

*Переключение* - это сознательное и осмысленное перемещение внимания с одного объекта на другой или с одной деятельности на другую в связи с постановкой новой задачи. В целом переключаемость внимания означает способность быстро ориентироваться в сложной ситуации.

### **Нарушения внимания**

*Отвлекаемость* - произвольное перемещение внимания с одного объекта на другой.

*Рассеянность* - неспособность сосредоточиться на чем-либо определенном в течение длительного времени. Рассеянность может проявляться а) в неспособности к сосредоточению; б) в чрезмерной

концентрации на одном объекте деятельности. Рассеянностью называют также истощаемость внимания, как следствие болезни, переутомления.

Чрезмерная *подвижность* внимания - постоянный переход от одного объекта к другому, от одной деятельности к другой при низкой эффективности.

*Инертность* - малая подвижность внимания, патологическая его фиксация на ограниченном круге представлений и мыслей.

### **Развитие зрительного внимания**

#### **ЛОТО**

#### **ДОМИНО**

#### **НАЙДИ ДВА ОДИНАКОВЫХ ПРЕДМЕТА**

Предлагается карточка с изображением пяти и более предметов, из которых два предмета одинаковые. Требуется найти одинаковые предметы, объяснить свой выбор.

#### **ИСКЛЮЧЕНИЕ ЛИШНЕГО**

Предлагается карточка с изображением 4-5 предметов, один из которых отличается от остальных. Необходимо его найти.

#### **НАЙДИ ОТЛИЧИЯ**

Предлагается карточка с изображением двух картинок, имеющих несколько различий. Необходимо как можно быстрее найти эти отличия.

#### **ВЫКЛАДЫВАНИЕ УЗОРА ИЗ МОЗАИКИ ИЛИ ИЗ ПАЛОЧЕК**

Ребенку предлагают выложить из мозаики (или палочек) по образцу букву, цифру, узор, силуэт и т.п.

#### **НАНИЗЫВАНИЕ БУСИНОК**

Ребенку предлагается образец или схема нанизывания бус (например, -ОХОХОХО- -ОООХХХООО- -ООХХОХОХХОО-), нитка или проволока, бусинки. Ребенок собирает бусы.

#### **СРИСОВЫВАНИЕ ПО КЛЕТОЧКАМ**

Ребенку дается лист в клеточку (крупную или мелкую), образец для рисования (орнамент или замкнутая фигура), карандаш. Необходимо перерисовать узор по клеточкам.

#### **ЛАБИРИНТ**

Пройти по лабиринту, прослеживая путь взором, в случае затруднения пальцем или карандашом.

#### **НАЗОВИ ПРЕДМЕТ**

Ребенку даются рисунки с замаскированными (неполными, перечеркнутыми, наложенными друг на друга) изображениями предметов. Необходимо их назвать.

#### **СКОЛЬКО ЧЕГО?**

ребенка просят осмотреть комнату и назвать как можно больше имеющихся предметов, начинающихся на букву "К", "Т", "С", все стеклянные или металлические, все круглые, или все белые предметы.

#### **ДОРISУЙ**

Ребенку предлагается назвать, что отсутствует в изображении предметов и дорисовать их. Примеры: дом без окон, машина без колес, цветок без стебелька и т.п.

#### **ЗАЧЕРКНИ**

Ребенку предлагается таблица, где в несколько рядов изображены знакомые предметы или геометрические фигуры. Нужно зачеркнуть, например, все елки или все квадраты.

#### **КОРРЕКТОР**

Материал: листы с крупным печатным текстом. Попросите ребенка находить и вычеркивать в тексте какую-нибудь букву. Следите, чтобы он двигался по строкам. Фиксируйте качество работы ребенка (время, за которое он просматривает 3-5 строк, количество ошибок), поощряйте его за прогресс.

#### **РАЗВЕДЧИКИ**

Ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем взрослый задает вопросы по этой картинке, ребенок отвечает на них.

### **Игры на развитие слухового внимания**

#### **ЧТО ЗВУЧАЛО?**

Ребенку демонстрируется звучание разных предметов (звучащих игрушек, музыкальных инструментов). Затем эти предметы звучат за ширмой, а ребенок называет, что звучало.

#### **ЧЕТЫРЕ СТИХИИ**

Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: "земля" - руки вниз, "вода" - вытянуть руки вперед, "воздух" - поднять руки вверх, "огонь" - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

#### **ПОСЛУШАЙ И ВОСПРОИЗВЕДИ**

Ребенку предлагается воспроизводить по образцу, задаваемому взрослым, ритмичные удары палочкой по столу.

### **Игры на развитие моторно-двигательного внимания**

#### **КТО ЛЕТАЕТ?**

Взрослый произносит слова. Если он называет летающий предмет, ребенок отвечает "летает" и изображает, что машет крыльями. Если назван нелетающий предмет, то ребенок молчит и не поднимает руки.

#### **СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ**

В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему взрослым.

#### **УХО-НОС**

Ребенок слушает команду: "Ухо" и дотрагивается до уха. "Нос" - дотрагивается до носа. Взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибиться.

#### **ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ**

Ведущий показывает детям движение, которое повторять нельзя. Затем он показывает разные движения руками, ногами. Тот, кто повторил запретное движение, выбывает из игры. Запретным может быть любое движение или сочетание движений.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Борякова Н.Ю. и др. Практикум по коррекционно-развивающим занятиям. М., 1994.
2. Забрамная С.Д., Костенкова Ю.А. Развивающие занятия с детьми. М., 2001.
3. Ильина М.Н. Развитие ребенка с 1-го дня жизни до 6-ти лет. С-Пб., 2001.
4. Катаева А.А., Стребелева Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников. М., 1993.
5. Осипова А.А. Диагностика и коррекция внимания. Программа для детей 5-9 лет. М., 2001.
6. Фомина Л.В. Сенсорное развитие. Программа для детей в возрасте (4) 5-6 лет. М., 2001.
7. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки. М., 1996.