

Игры на формирование наглядно-действенного мышления у детей с отклонениями в развитии.

Прежде всего, надо научить детей использовать предметы, имеющие фиксированное назначение, формировать представление об использовании предметов-орудий в деятельности, научить подражать действиям взрослого. Важно показать детям, что большинство действий в быту, связанных с трудом, с удовлетворением жизненных потребностей, человек производит, используя такие вспомогательные средства, как стул, ложка, чашка, карандаш, веревка, ножницы, лейка и другие предметы, имеющие фиксированное назначение. Необходимо также обратить внимание детей на такие простейшие приспособления к предметам, как ручка, рукоятка, черенок, веревочка и т. д. Несмотря на то, что дети пользуются всеми этими вспомогательными средствами и приспособлениями к предметам в процессе действий в быту, во время игр, они не обобщают опыт действий и не осмысливают его. Задача педагога - обобщить этот опыт, донести его до осознания каждого ребенка.

ИГРА «ЛОВИ ШАРИК!»

Оборудование: две коробочки, воздушный шарик, ленточка.

Ход занятия. Педагог показывает детям красивую коробочку, стучит по ней и спрашивает: «Что там?» Один ребенок открывает коробочку и достает оттуда воздушный шарик. Педагог эмоционально реагирует на появление шарика, радуется и говорит: «Будем играть с шариком. Его надо надуть, а потом можно бросать и ловить». После чего на глазах у детей надувает шарик и обращает внимание детей на то, что он быстро сдувается. Так повторяется 2-3 раза. Затем педагог спрашивает у детей: «Что же делать? Как же мы будем играть с этим шариком?» Показывает детям другую коробочку и приглашает ребенка постучать по коробочке и спросить: «Что там?» Он открывает коробочку и достает оттуда ленточку. Педагог восклицает: «Вот она, ленточка! Мы ее привяжем к шарiku и будем играть» - и привязывает ленточку к шарiku, обращая внимание на то, что шарик не сдувается. Затем дети приглашаются в круг играть с шариком. Педагог называет имя каждого ребенка и говорит ему: «Лови шарик!»

Игру можно повторить на прогулке.

ИГРА «ПОКОРМИ МИШКУ!»

Оборудование: набор детской посуды, набор детской мебели, мишка.

Ход занятия. Педагог обыгрывает приход мишки к детям. Кто-то стучится в дверь, педагог спрашивает: «Кто это к нам в гости идет?» Открывает дверь и восклицает: «Это мишка к нам пришел поиграть!» Затем сажает мишку за стол и ставит перед ним обеденный прибор, в котором не хватает ложки и чашки. Педагог предлагает детям покормить мишку. Если дети не догадываются, что для кормления нужна ложка, он достает ее из буфета и дает ребенку. Затем педагог говорит, что мишка просит пить. Предлагает детям кувшин с водой и спрашивает детей: «Куда налить воду?» При затруднении просит детей достать чашку из буфета и напоить мишку. После выполнения игровых действий педагог фиксирует в слове способ действия: «Кормить надо ложкой; поить надо из чашки».

ИГРА «ПОКАТАЕМ ЗАЙЧИКОВ!»

Оборудование: два зайчика; две тележки - одна с веревкой, другая без веревки. Ход занятия. Педагог приглашает детей в игровой уголок. В гости к детям приходят два зайчика. Они хотят покататься в тележках. Педагог сажает зайчиков в обе тележки, приглашает двоих детей и просит покатать зайчиков. Он обращает внимание всех детей на то, что тележку без веревки возить неудобно, поэтому надо привязать веревку к тележке. Педагог привязывает к тележке веревку, показывая детям, как нужно правильно взяться за веревку. Дети по очереди катают зайчиков.

ИГРА «ПЕРЕВЕЗЕМ ИГРУШКИ!»

Оборудование: машинка, веревка, кирпичики, котята.

Ход занятия. Педагог приглашает детей в игровой уголок и говорит, что им сегодня принесли новые игрушки (кирпичики и котят). Игрушки лежат у двери на салфетке. Эти игрушки надо перевезти в игровой уголок, и дети будут с ними играть. Педагог говорит детям, что перевезти их удобно на машине, показывая ее (машина без веревки). Предлагает ребенку нагрузить несколько кирпичиков и привезти их. Если ребенок не обращает внимание на то, что у машины нет веревки, педагог не останавливает его, а дает убедиться, что без веревки возить машину неудобно. Затем фиксирует внимание всех детей на веревку и привязывает ее к машине. Дети по очереди перевозят игрушки, а затем строят из кирпичиков дорожку для котят.

ИГРА «ПОЙМАЙ РЫБКУ!»

Оборудование: бассейн (или пластмассовый таз), пластмассовые рыбки, сачок.

Ход занятия. Педагог приглашает детей к бассейну и говорит, что там — рыбки, показывает и говорит, что рыбки плавают быстро, когда на них дуешь. Дети дуют на рыбок. Затем педагог предлагает им поймать рыбку, обращая внимание детей на сачок, показывает действие с ним: «Вот, рыбка поймалась!» Каждый ребенок ловит рыбку. При затруднении педагог помогает. Затем педагог обобщает: «Рыбку удобно ловить сачком». В конце игры дети спрячут рыбок в свои ладошки и выполняют действия по подражанию - «рыбка плавает».

ЗАДАНИЕ «ПОЛЕЙ ЦВЕТОК!»

Оборудование: набор предметов: лейка, банка, чашка; комнатное растение.

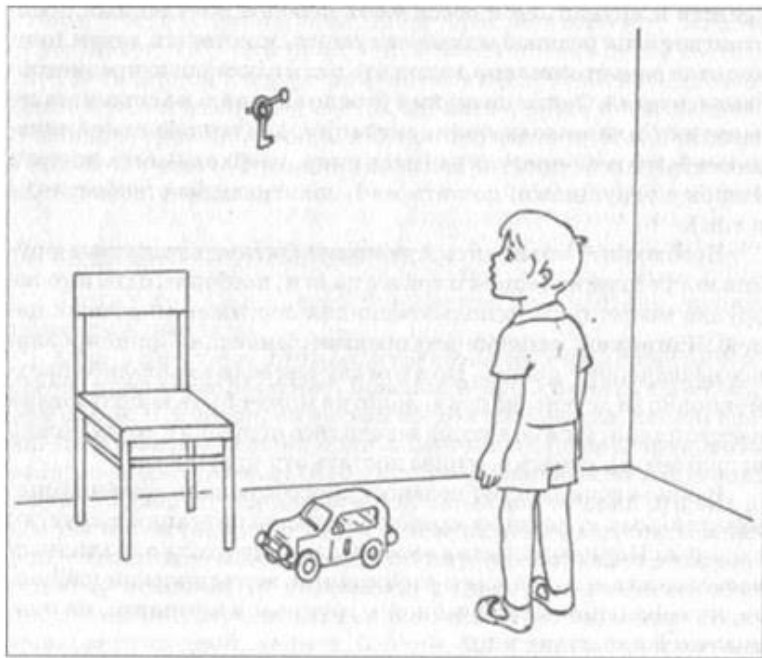
Ход занятия. Дети сидят за столами, перед ними на стол ставят комнатное растение. В дальнем углу комнаты стоит ведро с водой. В стороне, на другом столе стоят чашка, лейка, банка. Педагог просит детей полить цветок. В случае затруднения педагог просит ребенка (или двух детей) набрать из ведра воду в руки, обращает внимание детей на то, что вода из рук выливается. Затем говорит о том, что есть разные предметы - в них удобно набирать воду. Педагог просит детей по очереди принести воду в разных предметах. После действия детей, он обобщает в слове полученный детьми практический опыт: «Воду надо брать чашкой, лейкой, банкой. Поливать цветок удобнее всего из лейки».

ИГРА «ДОСТАНЬ КЛЮЧИК»

Оборудование: заводная игрушка, ключик.

Ход занятия. Педагог показывает ребенку новую заводную игрушку. Ключик от игрушки висит так высоко, что, стоя на полу, ребенок не может его достать. Задача заключается в том, чтобы использовать стул в качестве вспомогательного средства для достижения цели (для доставания ключика).

Стул находится в поле зрения ребенка (рис. 1).



Педагог просит ребенка достать ключик. Он дает возможность ребенку пробовать различные методы: подпрыгивать, становиться на носки, тянуться рукой - и помогает ребенку сделать вывод, что таким образом ключик не достать, потому что он висит высоко. Затем педагог предлагает ребенку подумать и поискать, что может помочь ему достать ключик, т.е. направляет ребенка на активный поиск вспомогательного средства. Если ребенок сам не догадывается взять стул, педагог подсказывает ему. После того как ребенок достает ключик, педагог фиксирует его внимание на всех этапах решения задачи. Он говорит: «Молодец. Тебе надо было достать ключик. Рукой ты достать не мог, ключик висел высоко. Поэтому ты нашел стул, встал на него и достал ключик». Педагог помогает ребенку завести игрушку и дает возможность поиграть с ней. После игры он просит ребенка рассказать о своих действиях.

Примечание. Группа детей находится вне учебной комнаты с воспитателем. Педагог приглашает к себе по одному ребенку. Каждый ребенок, выполнивший задание, остается в учебной комнате и наблюдает за действиями следующего ребенка. Педагог учит проявлять выдержку и не подсказывать другим детям, как выполнять задание. В конце игры педагог привлекает всех детей к словесному осмыслению и обобщению опыта действия.

ИГРА «ДОСТАТЬ МИШКЕ МЯЧИК!»

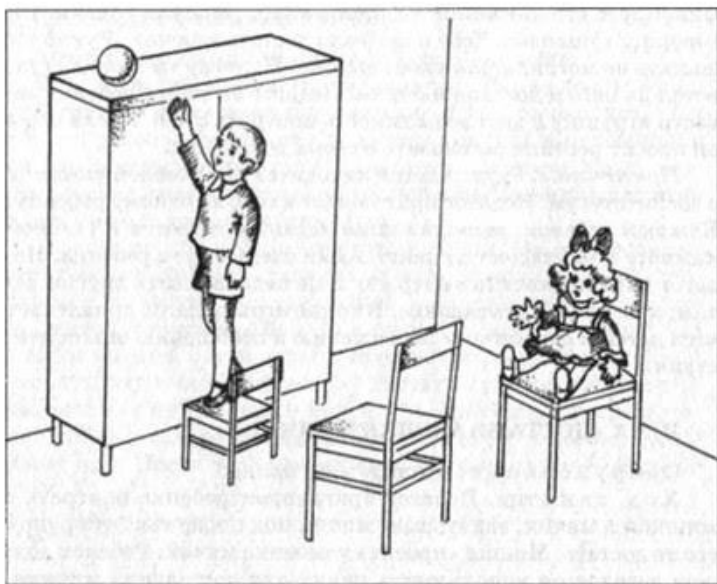
Оборудование: мишка, мяч, палка.

Ход занятия. Педагог приглашает ребенка поиграть с мишкой в мячик, закатывает мячик под шкаф так, что рукой его не достать. Мишка «просит» у ребенка мячик. Ребенок должен догадаться использовать палку для доставания мячика. Палка находится в поле зрения ребенка. Если ребенок не догадывается использовать палку, педагог помогает анализировать условия. Он указывает жестом на палку и говорит: «Мы не могли рукой достать мячик. Мы искали, что поможет, и нашли палку. Мы достали мячик палкой». Затем педагог играет с ребенком и мишкой в мячик. В конце игры педагог обобщает: «Если рукой достать нельзя, надо искать, что поможет».

ИГРА «ДОСТАНЬ КУКЛЕ ШАРИК!»

Оборудование: кукла, пластмассовый шарик, желобок.

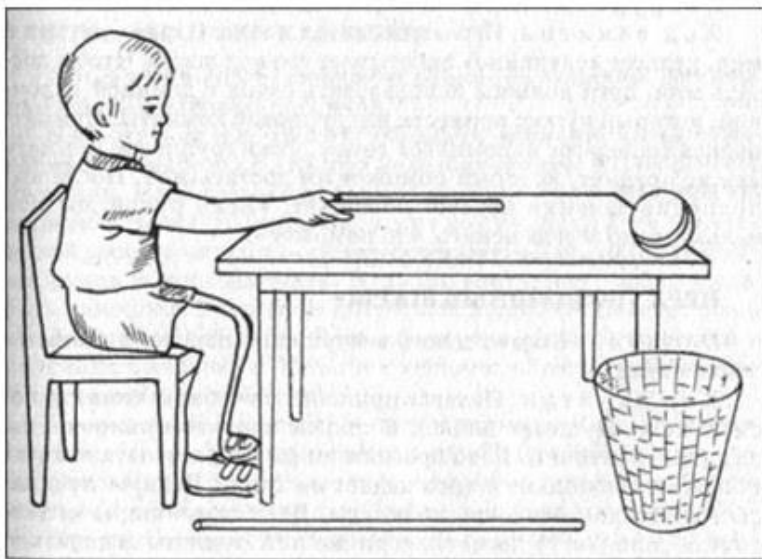
Ход занятия. Педагог показывает ребенку куклу и желобок, говорит: «Кукла хочет с тобой поиграть. Надо достать шарик. Достань шарик!» (рис. 2).



Шарик лежит на шкафу так высоко, что, стоя на полу, ребенок не может достать шарик. Для этого он должен взять стул, находящийся в его поле зрения. Если ребенок не догадывается использовать стул, педагог помогает ему проанализировать условия задачи: «Рукой можешь достать шарик? Подумай, что тебе поможет достать шарик?» При этом педагог указывает жестом на стул. Если и после этого ребенок не выполняет задание, используется показ и объяснение. Затем дети катают шарик по желобку. В конце игры педагог уточняет: «Что тебе помогло достать шарик? Шарик лежал высоко, а ты маленькая. Ты встала на стульчик и стала выше. Тебе стульчик помог достать шарик».

ИГРА «СТОЛКНИ МЯЧ!»

Оборудование: корзина, палка, мяч (рис. 3).



Ход занятия. Педагог сажает ребенка около края стола. У противоположного края стола находится мяч на таком расстоянии, что ребенок не может достать

его рукой. Рядом с ребенком, на столе, лежит палка. Педагог просит его столкнуть мяч в корзину, которая стоит на полу около стола. Вставать со стульчика ребенку не разрешается. Если он не догадывается сразу взять палку для сталкивания мяча, педагог говорит: «Подумай, как столкнуть. Посмотри, может быть, тебе что-то поможет столкнуть мяч» - указывает жестом на палку. В случае необходимости педагог показывает, как надо выполнить задание. В конце игры он подводит итог: «Что тебе помогло столкнуть мяч? Если не достанешь рукой, надо искать, что поможет».

ИГРА «ДОСТАНЬ КАМЕШКИ!»

Оборудование: аквариум, банка с камешками, деревянная ложка с длинной палочкой.

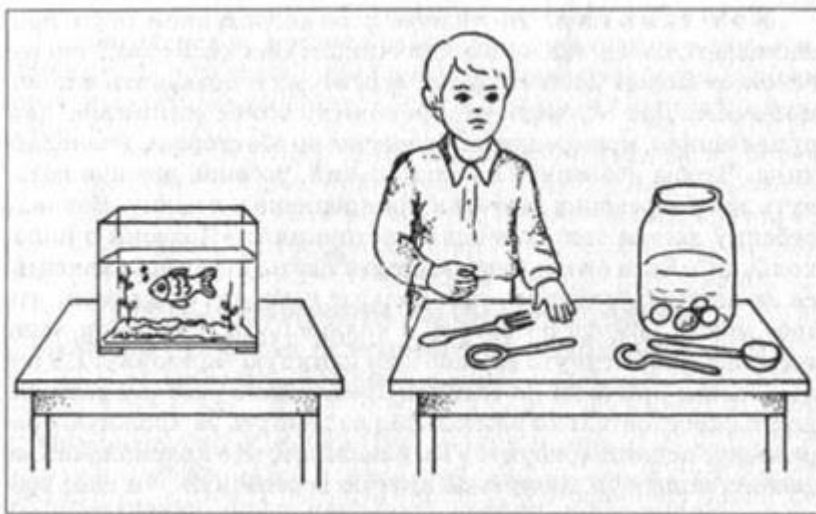
Ход занятия. Педагог обращает внимание детей на аквариум и говорит: «В аквариуме рыбки живут. А в банке есть камешки. Надо достать из банки камешки и опустить их в аквариум». Недалеко от банки лежит ложка. Если дети тянутся рукой достать камешки, педагог говорит: «Нет, рукой неудобно, рукав можно замочить. Надо подумать, чем удобно доставать камешки. Попробуем достать их ложкой». Педагог показывает способ действия. Дети по очереди достают камешки и опускают в аквариум. Педагог сообщает: «Ложкой удобно доставать камешки из банки».

Примечание. После серии проведенных игр, где дети сталкивались с решением проблемных практических задач, их следует подвести к пониманию того, что, если предмет находится высоко, нужно встать на стул, скамейку и т.д. Если же игрушки попадают под какой-либо предмет или в щель, куда нельзя проникнуть рукой, надо искать вспомогательные средства: сачок, лопатку, клюшку и т.д.

Таким образом, в конце серии проведенных игр педагог обобщает в словесном плане способы ориентировочно-исследовательской деятельности и способы решения практических задач.

ИГРА «ДОСТАНЬ КАМЕШКИ!»

Оборудование: банка с водой, камешки, разные палочки: с крючком, сачком,



колечком, вилкой (рис. 4).

Ход занятия. В банке с водой лежат камешки. Недалеко от банки разложены на столе палочки - с крючком, сачком, колечком, вилкой. Ребенка просят достать камешки из банки и переложить в аквариум, не замочив при этом руки.

Если ребенок пытается опустить руки в банку, но не достает до камешков, педагог предлагает ему подумать, чем можно достать камешки. Ребенку дается возможность перепробовать все лежащие на столе предметы-орудия, пока он сам не убедится, что камешки можно достать только сачком. При этом педагог обязательно фиксирует результат действия с каждым предметом-орудием: «Видишь, этой палочкой с крючком камешек достать нельзя. Попробуй достать сачком». После того как ребенок возьмет сачок и достанет первый камешек, педагог закрепляет достигнутый успех: «Вот хорошо, сачком можно достать все камешки». Затем ребенок действует сачком несколько раз и закрепляет правильный способ действия в словесном отчете.

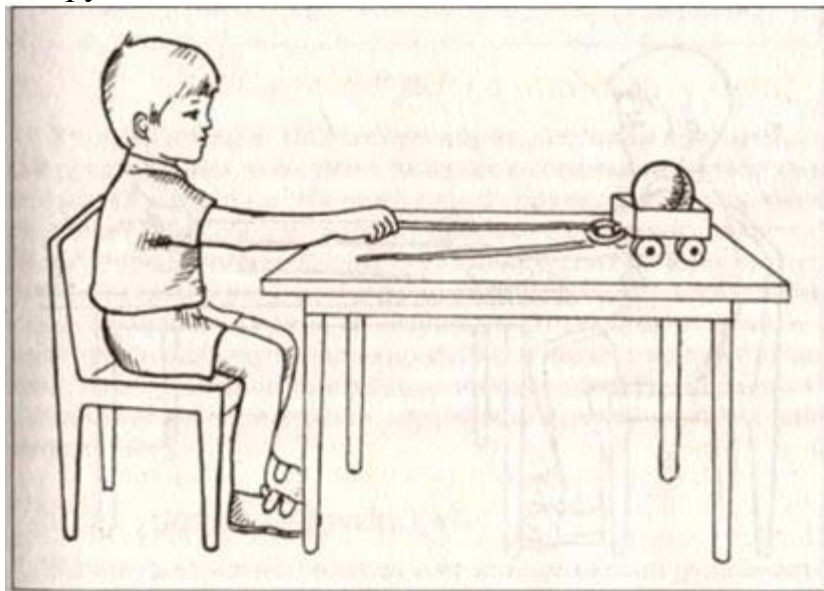
ИГРА «УГАДАЙ, ЧТО В ТРУБКЕ ЛЕЖИТ?»

Оборудование: прозрачная трубка с отверстиями на обоих концах; сверток, в котором маленькая машинка; короткая и длинная палочки.

Ход занятия. Педагог показывает ребенку прозрачную трубку, обращая внимание на то, что в середине трубки что-то лежит. Заинтересовав ребенка, педагог предлагает достать сверток и посмотреть, что там лежит. Ребенок должен найти подходящий предмет-орудие для выталкивания свертка из трубки. В случае затруднения педагог показывает ему, как методом проб можно выполнить задание. Берет вначале короткую палочку и пытается вытолкнуть ею сверток. При этом он говорит: «Видишь, палочка до свертка не достает». Затем берет длинную палочку и выталкивает сверток, восклицая: «Достали!» При этом обращает внимание детей на свойства предмета-орудия: «Если одной палочкой не достать, надо искать другую, пробовать другой палочкой». После этого педагог дает ребенку поиграть с машинкой.

ИГРА «ДОСТАНЬ ТЕЛЕЖКУ»

Оборудование: тележка с кольцом, тесьма (рис. 5).

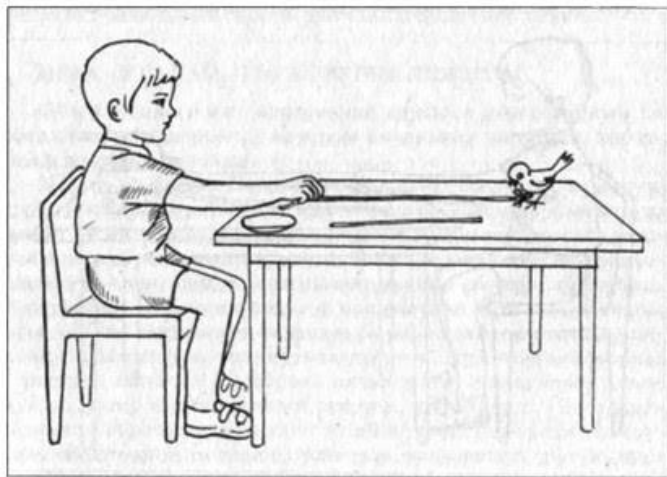


Ход занятия. На столе, на расстоянии, недоступном для вытянутой руки ребенка, находится тележка с кольцом. На тележке лежат привлекательные маленькие игрушки, а через петлю продета свободно скользящая тесьма, оба свободных конца которой разведены (на 30 см) и легко доступны ребенку. Для подтягивания тележки с игрушками надо использовать оба конца одновременно. Ребенок должен догадаться подтянуть к себе тележку за оба конца тесьмы одновременно. Если же он тянет тесьму за один конец, она

выскальзывает из кольца, а тележка остается недостижимой. Важно, чтобы ребенок сам убедился, что надо тянуть за оба конца тесьмы. Поэтому надо дать ему возможность несколько раз самостоятельно достичь цели. Если же он все-таки не догадался тянуть за оба конца, педагог медленно показывает способ действия. После чего ребенку дается возможность самостоятельно выполнить задание. В конце игры педагог обобщает в речи правильный способ действия: «Эту тесьму надо тянуть за оба конца, а если тянешь за один, то другой конец выскальзывает».

ИГРА «НАПОИ ПТИЧКУ!»

Оборудование: игрушка-птичка, тарелочка, тесьма (рис. 6).



Ход занятия. Педагог приглашает ребенка поиграть и сажает его за стол. Перед ним на столе ставится птичка, к ноге которой привязана тесьма. Рядом, несколько наискось от прикрепленной тесьмы, располагаются «ложные» тесемки. Концы тесемок находятся в зоне досягаемости руки ребенка, птичка - нет. Ребенок должен догадаться использовать прикрепленную тесьму для достижения цели (птички). Педагог предлагает ребенку достать птичку и напоить ее из тарелочки. Предварительно он объясняет, что вставать со стула нельзя. В случае затруднения педагог указывает на тесемки и просит потянуть за одну из них. Если ребенок тянет за «ложную» тесьму, педагог говорит: «Попробуй, потяни за другую». После того как ребенок потянет за прикрепленную тесьму, он помогает ребенку обобщить его действия: «Видишь, эта привязанная тесьма, а эти не привязанные. За какую тесьму можно достать птичку?» Игра повторяется.

ИГРА «ПОКАТАЙ МАТРЕШЕК!»

Оборудование: тележка со стержнем; две двухместные матрешки; палочка с колечком, палочка с крючком, лопатка (рис. 7).

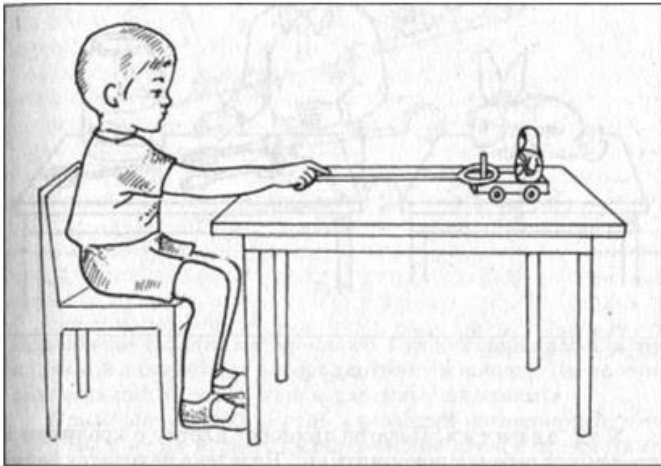


Рис. 7

Ход занятия. На расстоянии, недоступном для вытянутой руки ребенка, находится тележка со стержнем. В тележке находятся матрешки. На краю стола, справа, вблизи от ребенка, лежат палочка с колечком, палочка с крючком, лопатка. Педагог просит ребенка достать тележку и покатать матрешек. Ребенок должен догадаться использовать палочку с колечком для доставания тележки со стержнем. Детям дается возможность решить задачу методом проб. Затем педагог просит объяснить, почему ребенок использовал именно палочку с колечком. После этого ребенок играет с матрешками (разбирает, складывает, катает).

ИГРА «ПОКОРМИ КРОЛИКА!»

Оборудование: клетка с кроликом (или игрушка-зайка); предметы: вилка, ложка, палочка с колечком, палочка с крючком (рис. 8).

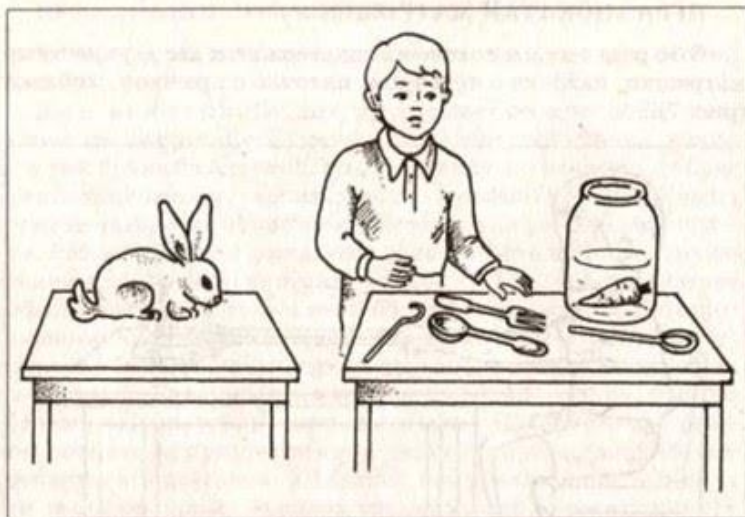


Рис. 8

Ход занятия. Педагог приносит клетку с кроликом и предлагает ребенку покормить его. Недалеко находится банка с водой, на дне лежит морковка. В случае затруднения педагог предлагает ребенку выполнить задание методом проб: «Попробуй достать морковку какой-нибудь палочкой». При этом ребенку предоставляется самостоятельность. После этого педагог просит ребенка

объяснить, почему удобно доставать морковку вилкой. Ребенок наблюдает, как кролик ест морковку.

ИГРА «ПОСТРОЙ ЗАБОР!»

Оборудование: домик, кирпичики с отверстиями (или кубики), палочки-колышки (пластмассовые); набор предметов: молоток, гаечный ключ, отвертка.

Ход занятия. На столе стоит пластмассовый домик. Педагог просит ребенка построить забор вокруг этого домика. Рядом лежит набор пластмассовых кирпичиков (кубиков) с отверстиями. В отверстия нужно вставить пластмассовые палочки. Рукой палочки вставить трудно, нужно забить их в каждое отверстие с помощью игрушечного молотка. Молоток, гаечный ключ, отвертка лежат на столе. Ребенок должен выбрать нужное орудие, молоток, и использовать его для забивания палочек. Педагог предоставляет ребенку возможность пробовать, чем лучше забивать гвозди. Затем он просит ребенка объяснить, почему он выбрал молоток.

ИГРА «САМОЛЕТЫ ЛЕТЯТ!»

Оборудование: самолет из пластмассового конструктора, гаечный ключ, молоток, отвертка.

Ход занятия. Педагог предлагает ребенку поиграть с самолетом, гайки которого плохо укреплены. Ребенок должен догадаться выбрать среди предметов, имитирующих орудия труда, гаечный ключ и использовать его для укрепления гаек. В случае затруднения педагог дает возможность ребенку пробовать закручивать гайки различными предметами и выбрать необходимый - гаечный ключ. Затем педагог помогает ребенку закрутить гайки, т.е. выполнить практические действия. После этого следующий ребенок повторяет все действия. Затем разворачивается сюжет игры: «Самолеты направляются и готовятся к полету. Самолеты - летят. Самолеты «идут» на посадку. Самолеты сели на площадку в аэропорту» и т.д.

ИГРА «ПОЧЕМУ СКАТИЛСЯ МЯЧИК?»

Оборудование: два маленьких мяча: красный и синий; желобок, дощечка.

Ход занятия. Педагог кладет на стол перед ребенком желобок, дощечку и говорит: «Сейчас ты будешь угадывать, какой мячик покатится - красный или синий». Он кладет красный мяч на дощечку - мячик лежит; кладет синий мячик на желобок - мячик катится. Педагог спрашивает: «Какой укатился? Почему?» Затем ребенку предлагается положить самому - красный шарик на дощечку, а синий - на желобок. Педагог спрашивает: «А теперь какой шарик укатился? Почему?» В случае затруднения он повторяет игру с мячиками и объясняет причину наблюдаемого явления: «Мячик катится по наклонной плоскости (по желобку), а по прямой плоскости (дощечке) не катится».

ИГРА «ПЛАВАЕТ ИЛИ ТОНЕТ?»

Оборудование: набор парных предметов: карандаш и гвоздь, деревянный и металлический шарики, деревянная и металлическая линейки, металлическая и деревянная пуговицы, деревянный и металлический кораблики, металлическое и деревянное колечки, деревянное и металлическое колеса, деревянная и металлическая миски, сачок, бассейн с водой (или таз).

Ход занятия. Педагог рассматривает с детьми предметы, нужные для игры. Затем сообщает им, что сегодня они будут отгадывать, что плавает, а что тонет. Детям дают предметы в случайном порядке, а не попарно, и они отвечают

заранее, поплывет ли этот предмет или утонет. Затем дети опускают по одному предмету в воду. Все вместе наблюдают и говорят: «Плавает!» Те предметы, что плавают, кладут в одну коробку, а те, которые тонут, - в другую. При доставании предметов из воды используется сачок. Педагог спрашивает: «Какие предметы мы клали в эту коробку, а какие - в эту коробку?» Затем он уточняет: «Теперь посмотрите и скажите: «Какие плавали, а какие тонули?» Дети делают обобщение: «Деревянные - плавают, а железные (металлические) - тонут».

ИГРА «ПОЧЕМУ ШАРИК НЕ УПАЛ?»

Оборудование: два шарика, два кубика.

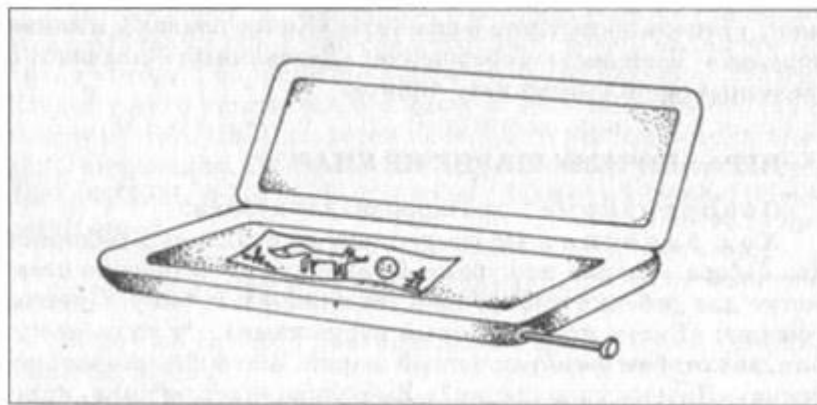
Ход занятия. Педагог ставит на стол перед ребенком два набора - шарик на кубике. Один шарик совершенно незаметно для ребенка прикреплен гвоздиком к кубику. Педагог говорит: «Будем играть с этими игрушками» - и толкает кубик, на котором незакрепленный шарик. Затем спрашивает ребенка: «Почему упал шарик?» Выслушав ответ ребенка, педагог спрашивает: «Упадет ли второй шарик, если сделать то же самое?» Педагог толкает другой кубик. Шарик, закрепленный на гвоздике, не падает. Педагог спрашивает: «Почему на этот раз шарик не падает?» Ребенку дается возможность исследовать кубик и обнаружить причину, которая удержала шарик от падения, и объяснить, почему шарик не упал. Игра повторяется несколько раз.

ИГРА «УГАДАЙ, ЧТО В КОРОБОЧКЕ!»

Оборудование: коробка (типа готовальни), закрывающаяся при помощи выдвижного штифта; две разные предметные картинки (рис. 10).

Ход занятия. Педагог кладет в открытую коробку незнакомую для ребенка картинку и закрывает коробку, но штифт остается выдвинутым. Он предлагает ребенку открыть коробку и посмотреть картинку. После этого педагог кладет в коробку вторую картинку, захлопывает ее и незаметно для ребенка задвигает штифт. В случае затруднения педагог помогает ребенку найти причину, почему коробка не открывается: «Посмотри, что там мешает открыть коробочку? Давай вместе посмотрим. Вот, здесь что-то есть - это штифт. Давай его выдвинем. А теперь открывай коробочку». Ребенку предоставляется возможность самостоятельно несколько раз открыть и закрыть коробочку с помощью штифта.

Примечание. Определение причины нарушений привычного хода явлений уже есть элемент логического мышления, хотя и разворачивается он в наглядно-



действенным плане.

ИГРА «УГОСТИ КУКЛУ ЧАЕМ!»

Оборудование: кукла; кукольный деревянный стол; кукольная посуда.

Ход занятия. Педагог предлагает ребенку угостить куклу чаем. Кукла сидит на стульчике за столом. У стола - три ножки, а четвертая, отломанная, лежит недалеко от стола. Посуда находится на другом столе. (Условия: когда на стол, за которым сидит кукла, ставят посуду, стол падает). Ребенок должен обнаружить причину падения стола, т.е. отсутствие одной ножки, найти ее и вставить на место. Педагог предлагает ребенку напоить куклу чаем. Он уточняет, что для этого надо на стол поставить посуду. Ребенок берет по одному предмету и ставит на стол. Когда стол падает, педагог спрашивает: «Что случилось? Почему упал стол?» При затруднении он помогает ребенку найти причину падения стола - нет одной ножки. Вместе ищут ножку, вставляют ее на место, а затем ребенок угощает куклу чаем. Затем педагог спрашивает: «Что случилось со столом? Почему он упал? Что ты сделал, чтобы стол не падал?»

ЗАДАНИЕ «ПОЛЕЙ ЦВЕТОК!»

Оборудование: комнатное растение, лейка, тряпочка, Ход занятия. Педагог приглашает ребенка в комнату для занятий. На столе стоит комнатное растение. В дальнем углу комнаты стоит ведро с водой. (Условие: в стороне, на другом столе стоит лейка, на дне которой имеется отверстие). Педагог просит ребенка полить цветок. Ребенок набирает воду в лейку, а вода выливается через отверстие. Ребенок должен обнаружить причину выливания воды и найти вспомогательное средство- тряпочку — и догадаться закрыть ею отверстие, полить цветок. В случае затруднения педагог помогает ребенку рассмотреть лейку, обнаружить причину нарушения обычного действия: вода выливается через отверстие. Затем педагог помогает ребенку закрыть отверстие тряпочкой, и ребенок поливает цветок.

После выполнения задания педагог обобщает: «Если вода выливается из лейки, то надо искать, что случилось».

ИГРА «КАЧЕЛИ»

Оборудование: детские качели; один набор игрушек -утинок и цыплянок; второй - кошка и мышка (рис. 11).

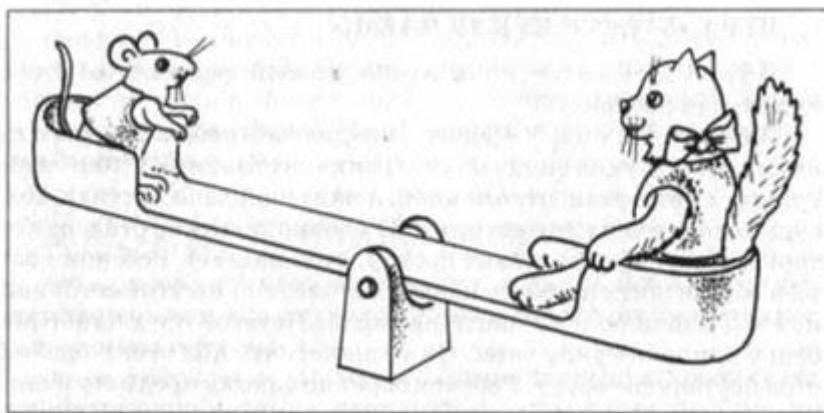


Рис. 11

Ход занятия. Педагог предлагает ребенку рассмотреть первую пару игрушек - кошку и мышку. Затем он просит ребенка покатавать эти игрушки на качелях. Сторона качелей, где сидит кошка, опущена, а где мышка - поднята вверх.

Педагог объясняет, что покататься игрушкам не удастся: «Кошка - тяжелая, а мышка - легкая». Потом просит ребенка посадить на качели вторую пару игрушек - утенка и цыпленка, качели находятся на одном уровне, и можно катать игрушки. После этого педагог помогает обобщить: «Утенок и цыпленок - легкие, одинаковые, их можно катать на качелях».

ИГРА «ПОСТРОЙ ЗАЙКЕ ДОМИК!»

Оборудование: грузовая машина, заяка, строительный набор, гаечный ключ (пластмассовый).

Ход занятия. Педагог показывает ребенку зайку и предлагает построить ему домик. Строительный набор находится на другой стороне комнаты, поэтому его надо перевезти на грузовой машине. (Условие: одно колесо в машине не укреплено). Машину начинают везти, колесо отскакивает, и машина наклоняется на бок, не едет. Ребенок должен обнаружить, что колесо отскочило, а затем укрепить колесо гаечным ключом.

В случае затруднения педагог помогает ребенку найти причину, почему наклонилась машина, и устранить поломку. Он обращает внимание ребенка на то, что укреплять гайки надо гаечным ключом. Затем игра разворачивается: ребенок перевозит кирпичики для постройки домика для зайки.

ИГРА «ПОКАТАЙ ИГРУШКИ НА КАЧЕЛЯХ!»

Оборудование: один набор игрушек - мишка и ежик; второй - заяка и белка.

Ход занятия. Педагог говорит ребенку: «Вот эти игрушки хотят кататься на качелях: давай их рассмотрим внимательно, какие они». Дает ему в руки по очереди игрушки до парам так, чтобы ребенок мог сравнить их по весу. Затем педагог спрашивает ребенка: «Кто же будет кататься на качелях?» Ребенку дается возможность самому выбрать пару игрушек и посадить их на качели. Если он выбирает неправильно, ему дают возможность самому убедиться, кого с кем можно сажать на качели, т.е. выбрать пару игрушек, которых можно посадить на качели. В конце игры педагог уточняет: «Почему ты выбрал эту пару игрушек для качелей?» Он помогает ребенку понять, что для качелей надо подбирать пару игрушек, близких по весу.

ИГРА «ЗАКРОЙ ЯЩИК!»

Оборудование: игрушка-зайка, ящичек.

Ход занятия. Педагог дает ребенку маленькую игрушку-зайку и предлагает ему придумать загадку и загадать ее своему сверстнику, который скоро должен войти в учебную комнату. Чтобы сверстник не увидел зайку, его надо спрятать в ящик. Незаметно для ребенка педагог заранее вставляет в пазы, в которые задвигается крышка ящичка, палочку, мешающую закрыть его. Ребенок, пытаясь закрыть ящик, сталкивается с тем, что крышка не задвигается. Он должен осознать, что ему что-то мешает, и найти причину помехи, а затем устранить ее.

Литература: Е.А.Стребелева Формирование мышления у детей с отклонениями в развитии - М.: Издательство ВЛАДОС, 2019