



**СБОРНИК
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГРОВЫХ ПОСОБИЙ
ПО ИТОГАМ II ГОРОДСКОГО
(С РЕГИОНАЛЬНЫМ УЧАСТИЕМ)
КОНКУРСА АВТОРСКИХ ДИДАКТИЧЕСКИХ
ИГР И ПОСОБИЙ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ**



**ЧЕРЕПОВЕЦ
2025 ГОД**

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №131»**

РЕДАКЦИЯ:

Чуракова Н.В. – методист городской методической службы, старший воспитатель МАДОУ «Детский сад № 131»;

Дмитриева Н.Г. – учитель-логопед МАДОУ «Детский сад № 131»;

Позднякова Ю.С. – учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад № 131».

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Поникарова В.Н. – к.пс.н, доцент кафедры дефектологического образования Череповецкого государственного университета;

Пурешева С.В. – заместитель директора по учебной работе БУ ВО «Череповецкий центр ППМСП».

Конкурс «Развивай-ка» проводился в рамках II городского (с региональным участием) Марафона «Особое детство». Участники конкурса – учителя-дефектологи образовательных учреждений Вологодской области, имеющие опыт работы с детьми дошкольного возраста с ОВЗ (с задержкой психического развития, интеллектуальными нарушениями, расстройствами аутистического спектра).

В сборнике представлены дидактические игры и пособия по образовательной области «Познавательное развитие», предназначенные для работы с детьми дошкольного возраста с задержкой психического развития, интеллектуальными нарушениями, расстройствами аутистического спектра. Данные методические материалы вошли в методическую копилку и были представлены по итогам Марафона социальной сети Вконтакте в группе «Марафон «ОСОБОЕ ДЕТСТВО».

Сборник адресован учителям-дефектологам, психологам, тьюторам, воспитателям дошкольных образовательных учреждений, педагогам дополнительного образования, студентам, а также родителям, воспитывающим детей дошкольного возраста с ОВЗ.



СОДЕРЖАНИЕ:

стр.

Скобелева Светлана Александровна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №131», дидактическое пособие «Ну, погоди».....	
Большакова Елена Борисовна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №29», дидактическое пособие «В гости к зайке».....	
Султанова Ирина Борисовна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №131», дидактическое пособие «Для гостей».....	
Шалкина Анна Николаевна , учитель-дефектолог БУ ВО «Череповецкий центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи», дидактическое пособие «Сенсорная коробочка»	
Шешуева Елена Владимировна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №46», дидактическое пособие «Божьи коровки».....	
Беляева Ирина Валерьевна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №131», дидактическое пособие «Ёлочка».....	
Щукина Ольга Сергеевна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №9», дидактическое пособие «Куриная ферма».....	
Селякова Алена Вениаминовна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №131», дидактическое пособие «Волшебный паровозик».....	
Комова Юлия Сергеевна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №131», дидактическое пособие «Математический куб «В гостях у Маши и Медведя».....	
Селезнева Ирина Сергеевна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №17», дидактическое пособие «Не шумите поросята».....	
Воронина Марина Николаевна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №85», дидактическое пособие «Зайкины забавы».....	
Рыжова Дарья Дмитриевна , учитель-дефектолог МАДОУ «Детский сад №8», дидактическое пособие «Тактильное домино».....	

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «НУ, ПОГОДИ!»

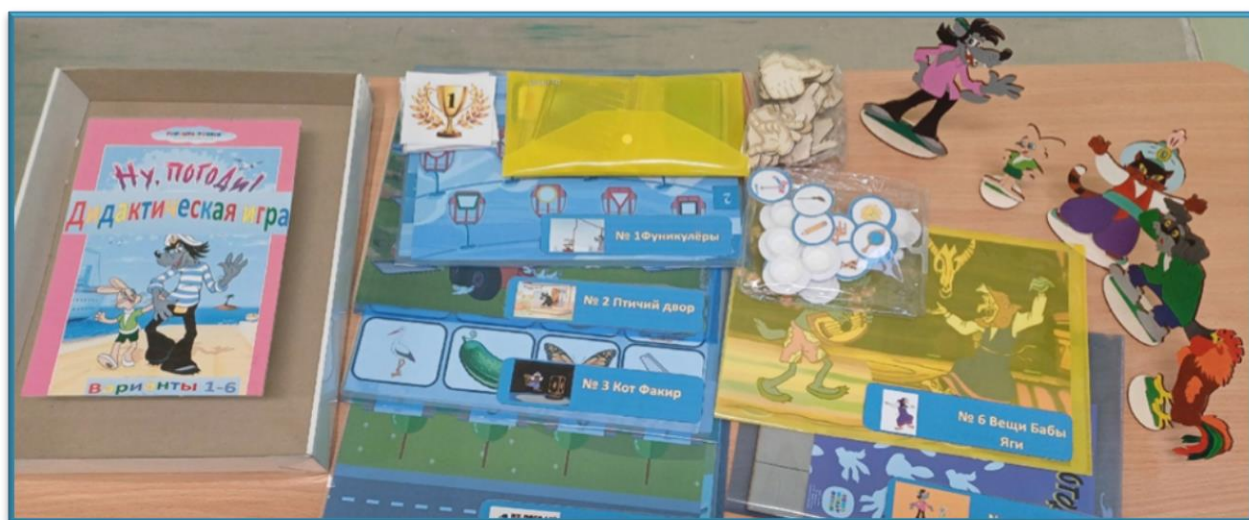
ЦЕЛЬ: Создание условий для познавательного развития дошкольников.

ЗАДАЧИ:

1. совершенствовать эталонные представления у дошкольников о цвете, форме, закреплять их в слове,
2. закреплять умение выделять определенное количество предметов, соотносить с цифровым обозначением числа,
3. формировать счетные действия обучающихся с множествами предметов (в пределах 10) на основе зрительного и слухового восприятия,
4. упражнять в решении простых примеров на сложение и вычитание в пределах 10,
5. развивать ориентировку на плоскости, закреплять при выполнении слуховых диктантов,
6. развивать мыслительные операции анализа, синтеза, сравнения на основе выделения наглядно воспринимаемых признаков,
7. формировать обобщающие понятия, учить делать обобщения на основе существенных признаков, осуществлять классификацию,
8. устанавливать простые аналогии на наглядном материале,
9. развивать зрительную и смысловую память,
10. развивать способность к распределению и переключению внимания,
11. развивать пространственные представления, координацию движений, межполушарные связи.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для дошкольников 5-7 лет с задержкой психического развития (далее ЗПР).

ОБОРУДОВАНИЕ: пособие включает в себя: набор деревянных игрушек на подставках «Ну, погоди!» (заяц, волк, кот, собака, петух); деревянный набор «Нейроладошки»; карточки формата А-4 (11 шт.) к заданиям № 1-6; карточки малого размера и раздаточный материал (карточки -образцы, разрезные картинки, машинки, карточки -схемы) к карточкам формата А-4; деревянное пособие «стрелки» к заданию №5; крышки с картинками на них к заданию №6 (17 шт.); карточки с изображением кубков с цифрами (1-6) на них за выполнение заданий (6 шт.); наклейки-поощрения «Ну, погоди!».



ХОД ИГРЫ: Педагог предлагает ребенку вспомнить мультфильм «Ну, погоди!», его главных героев и поиграть в игру с волком и зайцем.

ИГРА-ЗАДАНИЕ № 1. «ФУНИКУЛЕРЫ»

Педагог: «А ты знаешь, что такое фуникулёры? Это кабинки в горах, передвигающиеся по канату на высоте. Однажды заяц решил покататься на них, но волк постоянно за ним охотится (фигурки зайца и волка). Помоги зайцу убежать от волка, выбрав нужный маршрут».

Перед ребенком карточка к заданию (формат А-4) и карточка-схема с изображением геометрических фигур. Ребенок определяет маршрут по схеме, называет фигуры и их цвет, и выбирает нужный маршрут для зайца, таким образом, помогая зайцу убежать от волка. За выполненное задание ребенок получает карточку с изображением кубка с цифрой 1.

В этой игре есть 2 варианта карточек заданий формата А-4, у педагога есть возможность выбрать нужный вариант.



ИГРА-ЗАДАНИЕ № 2. «ПТИЧИЙ ДВОР»

Педагог: «Посмотри на собаку сторожа (фигурка собаки). Он очень обеспокоен. Волк угнал пресс-подборщик. Это трактор, который прессует (укладывает) сено в кипы (кубики из сена). На тракторе волк погнался за зайцем, но поймал не зайца, а кур. Помоги собаке сторожу освободить кур». Перед ребенком карточка к заданию (формата А-4) и раздаточный материал – кубики с изображением цифр. Ребенок считает пойманных кур и находит нужную цифру, соотносит ее с изображением кур и переворачивает карточку другой стороной и накладывает ее на основную (формата А-4). На другой стороне кубика - изображены освобожденные куры. Игра проходит до тех пор, пока все куры будут не освобождены. За выполненное задание ребенок получает карточку с изображением кубка с цифрой 2.

В этой игре есть также 2 варианта карточек заданий формата А-4: на одной из них закрепляется счет и цифры в пределах 1-6, а на другой - счет и цифры в пределах 7-10.



ИГРА-ЗАДАНИЕ № 3. «КОТ ФАКИР»

Педагог: «Волк и заяц любят фокусы кота факира (фигурка кота). И сегодня мы увидим его фокус, если ты правильно соотнесешь картинки». Перед ребенком карточка формата А-4 с изображением предметов на ней (корова, рысь, юла, мороженое, кресло, туфли, яблоко, платье, цапля, огурец, бабочка, пила). Затем ребенку предоставляется набор мини карточек с изображением предметов-пар (пирожное, кошка, молоток, джинсы, мяч, муха, морковь, кеды, груша, медведь, кровать, журавль). Ребенок соотносит карточки по смыслу и соединяет их, переворачивая рубашкой вниз (например, корова и кошка, это домашние животные). Если все сделано правильно, то сверху получается изображение кота факира. За выполненное задание ребенок получает карточку с изображением кубка с цифрой 3.

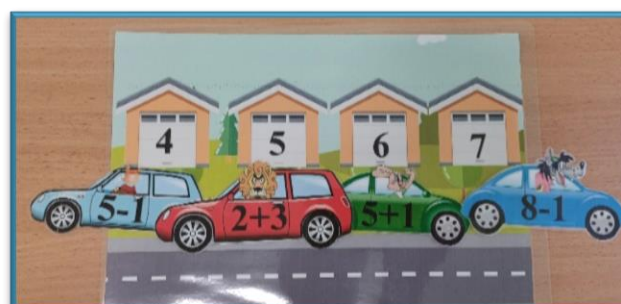
В этой игре есть 3 варианта карточек заданий формата А-4: на классификацию по существенному признаку (рысь – медведь – это дикие животные), установление причинно-следственных связей (дети с зонтом и дождь – дети взяли зонт, потому что на улице дождь); нахождение героев одной сказки (чебурашка – крокодил Гена).



ИГРА-ЗАДАНИЕ № 4. «МАШИНЫ И ГАРАЖИ»

Педагог: «Волк и заяц устроили настоящие гонки. С ними катаются и их друзья: лев и лис. Но пришла пора загонять машины в гаражи. (Перед ребенком карточка формата А-4 с изображением гаражей с цифрами, и машины с примерами). Найди для каждой машины свой гараж, реши пример на машине, назови ответ, это и будет номер гаража».

За выполненное задание ребенок получает карточку с изображением кубка с цифрой 4. В этой игре есть 2 варианта карточек заданий формата А-4 с разными видами примеров.



ИГРА-ЗАДАНИЕ № 5. «СТРЕЛКИ»

Для этой игры потребуется деревянное поле со стрелками. Педагог: заяц очень любит ходить в гости к своим друзьям (фигурка зайца в левом нижнем углу, в пустом квадрате, фигурки волка, собаки, кота и петуха справа в пустых квадратах). В одном пустом квадрате справа нейрорадошки (пара). Посмотри на образец (мини-карточка с маршрутом) и проведи зайца к нужному герою, назови, к кому пришел заяц в гости (например: Заяц пришел в гости к коту). Если у ребенка выпадают нейрорадошки, он выполняет движения обеими руками по образцу.

За выполненное задание ребенок получает карточку с изображением кубка с цифрой 5.

В этой игре есть 5 вариантов заданий с мини-карточками, и различные виды нейрорадошек. Можно выполнять одинаковые движения обеими руками, а можно разные.



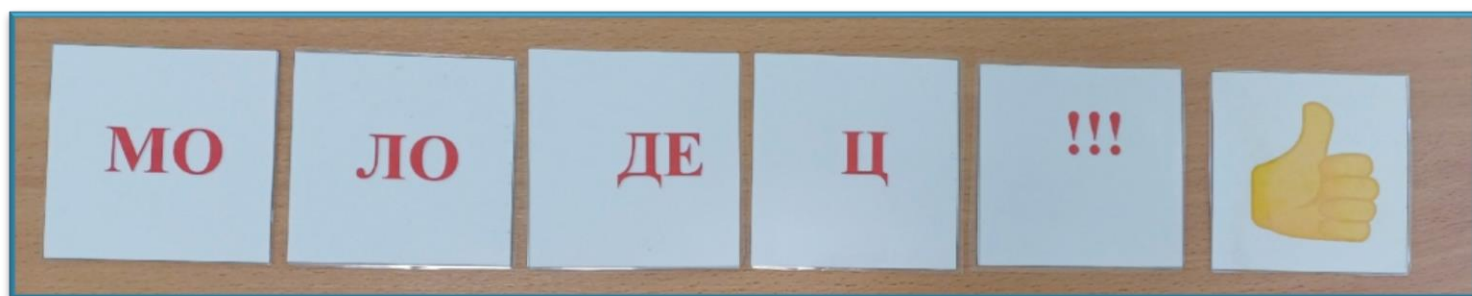
ИГРА-ЗАДАНИЕ № 6. «ВЕЩИ БАБЫ ЯГИ»

Педагог: «Волк в погоне за зайцем оказался в доме бабы Яги (перед ребенком картинка формата А-4 с изображением бабы Яги, волка и предметов). Посмотри внимательно, что есть у нее в избушке (ручка с изображением волка, ступа, метла, черный кот, яблонька с волшебными яблочками, ковёр-самолёт, гусли, печка). Запомни эти картинки». Затем педагог убирает карточку, а ребенку даёт крышки с изображением на них разных предметов и предлагает выбрать только предметы бабы Яги и поставить их на другую картинку формата А-4 с изображением бабы Яги и волка (но уже без предметов) в таком порядке, какой был прежде. Затем карточки сверяются.

За выполненное задание ребенок получает карточку с изображением кубка с цифрой 6.



ИТОГ ИГРЫ: ребенок выставляет все карточки с кубками от 1 до 6 и переворачивает их рубашками вниз. Если ребенок читающий, то он может сам прочитать слово на обратной стороне карточек. Если ребенок не умеет читать, то педагог читает слово: «Молодец!» За успешную игру педагог предлагает ребенку выбрать наклейку из серии «Ну, погоди!» (см. фото 14).



Таким образом, представленное пособие вариативно, представлено разными видами заданий и игр, разного формата и материала. В пособии содержатся герои любимого детьми и взрослыми мультфильма. Создавая это пособие, автор стремился вызвать интерес у ребенка, делая его ярким, красочным, увлекательным.

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «В ГОСТИ К ЗАЙКЕ»

ЦЕЛЬ: Создание условий для познавательного развития детей с РАС.

ЗАДАЧИ:

1. учить различать, соотносить и называть основные цвета,
2. формировать у детей представления о видах транспорта (водном, наземном, воздушном),
3. активизировать словарь по теме «транспорт»,
4. формировать представления о частях суток (день, ночь),
5. формировать познавательную активность,
6. продолжать знакомить с цифрами, упражнять соотносить цифру и количество предметов в пределах пяти,
7. развивать пространственное ориентирование, способствовать пониманию понятий «вверху», «внизу», «справа», «слева»,
8. формировать у детей с рас навыки сотрудничества со взрослым,
9. развивать память, внимание, мышление, мелкую моторику, глазомер, речь.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с РАС 4-5 лет.

ОБОРУДОВАНИЕ: выключатели, 2 батарейки АА, цветные диоды (синие и желтые), липучки самоклеящиеся круглые, солнце, месяц и звезды, дорожки-лабиринты, машинки 4 основных цветов на неодимовых магнитах, магниты с изображением транспорта, песочные часы, вертушка бабочка, набор фастексов (7 цветов), лабиринт туннель, деревянный ящик «Зайка», шарики (7 цветов), коробочка с сюрпризом, карточки, с изображением частей суток, планшет «Сначала-потом», визуальное расписание, карточки.

ХОД ИГРЫ: ребенку предлагается отправиться в гости к зайчику. В конце путешествия ребенка ждет сюрприз (подарок от зайки).

«ПРОКАТИ МАШИНКИ ПО ДОРОЖКАМ»

Ребенку предлагается взять машинку (на магните), присоединить к ручке и проехать по дорожке.

Взрослый может стимулировать интерес ребенка к этому элементу, используя соревновательный интерес. Предложить устроить «гонки» – кто быстрее доведет свою машинку до конца дорожки.

«РАЗНОЦВЕТНЫЕ ГАРАЖИ»

Ребята, а вы знаете, где отдыхают машины? (в гараже). Но гаражей так много, поэтому наши машинки не могут найти именно свой.

ВАРИАНТ 1: обращаем внимание ребенка, что гаражи отличаются друг от друга цветом. Вспоминаем и проговариваем названия всех представленных цветов. Ребенок берет машинку, которую он прокатил по дорожке и ставит в подходящий гараж по цвету.

ВАРИАНТ 2: просим ребенка действовать по словесной инструкции «Возьми зеленую машинку. В какой гараж ты ее поставишь?». После того, как все машины заняли свои места, еще раз повторяем и проговариваем названия цветов.



«ВИДЫ ТРАНСПОРТА»

ВАРИАНТ 1. В процессе игры педагог показывает ребенку карточки с изображением пейзажей (небо, море, дорога), к которым можно отнести тот или иной вид транспорта (море – водный транспорт, небо – воздушный транспорт, дорога – наземный транспорт). Далее предлагает ребенку магниты с изображением транспорта отнести к пейзажу.

Если ребенок затрудняется правильно разложить магниты, педагог помогает, проговаривает каждый вид транспорта.

ВАРИАНТ 2. Ребенку необходимо найти ошибку в расположении транспорта и исправить её. Например, автобус не плавает, а едет по дороге и т.п.

«ДЕНЬ-НОЧЬ»

Рассмотрите вместе с ребенком картинки (Два окна: день и ночь). Покажите ребенку, что день, когда светит солнце и светло (включаем солнце). Ночь – темно на улице, светит месяц и звезды (включаем месяц и звезды).

ВАРИАНТ 1.

Покажи, где день. Включи солнце. Солнце где?

Покажи, где ночь. Включи месяц и звезды. Месяц где?



ВАРИАНТ 2.

Педагог вместе с ребенком выясняет, когда светит солнце, когда месяц и звезды. Взрослый показывает картинку, например «Мальчик спит» и спрашивает: «Когда это бывает?» Ребенок отвечает, что это бывает ночью и прикрепляет картинку на окно, где изображена ночь. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут использованы. Пусть малыш попробует найти и перечислить отличия дня от ночи. Например, ночью темно – светит месяц, а днем светло – светит солнце.

Если ребенок правильно выполняет задание, то сам включает солнце или месяц и звезды.

«ПАРКОВКА»

ВАРИАНТ 1. Ребёнок поочерёдно берёт машинки и ставит их на круги подходящего цвета. Взрослый контролирует выполнение работы.

ВАРИАНТ 2. Ребенку необходимо расставить машинки на парковочные места по заданному шаблону. Карточки со стрелочками можно поворачивать в разные стороны и получать другие сочетания для игры.

ВАРИАНТ 3. Ребенку предлагается починить машинки (машинки – фастексы). Педагог разделяет машинки на 2 части, а ребенок подбирает по цвету вторую часть и чинит машину (застегивает фастекс).

«ПРОКАТИ ШАРИКИ»

ВАРИАНТ 1. Взрослый показывает, как брать и класть шарики на верхний конец туннеля, обращает внимание ребенка, что шарики скатываются в корзину. Затем по подражанию ребенок повторяет действия взрослого.

ВАРИАНТ 2. Педагог просит ребенка прокатить красный, желтый, синий и т.д. шарики, ребенок выполняет задание.

«СОБЕРИ УРОЖАЙ»

ВАРИАНТ 1. Педагог на грузовой машине выставляет цифру, ребенок называет её и крепит в кузов грузовика нужное количество морковок.

ВАРИАНТ 2. Ребенок сам, двигая линейку, с прикрепленными цифрами выставляет цифру и крепит в кузов нужное количество морковок.

«ЧАСЫ»

ВАРИАНТ 1. Ребёнку предлагают переворачивать песочные часы вверх, вниз, влево, вправо и наблюдать, как пересыпаются бусинки. Переворачивать можно медленно или быстро. Пока пересыпаются бусинки, можно играть в любую игру на время. Например «Прокати машинки по дорожкам». Перевернуть часы, по сигналу дети начинают прокатывать машинки по дорожкам. Пока бусинки сыплются, машинкам необходимо проехать по дорожке.

ВАРИАНТ 2. Можно приседать, вставать или подпрыгивать на одном месте, выполнять разные упражнения и следить за временем по песочным часам.

«БАБОЧКА»

Ребёнку предлагается покрутить бабочку. Игра помогает ребенку успокоиться и повысить концентрацию внимания.



ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ДЛЯ ГОСТЕЙ»

ЦЕЛЬ: создание условий для развития элементарных математических представлений у детей 6-7 лет с интеллектуальными нарушениями.

ЗАДАЧИ:

1. продолжать учить осуществлять счет и различные операции с множествами (пересчет, сравнение в пределах 4),
2. продолжать учить устанавливать отношения «поровну»,
3. учить считать в пределах 8,
4. продолжать формировать умение показывать, называть множества, соотносить их с цифрами,
5. развивать зрительное внимание, восприятие,
6. развивать познавательный интерес,
7. развивать зрительно-моторную координацию,
8. развивать наглядно-образное мышление,
9. расширять активный словарь обучающихся, связанный с математическими представлениями,
10. воспитывать доброту, отзывчивость; побуждать детей оказывать помощь героям,
11. воспитывать положительную установку на участие в занятии, навыков сотрудничества.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с интеллектуальными нарушениями 6-7 лет.

ОБОРУДОВАНИЕ: игрушка Мишутка, игрушка Зайчик, игровые поля 7,8, чашки, конфеты, разрезные картинки – чашки, корзинка с овощами, корзинка с фруктами, магнитные удочки – 2 шт., 2 кубика для выбора игры, 1 кубик с числами от 1 до 3-х, домик-теремок, дерево (для поощрения).

ХОД ИГРЫ:

ВАРИАНТ 1. Педагог, обыгрывая ситуацию, показывает игровые поля с изображением блюд, предлагает помочь накрыть на стол: взять столько же чашек.



ВАРИАНТ 2. Педагог предлагает посчитать гостей, взять столько же конфет, разложить на блюда.

ВАРИАНТ 3. Педагог предлагает «склеить» разбитые чашки (составить из частей целое).

ВАРИАНТ 4. «Овощная корзинка» («Фруктовая корзинка»). Педагог рассматривает корзину с овощами вместе с ребенком, предлагает назвать, какие овощи лежат в корзине (капуста, лук, помидор, огурец, морковь, картофель, свекла, баклажан). Далее педагог просит ребенка бросить числовой кубик. Ребенок называет число и достает из корзины такое количество овощей с помощью магнитной удочки. В конце игры ребенок считает урожай.

ВАРИАНТ 5. «Собери урожай». Педагог предлагает ребенку собрать урожай, сложив все овощи в корзину на свои места.

ВАРИАНТ 6. Игра «Запоминай-ка». Педагог предлагает ребенку выбрать самый вкусный овощ для его любимой игрушки (Зайки, Мишки). Выкладывает на столе 3-5 фигурок. Просит ребенка назвать и запомнить все овощи. После того, как ребенок закроет глаза, педагог прячет 1 фигурку. Открыв глаза, ребенок должен угадать, что съел Зайка (Мишка).

ВАРИАНТ 7. Игра «Угощение». Педагог предлагает собрать урожай для героя, затем предлагает «сварить» овощной суп, приготовить салат, чтобы угостить героев игры. Затем педагог предлагает посчитать, сколько овощей в супе или в салате.



ВАРИАНТ 8. Игра «Фруктовое угощение». Педагог предлагает использовать корзину-основание и фигурки фруктов для сюжетной игры. Свари компот, свари ягодное варенье для своего гостя. Затем педагог предлагает сосчитать количество фруктов для угощения.

ВАРИАНТ 9. Игра «Шнуровка». Педагог предлагает нарядить нашего гостя (Мишутку, Зайчика) на праздник. Предлагает образец для шнуровки, помогает выполнить задание в случае необходимости.

*Шалкина Анна Николаевна, учитель-дефектолог
БУ ВО «Череповецкий центр психолого-педагогической,
медицинской и социальной помощи»*

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «СЕНСОРНАЯ КОРОБОЧКА»

ЦЕЛЬ: создание условий для сенсорного и познавательного развития дошкольников с задержкой психического развития.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с задержкой психического развития дошкольного возраста.

ОБОРУДОВАНИЕ: картонная коробочка, обшитая яркой тканью с двумя съемными прорезями-рукавами для рук. На коробку пришиты снимающиеся резинки и мешочки из ткани, позволяющие наполнять их разнообразным содержимым.

ПРИМЕЧАНИЕ: перед выполнением упражнений с данным пособием осуществляется гигиеническая обработка рук ребенка разрешенным к применению антисептиком.

ХОД ИГРЫ:

Д/И «НАЙДИ И ДОСТАНЬ МИШКЕ ФРУКТ, ОВОЩ»

ЗАДАЧИ:

1. учить выбирать знакомые предметы (овощи, фрукты) на ощупь,
2. закреплять названия овощей, фруктов,
3. развивать согласованность движений обеих рук,
4. закреплять умение дифференцировать правую и левую руки,
5. формировать эмоционально-положительное отношение к игре.

ОБОРУДОВАНИЕ: сенсорная коробочка, муляжи овощей и фруктов.

ХОД ИГРЫ: проводится в нескольких вариантах.

ВАРИАНТ 1. Педагог прячет в коробочку несколько предметов (овощей, фруктов), предлагает ребенку определить на ощупь и достать только овощ или фрукт.

ВАРИАНТ 2. Педагог прячет в коробочку несколько предметов (овощей, фруктов), предлагает достать фрукт или овощ правой или левой рукой.



Д/И «ДОСТАТЬ СТОЛЬКО ЖЕ»

ЗАДАЧИ:

1. учить находить заданное количество предметов на ощупь,
2. развивать внимание, память,
3. развивать согласованность движений обеих рук,
4. формировать эмоционально-положительное отношение к игре.

ОБОРУДОВАНИЕ: сенсорная коробочка, муляжи овощей, карточки с изображением моркови (3,4,5,6 шт.).

ХОД ИГРЫ: педагог показывает ребенку карточку с изображением морковок, просит сосчитать их и достать из коробочки столько же.



Д/И «УЗНАЙ ФИГУРУ»

ЗАДАЧИ:

1. учить выбирать геометрические фигуры на ощупь,
2. закреплять названия геометрических фигур,
3. развивать согласованность движений обеих рук,
4. формировать эмоционально-положительное отношение к игре.

ОБОРУДОВАНИЕ: сенсорная коробочка, плоскостные геометрические фигуры.

ХОД ИГРЫ: педагог прячет в коробочку несколько геометрических фигур, предлагает достать фигуру по описанию.



ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «БОЖЬИ КОРОВКИ»

ЦЕЛЬ: познавательное развитие ребёнка с ОВЗ.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с задержкой психического развития, интеллектуальными нарушениями, РАС.

ОБОРУДОВАНИЕ: 18 цветных деревянных божьих коровок раскрашенных вручную акриловыми красками (6 красных, 6 жёлтых, 6 синих), на спинке каждой божьей коровки нарисовано разное количество точек (от 0 до 5), 1 большая красная деревянная божья коровка, поле для игр «На полянке», «Судоку», «Крестики-нолики», (№1 3*3), игра «Друзья» (поле №2, 3, 4), игра «Домики» (поле №5, 6 листики с цифрами), игра «Дорожка» (поле №7 горизонтальная парковка), игра «четвёртый лишний» (поле №8 – цветочная полянка), карточки-схемы, сенсорная коробка – наполнитель кофе.

ХОД ИГРЫ:

ИГРА «ДРУЗЬЯ»

ЗАДАЧИ:

1. формировать сенсорные эталоны (цвет) с помощью приёма наложение,
2. упражнять ребёнка в соотношении положения в пространстве путём сличения с образцом,
3. формировать умение соотношения количества и цифры (вариант 2),
4. упражнять в пересчёте (точки), закрепить правило счёта (каждую точку считаем один раз, пропускать точки нельзя).

ОБОРУДОВАНИЕ: 18 фигурок божьих коровок, отличающихся по цвету, количеству точек, три игровых поля 3*3 клетки «Друзья» (№ 2 – красные, № 3 – желтые, №4 – синие).

Игровое правило: соотнести положение в пространстве и наложить фигурку по образцу.

ВАРИАНТ 1. Это божьи коровки, сколько их? (много) Они разные или одинаковые? (разные) Как они отличаются? (по цвету) Божьи коровки спрятались в земле (сенсорная коробка с зёрнами кофе). Давай найдем им домики! Смотри внимательно, куда смотрит жучок. Поставь его так, чтобы цвет и глазки у божьей коровки и на рисунке совпадали.

ВАРИАНТ 2. Игра усложняется тем, что требуется вспомнить правило пересчёта, сосчитать точки и соотнести их количество, пространственное расположение фигурки путём наложения.

ВАРИАНТ 3. После того, как ребёнок справился с первым и вторым этапами игры, ему предлагается пустое поле (№1), на котором требуется соотнести количество точек, пространственное расположение фигурки путем зрительного соотнесения, опираясь на схему-образец «Друзья».

Поле № 2, 3, 4 «Друзья»



Поле №1



ИГРА «ПОСМОТРИ И ЗАПОМНИ»

ЗАДАЧИ:

1. формировать мнестические процессы (слухо-речевая, зрительная память).

ОБОРУДОВАНИЕ: 18 фигурок божьих коровок, отличающихся по цвету, количеству точек, поле № 1.

ВАРИАНТ 1. По инструкции педагога или по памяти расположить божьих коровок на полянке в ряд. Начинаем игру с двух предметов, разных по цвету. Божьи коровки находятся в сенсорной коробке, с зёрнами кофе. Наступила весна. Снег растаял. Сначала проснулась красная божья коровка, потом синяя. Какая проснулась сначала? (красная), какая потом? (синяя) Разбуди их, достань из земли и поставь на полянку так, как запомнил.

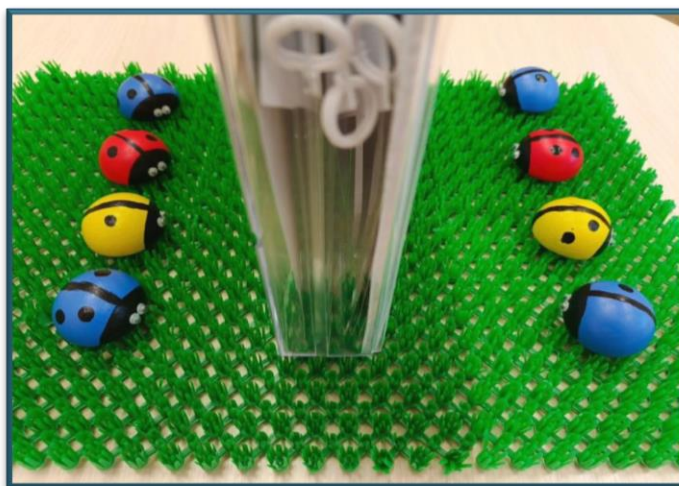


ВАРИАНТ 2. На игровом поле №1 расположены три фигурки божьих коровок (простой вариант – одинаковые по цвету, усложнение – разные по цвету). Педагог просит ребёнка внимательно посмотреть на полянку и запомнить, где стоят божьи коровки. Затем накрывает полянку зелёным листочком. Ребёнок по памяти воспроизводит рисунок, ставит фигурки нужного цвета в соответствующие клетки.

Усложнение в игре – количество фигурок в клетках и цвет. Самый простой вариант – расположение в одном из горизонтальных рядов фигурок одинакового цвета. Самый сложный – задействованы все три ряда поля № 1 и все три цвета божьих коровок.



ВАРИАНТ 3. Ребёнку предлагается запомнить последовательный ряд из цветных божьих коровок. Чем больше количество и варианты цветов, тем сложнее запоминать. Образец прячется за ширмой (коробка от игры). Проверка осуществляется последовательно, открывая по одному предмету (коробка сдвигается в сторону).



ИГРА «ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ»

ЗАДАЧИ: формировать мыслительные процессы (классификация и исключения).

ОБОРУДОВАНИЕ: 12 фигурок божьих коровок, отличающихся по цвету, поле №8 (четыре клетки).

ВАРИАНТ 1. Выбрать божьих коровок, одинаковых по цвету, исключить (убрать) лишних. Божьи коровки находятся в сенсорной коробке, с зёрнами кофе.

Педагог просит ребёнка найти подружек для жёлтой, красной, синей божьей коровки.

Все божьи коровки перепутались. Поможем найти подружек. Жёлтая – сюда (показ педагога), красная – сюда (показ педагога), синяя – сюда (показ педагога). Красная. Куда? Синяя. Куда? Жёлтая. Куда? (ребёнок находит соответствующий цвет и кладёт фигурку).

Затем педагог меняет одну фигурку на другую по цвету в группе из четырёх. Что изменилось? Какая лишняя? (ребёнок убирает лишнюю фигурку).



ВАРИАНТ 2. Аналогичный первому. Разница в том, что ребёнок находит сначала всех божьих коровок без точек (три), затем всех, у которых 1 точка и т.д. Затем взрослый добавляет одну фигурку. Задача ребёнка найти лишнюю и объяснить, почему она не подходит.



ИГРА «ДОРОЖКИ»

ЗАДАЧИ:

1. формировать мыслительные процессы (чувства ритма),
2. активизировать механизм синтеза, переключения, регуляции, операции переключения.

ОБОРУДОВАНИЕ: 12 фигурок божьих коровок, отличающихся по цвету, поле №7 (дорожка).

ХОД ИГРЫ: продолжить ряд, соблюдая закономерность. От простого к сложному – 1×1 , 1×2 , 2×1 , $1 \times 1 \times 1$, 2×2 , $2 \times 2 \times 2$ Божьи коровки находятся в сенсорной коробке, с зёрнами кофе. Педагог просит ребёнка поставить фигурки на дорожку.



ИГРА «МУХА»

ЗАДАЧИ:

1. формировать пространственную ориентировку на плоскости.

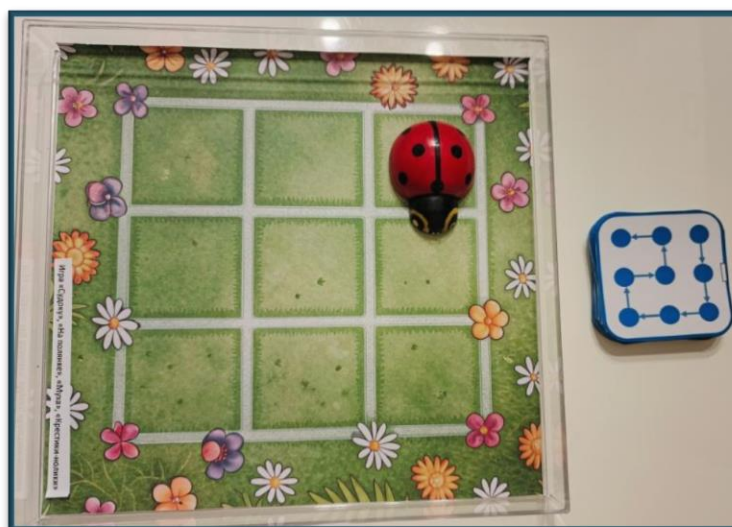
ОБОРУДОВАНИЕ: 1 большая фигурка на магните, поле №1 (девять клеток), 32 схемы 3×3 для передвижения на плоскости, где белый прямоугольник обозначает верхнюю позицию.

ВАРИАНТ 1. Взрослый руководит игрой. Божья коровка находится в начале пути, педагог показывает и оречевляет направление, а ребёнок сверяется с образцом и производит движение божьей коровки.

ВАРИАНТ 2. Ребенок опирается на схему самостоятельно. Божья коровка находится в начале пути, ребёнок сверяется с образцом и производит движение божьей коровки, оречевляя направление.

ВАРИАНТ 3. Божья коровка находится в начале пути, взрослый называет месторасположение начала пути, а также направление движения, ребёнок на слух производит движение.

ВАРИАНТ 4. Божья коровка находится в начале пути, ребенок воспроизводит движение по клеткам, самостоятельно зарисовывая маршрут движения.



ИГРА «НА ПОЛЯНКЕ»

ЗАДАЧИ:

1. формировать пространственную ориентировку на плоскости,
2. развивать зрительное внимание.

ОБОРУДОВАНИЕ: 12 фигурок божьих коровок, отличающихся по цвету, поле № 1 (девять клеток).

ВАРИАНТ 1. Ребенку предлагается соотнести направление стрелки и цвет на образцах и выложить на полянке божьих коровок. Образцы находятся непосредственно на игровом поле, стрелки показывают направление. Например, все красные повернуты глазками вниз, все синие смотрят направо, все жёлтые смотрят вверх.



ВАРИАНТ 2. Образцы цветных кружков и направления располагаются стрелок за границей поля №1. Ребёнку предлагается соотнести цвет и направление и выложить божьих коровок.



ИГРА «СУДОКУ»

ЗАДАЧИ:

1. формировать мыслительные операции (анализ, синтез).

ОБОРУДОВАНИЕ: 9 фигурок божьих коровок (по три каждого цвета), поле № 1(девять клеток).

ВАРИАНТ 1. Ребенку предлагается найти фигурку недостающего цвета, заполнить недостающую фигуру в ряду, заполнить один ряд.



ВАРИАНТ 2. Расставить божьих коровок так, чтобы в каждой строчке и каждом ряду был жучок разного цвета.



ИГРА «ДОМИКИ-1»

ЗАДАЧИ:

1. формировать количественные представления

ОБОРУДОВАНИЕ: 18 фигурок божьих коровок, поле №5 (без учёта цвета), поле №6 (разноцветные цифры).

ВАРИАНТ 1. Ребенку предлагается соотнести количество точек с цифрой и расположить божьих коровок в соответствии с направлением. Цвет не учитывается, простой вариант.

ВАРИАНТ 2. Ребенку предлагается соотнести количество точек с цифрой и расположить божьих коровок в соответствии с направлением. Учитывается количество точек и цвет жучка.



ИГРА «ДОМИКИ-2»

ЗАДАЧИ:

1. формировать умение составлять число из двух меньших.

ОБОРУДОВАНИЕ: 18 фигурок божьих коровок,

ХОД ИГРЫ: ребенку предлагается выбрать два цвета божьих коровок и расположить их на поле парами – чтобы общее количество точек в паре соответствовало одному числу, например – 5. Это 0 и 5, 1 и 4, 2 и 3.

ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»

Берётся набор божьих коровок двух цветов и выкладывается поочередно на поле №1. Задача игрока расположить три одинаковых по цвету божьих коровок в ряд (по вертикали, по горизонтали, по диагонали).

ИГРА «ПЯТНАШКИ»

ЗАДАЧИ:

1. формировать мыслительные операции, ориентировку на плоскости.

ОБОРУДОВАНИЕ: 7 фигурок божьих коровок красного цвета, 1 фигурка желтого цвета,

ХОД ИГРЫ: Ребенок располагает фигурки на поле в хаотичном порядке. Педагог предлагает один из вариантов схем, куда должна попасть божья коровка в конце пути. ВАЖНО помнить, что у жучка короткие лапки и он может двигаться только на одну клетку вправо, вверх или вниз. По диагонали двигаться запрещено.



ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ЁЛОЧКА»

ЦЕЛЬ: Формирование элементарных математических представлений у детей с задержкой психического развития 5-7 лет.

ЗАДАЧИ:

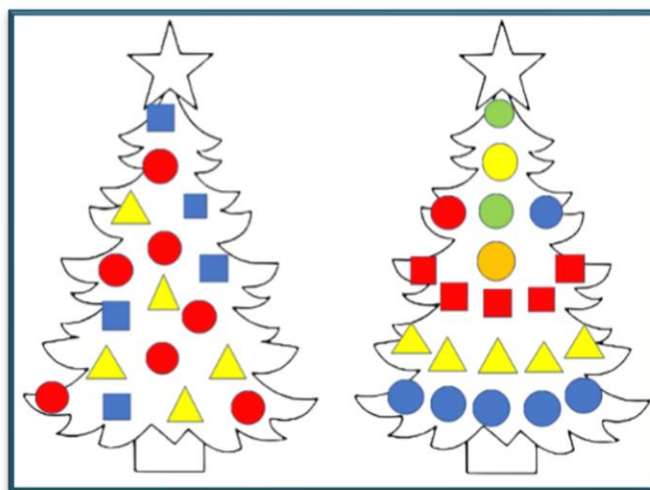
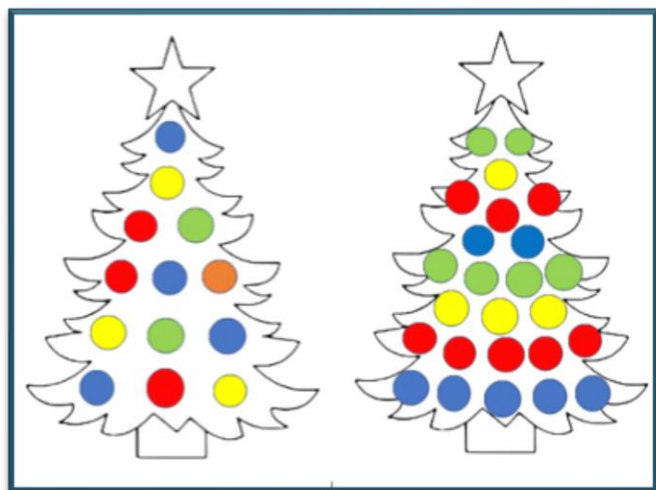
1. закреплять знания основных цветов и некоторых оттенков, геометрических фигур,
2. закреплять навыки счета в пределах 10,
3. закреплять умение ориентироваться на листе бумаги,
4. развивать память, внимание, мелкую моторику, речь, зрительно-моторную координацию,
5. воспитывать умение взаимодействовать друг с другом,
6. стимулировать положительные эмоции в процессе игры,
7. воспитывать усидчивость и самостоятельность.

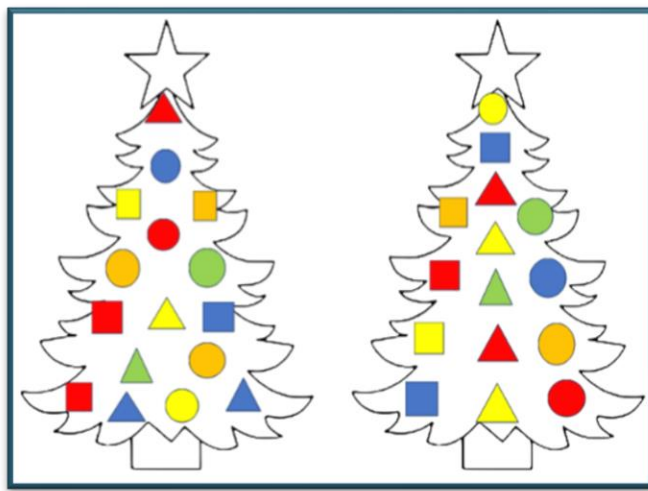
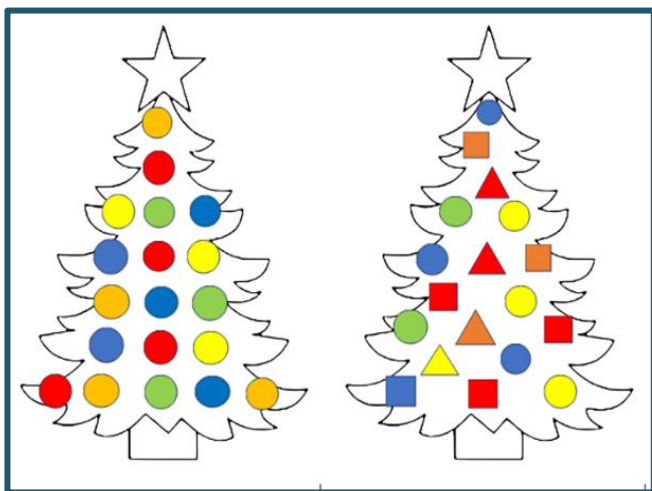
ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с задержкой психического развития 5-7 лет.

ОБОРУДОВАНИЕ: елочка из фетра, елочные игрушки – геометрические фигуры разного цвета и формы, зеленые шарики из фетра (18 штук), с обратной стороны приклеен кружок красного, синего, зеленого, желтого, фиолетового, оранжевого цвета, кубик с гранями таких же цветов и оттенков, кубик игральный.

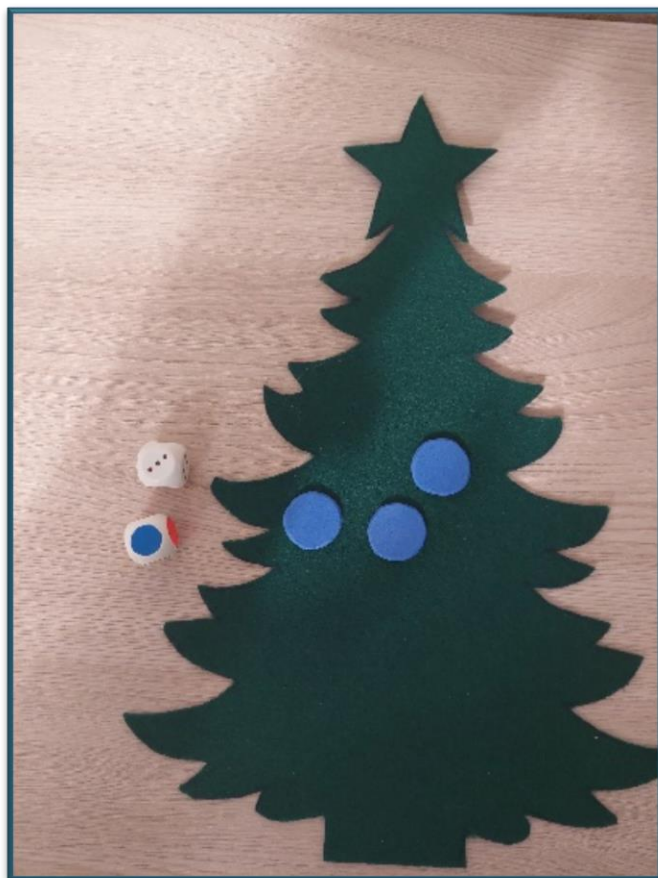
ХОД ИГРЫ:

ВАРИАНТ 1. Перед ребёнком выкладывается елочка из фетра. Педагог предлагает «украсить» елочку, опираясь на схему – образец. Образцы предлагаются с усложнением, в зависимости от возможностей ребенка.





ВАРИАНТ 2. Перед ребёнком выкладывается елочка из фетра. Педагог предлагает нарядить елочку. Для этого предлагает бросить 2 кубика одновременно (кубик игральный и кубик с цветом). Игрок должен учитывать и выпавший цвет и количество точек на кубике. Например, выпал синий цвет и 5 точек. Ребенок должен достать 5 синих кружочков и украсить елочку. Игра продолжается дальше, ребенок снова бросает 2 кубика одновременно.



ВАРИАНТ 3. Перед началом игры дети все зеленые шарики размещают в хаотичном порядке на елочке. Задача играющих – запомнить место расположения цветных елочных шариков. Игрок бросает кубик и смотрит на цвет, который на нем выпал. Затем ищет данный цвет на елочке - картинке, поднимая один из елочных шариков. За один ход игрок может поднять только один шарик. Если под ним не такой цвет, как на кубике, то шарик ставится на место, а ход переходит к другому игроку. Если игрок поднял шарик, а там тот цвет, который выпал на кубике, то этот шарик забирает себе, и ходит еще раз. Выигрывает тот игрок, который заберет себе большее количество елочных шариков.



ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «КУРИНАЯ ФЕРМА»

ЦЕЛЬ: Формирование элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ.

ЗАДАЧИ:

1. закреплять представления о сенсорных эталонах (цвет),
2. способствовать закреплению навыка соотнесения количества предметов и числа,
3. закрепить представления о числах и цифрах до 9 (в зависимости от содержания индивидуальной коррекционно-образовательной программы),
4. продолжить закреплять навыки счета,
5. развивать навыки пространственной ориентировки,
6. развивать мыслительные операции, внимание, речь, мелкую моторику.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для дошкольников 6-7 лет с задержкой психического развития и интеллектуальными нарушениями.

ОБОРУДОВАНИЕ: «ферма» - коробка, разделенная на 9 частей. В каждой части – гнездо из сена для курицы, набор из 9 куриц разных цветов, набор яиц различных по текстуре, корзинки для сбора яиц, лоток с карточкой, на которой изображены цифры, карточки для выполнения заданий.

ХОД ИГРЫ:

Варианты заданий с использованием пособия «Куриная ферма» подбираются согласно содержанию индивидуальной коррекционно-образовательной программы обучающегося. Перед использованием данного пособия проводится предварительная работа по формированию у ребенка представлений о домашних птицах. Также педагог предварительно знакомит ребенка с игрой, отводит время для свободной игры с пособием.

«СОБЕРИ ЯЙЦА И ПОСЧИТАЙ»

Педагог предлагает ребенку собрать яйца в корзинку. После того, как ребенок соберет яйца, ему необходимо посчитать их. Результат соотнести с нужным числом (показать или обвести правильный ответ на карточке).

«ДАЙ СТОЛЬКО ЖЕ»

После того, как ребенок собрал яйца, ему можно предложить дать определённое количество яиц педагогу или положить их в корзинку или лоток. Для наглядного образца используются карточки-помощницы с изображением инструкции.



«НАЙДИ/РАЗЛОЖИ ПО ЦВЕТУ»

Педагог совместно с ребенком рассматривает куриц, обращает внимание на то, что курицы разные по цвету. Далее педагог предлагает ребенку найти и положить в корзинку куриц определенного цвета. При этом в корзинку ставится картинка с курицей заданного цвета.

Также можно усложнить задание и предложить расставить куриц на ферме в ряды по соответствующему цвету (каждый ряд – свой цвет). Для наглядного образца также предъявляются картинки.



«РАЗЛОЖИ КАК НА КАРТИНКЕ»

Педагог предлагает ребенку поменять курочек местами согласно изображению на картинке. После выполнения задания педагог задает вопросы о местоположении курочек. Закрепляются понятия «справа, слева, внизу, вверху, в центре, правый/нижний верхний/нижний угол» и т.д.

Выполнение данного задания можно усложнить нахождением местоположения курочки согласно устной инструкции. Для этого педагог помещает курицу в центр фермы, а остальных куриц ребёнок ставит с опорой на инструкцию педагога (Например, «Желтую курицу поставь справа от курицы, которая стоит в центре фермы» и т.д.)

Так как пособие «Куриная ферма» является универсальным и многофункциональным, то в ходе проведения коррекционно-развивающих занятий, его можно использовать при выполнении и других заданий. Например, «4лишний», «Покажи и назови», «Один или много», «Найди такой же», «Да, нет» и т.д.

*Селякова Алена Вениаминовна, учитель-дефектолог
МАДОУ «Детский сад №131»*

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ВОЛШЕБНЫЙ ПАРОВОЗИК»

ЦЕЛЬ: развитие сенсорных представлений (цвет и форма) у детей 5-6 лет с интеллектуальными нарушениями.

ЗАДАЧИ:

1. закреплять умение сличать цвет (синий; красный; зелёный),
2. формировать умение различать цвет при выборе из двух цветов; при выборе из трёх цветов,
3. закреплять умение сличать формы (круг; квадрат),
4. формировать умение различать формы при выборе из двух (круг и квадрат).

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с интеллектуальными нарушениями 5-6 лет.

ОБОРУДОВАНИЕ: паровоз с вагончиками из фетра (зеленый, красный, синий), на которых приклеены круглые липучки, карточки (на липучках) с предметами красного, синего, зелёного цвета, карточки (на липучках) с изображением предметов круглой и квадратной форм.

ХОД ИГРЫ:

Паровозик «прибывает» к ребёнку и тянет за собой вагончик (вагончики). Педагог предлагает задания на распределение карточек по вагончикам, в зависимости от варианта.

ВАРИАНТ 1. На столе перед ребенком лежит паровозик с вагончиком одного цвета (синий; красный или зелёный). Педагог называет цвет и затем просит ребёнка показать этот вагончик. Педагог предлагает ребёнку карточки с предметами соответствующего цвета и задаёт вопрос: «Где синий (красный; зелёный?». Ребёнок прикрепляет карточку на липкую основу.



ВАРИАНТ 2. Перед ребёнком лежит паровозик с вагончиками двух цветов. Педагог называет цвета вагончиков, затем просит ребёнка показать, где какой цвет. Следующим шагом педагог предлагает ребёнку карточки с предметами соответствующих цветов и предлагает распределить (показывает по одной карточке на каждый цвет – 8 предъявлений).



ВАРИАНТ 3. Перед ребёнком лежит паровозик с вагончиками трёх цветов. Педагог называет цвета вагончиков, затем просит ребёнка показать, где какой цвет. Следующим шагом педагог предъявляет карточки с предметами трёх цветов и просит распределить по вагончикам, каждый раз называя цвет предъявляемой карточки.

Если ребёнок хорошо справляется с распределением карточек по одной, педагог раскладывает на столе три карточки разного цвета и даёт инструкцию: «Разложи карточки по вагончикам».



ВАРИАНТ 4. Перед ребенком лежит один вагончик (цвет не имеет значения). Педагог говорит: «Посмотри, что привез вагончик? Это круг (квадрат)». Показывает карточку и сам прикрепляет на липкую основу. Следующим шагом педагог предъявляет карточку ребёнку и задаёт вопрос: «Где круг (квадрат)?». Ребёнок прикрепляет карточку.

В случае, если ребёнок уверенно различает круг и квадрат, педагог предлагает распределить карточки с изображениями круглых и квадратных предметов по двум вагончикам. Первые карточки педагог прикрепляет сам, озвучивая при этом форму.



**ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
«МАТЕМАТИЧЕСКИЙ КУБ «В ГОСТЯХ У МАШИ И МЕДВЕДЯ»**

ЦЕЛЬ: формирование элементарных математических представлений у детей с ЗПР.

ЗАДАЧИ:

1. закреплять умения сравнивать предметы, объединять их в группы на основе выделенного признака (формы, размера, расположения), составлять ряды-серии (по размеру, расположению),
2. закреплять умение пересчитывать предметы, пользуясь приемами: переключением каждого элемента, прикосновением пальцем
3. каждому элементу, указательным жестом, на основании прослеживания глазами.
4. формировать умение ориентироваться на листе,
5. закреплять представления о временах года, цикличности времен года,
6. развивать у детей внимание, память, мышление, мелкую моторику, самостоятельность, инициативность.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с задержкой психического развития 5-6 лет.

ОБОРУДОВАНИЕ: игрушки из киндер-сюрприз (Маша, медведь), коробкам, карточки-поля с заданиями.

ХОД ИГРЫ:

«НАЙДИ ВЕРНЫЙ ЦВЕТОК»

Сегодня Маша нас приглашает в гости к медведю. Чтобы добраться до домика медведя нужно пройти по дороге. Вдоль дороги растут цветы. Нужно найти цветок, на котором количество лепестков соответствует цифре.

- Вот и справились с первым заданием. И двигаемся дальше по тропинке.



«ДЛИННЫЙ-КОРОТКИЙ»

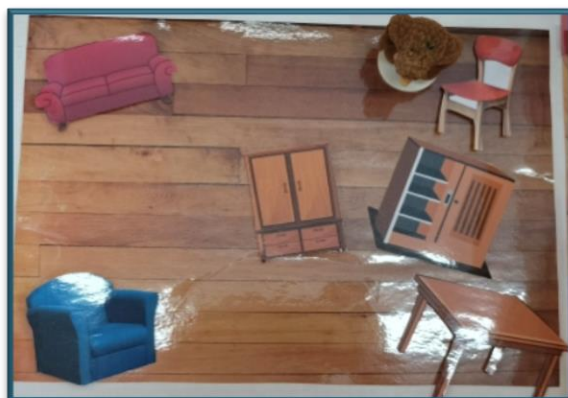
Вдали виднеется домик Мишки. Перед нами две дороги: короткая и длинная. По какой дороге мы доберемся быстрее до медведя? По короткой.

- Вот мы и дошли до домика медведя.



«РАССТАВЬ МЕБЕЛЬ ПО МЕСТАМ»

- Маша очень любит играть, она так заигралась, что не заметила, как навела Мишке беспорядок.
- Давай поможем Мишке навести порядок в его домике.
- Первое что нужно сделать, это расставить мебель на свои места.
- Куда нужно правильно Мишка подскажет:
- Диван поставим в левый верхний угол
- Стол, в нижний правый угол
- Стул в верхний правый угол
- Шкаф нужно поставить посередине.
- Кресло будет стоять в нижнем левом углу.



«РАССТАВЬ КУБКИ»

- Мишка очень хороший спортсмен. У его много заработанных кубков, но Маша и их умудрилась разбросать. Нужно их расставить на полку в порядке возрастания (убывания).



«ПОДБЕРИ ПРЕДМЕТЫ ПО ФОРМЕ»

- Мишка любит развешивать на стены красивые картины определенной формы. На каждой стене есть фигура, она и поможет найти верные картинки.



- Вот мы и навели Мишке порядок, теперь можно с Машей и Мишкой поиграть



*Селезнева Ирина Сергеевна, учитель-дефектолог
МАДОУ «Детский сад №17»*

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «НЕ ШУМИТЕ ПОРОСЯТА»

ЦЕЛЬ: формирование слухового восприятия.

ЗАДАЧИ:

1. развивать слуховое внимание,
2. учить отличать звук от тишины,
3. развивать слуховую и зрительную память,
4. развивать понимание обращенной речи.

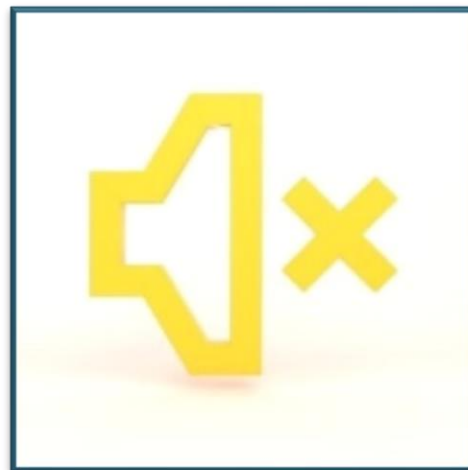
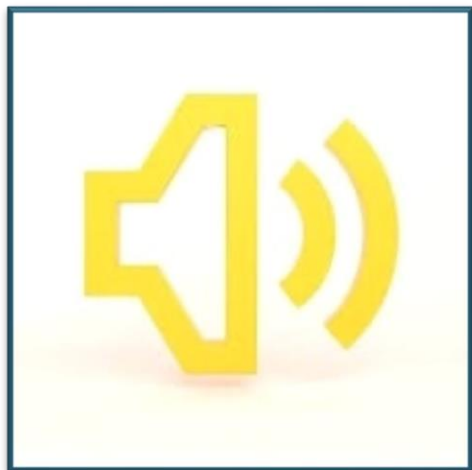
ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с РАС, интеллектуальными нарушениями, ЗПР от 3-х лет (в зависимости от особенностей ребенка).

ОБОРУДОВАНИЕ: мешочек с резиновыми игрушками (мама – свинья 1 шт., детеныши – поросята 10 шт.), заламинированные карточки для игры.

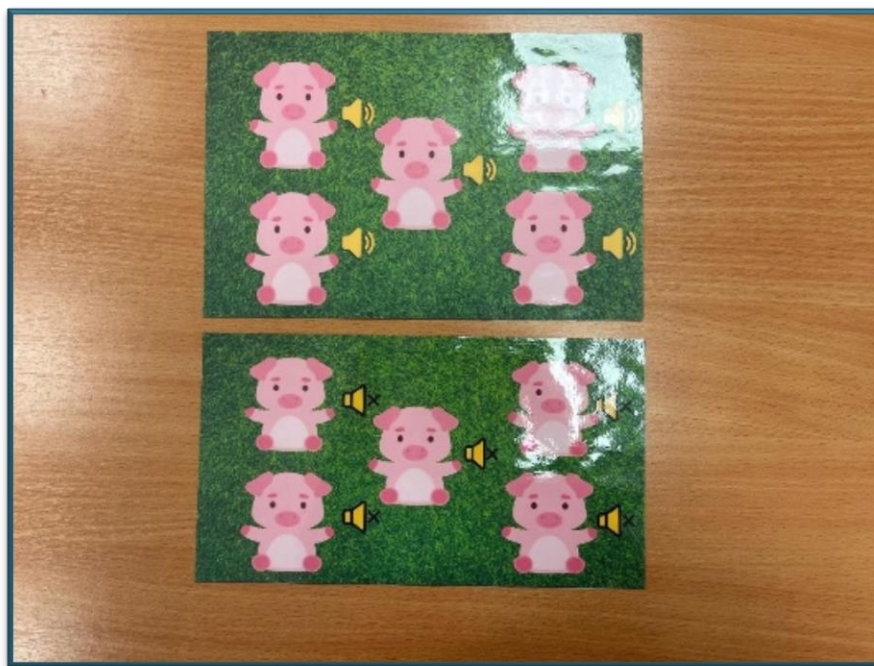


ХОД ИГРЫ:

Первоначально педагог знакомит ребенка с карточками, на которых изображены символы: есть звук, нет звука.



ВАРИАНТ 1. На столе расположены два листа с изображением поляны, на одной изображены поросята, которые издают звук, на другой поросята, которые молчат. Задача ребенка определить правильное место на поляне каждого поросенка. Научится слышать звук и тишину. Например, педагог предлагает ребенку выбрать одного из поросят, нажать на него и определить издает поросенок звук или нет и поставить на нужную поляну. Игра продолжается до тех пор, пока каждый поросенок не займет свое место.



ВАРИАНТ 2. На столе игрушка мамы – свиньи и карточки, на которых изображены поросята и разное количество звуковых сигналов (от 1 до 4). Педагог нажимает на свинью, задача ребенка определить по количеству сигналов, какого поросенка позвала мама – свинья и показать соответствующую карточку.

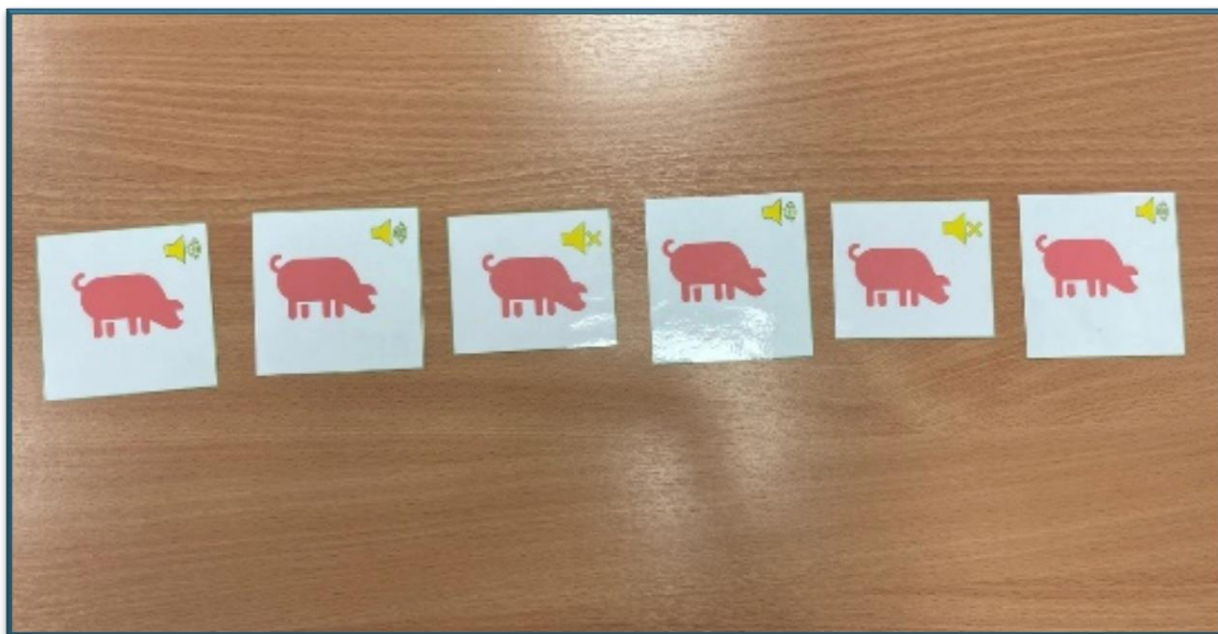
Второй вариант этой игры, когда пищат сами поросята.

Во время определения количества звуков ребенок закрывает глаза.



ВАРИАНТ 3. На столе расположены карточки, из которых составлены звуковые дорожки. Карточки могут располагаться в разном порядке с множеством вариаций от меньшего количества к большему (от 3 до 10) в зависимости от способностей ребенка. На карточках изображены поросята и звуковые символы: есть звук, нет звука. Задача ребенка в правильном порядке расставить поросят, которые молчат и издают звук в соответствии с карточками.

Второй вариант этой игры: ребенок запоминает последовательность карточек, а затем расставляет поросят по памяти.



ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ЗАЙКИНЫ ЗАБАВЫ»

ЦЕЛЬ: создание условий для развития познавательной активности детей, формирования социально-коммуникативных качеств.

ЗАДАЧИ:

1. закреплять знания ребёнка о зиме и зимних забавах,
2. закреплять знания основных цветов и их оттенков,
3. закреплять навык счёта в пределах 5,
4. закреплять знания об основных формах: круг, квадрат,
5. закреплять свойства предмета: «катится-не катится», «лёгкий-тяжёлый», понятия «один-много», «вверх-вниз», «влево-вправо»,
6. закреплять знания о частях тела,
7. закреплять умение ориентироваться по схеме, в таблице,
8. развивать внимание, мышление, речь, мелкую моторику, зрительно-моторную координацию,
9. формировать познавательную активность, желание сотрудничать с героем.
10. стимулировать положительные эмоции в процессе занятия и удовлетворение от проделанной работы, воспитывать усидчивость и самостоятельность.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с задержкой психического развития 4-5 лет.

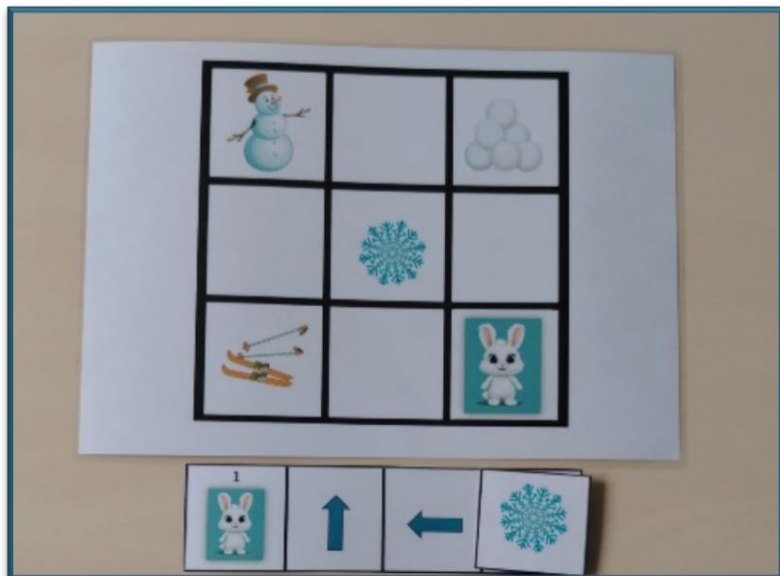
ОБОРУДОВАНИЕ: картинка с изображением телевизора, на экране – телепередача «Хочу всё знать!» и квадратик с QR-кодом, картинка с изображением Зайчика на экране, игрушка «Зайка-лыжник», маршрут Зайчика, карточки-схемы, картинки на липучках: снежинка, снеговик, лыжи с лыжными палками, снежинки для ребёнка и педагога, игра с фонариком «Побери пару рукавичек», снежки из пенопласта для ребёнка и педагога, «карточки – подсказки» с изображением свойств предмета, «крестики» для определения лишнего предмета, игра со снежком «Побери цифре свой цвет», пуговицы разного цвета (5 штук), игра «Укрась Снеговика», карточки с изображением различных предметов: шарфа, рукавичек, валенок, пуговиц, резиновые шнурки «тянучки» - 4 штуки, картинка с изображением фигуры – квадрата, наклейка.

ХОД ИГРЫ:

«МАРШРУТ ЗАЙЧИКА»

У Зайчика есть свой маршрут. А куда он держит путь, мы узнаем с помощью карточки-схемы. Первая схема: Зайчик встаёт на старт, 1 клеточка вверх, 1 клеточка влево. Что мы видим? Снежинку. Выбери правильную картинку и размести её на карточке схеме.

Следующие карточки-схемы ребёнок может составить самостоятельно, выбрав направление стрелочек. В этом случае картинки со стрелками должны быть на липучках.



«ПОИГРАЕМ СО СНЕЖИНКОЙ»

Зайка любит играть со снежинками. Покажи, куда прилетела Снежинка. Снежинка летела, летела и на носик прилетела (на голову, на животик, на щёчку и т.д.).

Педагог называет действие, а показывает его неправильно. Ребёнок должен выполнить задание правильно по словесной инструкции.



«НАЙДИ ПАРУ РУКАВИЧЕК»

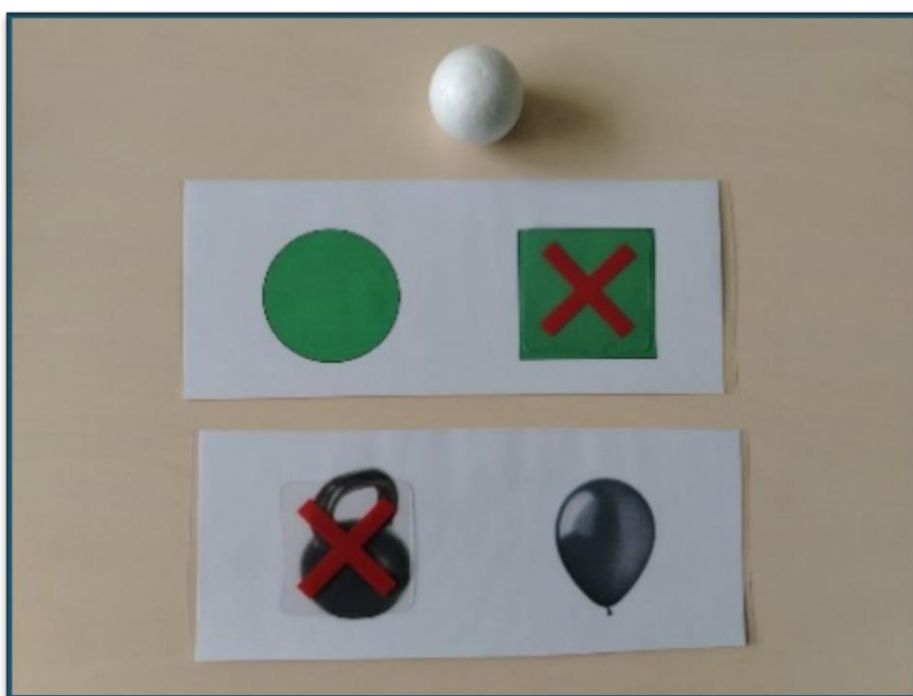
Снежинки упали на рукавички. Помоги Зайке подобрать пары рукавичек. Посвети фонариком и сосчитай точки на каждой рукавичке.



А Зайчик продолжает свой путь. Схема: от Снежинки 1 клеточка вверх, 1 клеточка направо. Что мы видим? Снежные комочки (снежки). Выбери правильную картинку и размести её на карточке схеме.

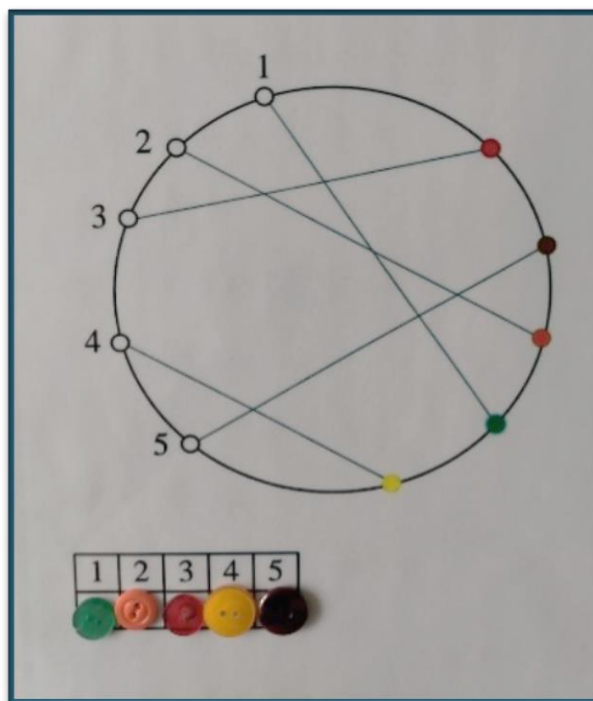
«КАКОЙ СНЕЖОК?»

Педагог предлагает ребёнку рассказать о снежке (снежном комочке) с помощью карточек. На каждой карточке нужно закрыть лишнюю картинку «крестиком».



«НАЙДИ КАЖДОЙ ЦИФРЕ СВОЙ ЦВЕТ»

Предложить ребёнку поиграть со снежком, пройдя «лабиринт» от цифры до определённого цвета. «Подбери цифре нужный цвет, используя пуговицы». Можно использовать различный материал: мозаику, камешки, бомбошки.



А Зайчик продолжает свой путь. Схема: от Снежных комочков 1 клеточка влево, 1 клеточка влево. Что мы видим? Снеговика. Выбери правильную картинку и размести её на карточке схеме.

«УКРАСЬ СНЕГОВИКА»

Предложить ребёнку украсить Снеговика. Подбери предметы, как на карточке, положи в кармашек (1 шарф, 2 рукавички, 2 валенка, 4 пуговицы).

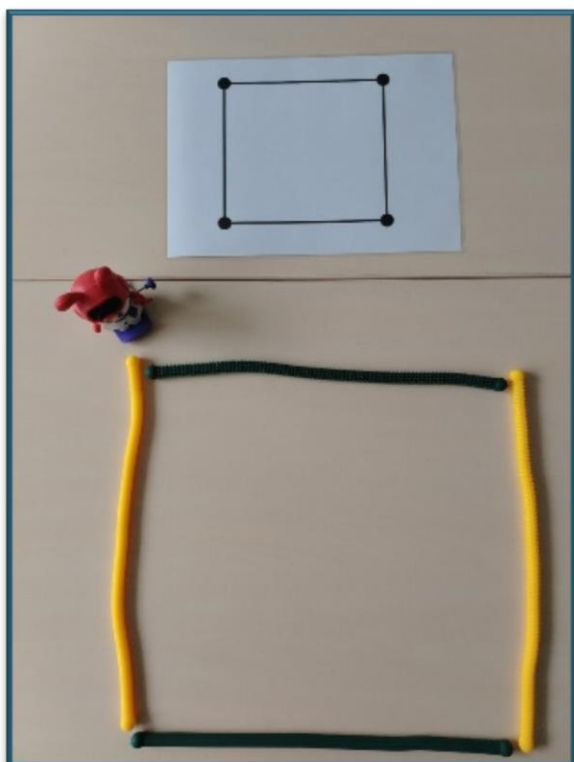


А Зайчик продолжает свой путь. Схема: от Снеговика 1 клеточка вниз, 1 клеточка вниз. Что мы видим? Лыжи и лыжные палки. Выбери правильную картинку и размести её на карточке схеме.

«ПОСТРОЙ ЛЫЖНУЮ ТРАССУ»

Педагог предлагает построить для Зайчика лыжную трассу, похожую на квадрат с помощью резиновых шнурков –«тянучек». «Покажи, куда едет Зайка: вверх, вправо, вниз, влево».

Задание с усложнением: Зайчик едет на лыжах в правый верхний угол, в нижний левый и т.д.



Мы прошли весь маршрут Зайчика, получили много снежных комочков. Посмотри, мы помогли ему построить снежную...(горку).

Зайчик говорит тебе большое спасибо, ты справился со всеми заданиями (вручение наклейки).

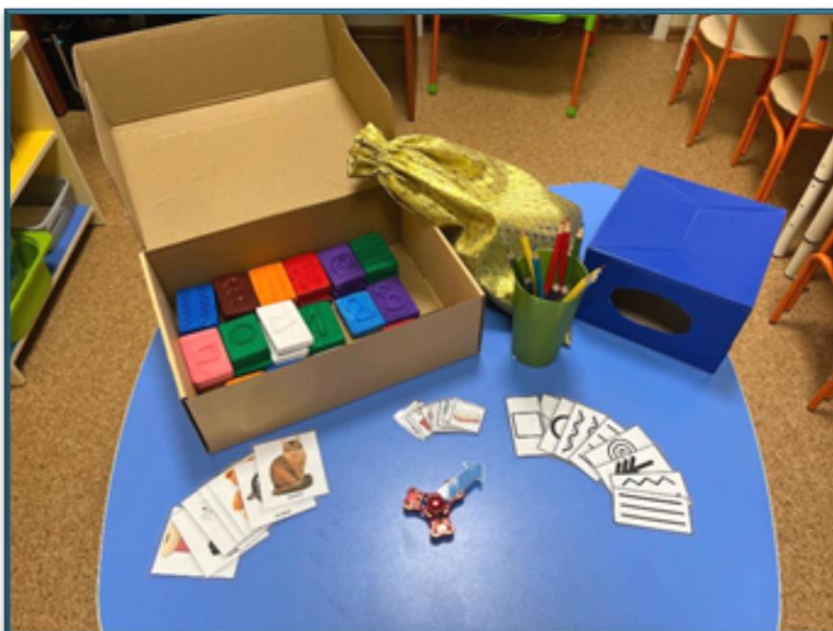
*Рыжкова Дарья Дмитриевна, учитель-дефектолог
МАДОУ «Детский сад №8»*

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ТАКТИЛЬНОЕ ДОМИНО»

ЦЕЛЬ: развитие высших психических функций через тактильное восприятие.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ: пособие предназначено для работы с детьми с задержкой психического развития 4-7 лет.

ОБОРУДОВАНИЕ: деревянные бруски 6,5*4,5 с нанесенными на них с помощью клея – пистолета узорами и покрытые акриловой краской разного цвета, ширма, цветные карандаши, тканевый мешочек, карточки с изображением домино в черно – белом исполнении, картинки с различными изображениями, стрелочка – спиннер.



ХОД ИГРЫ:

«ТАИНСТВЕННЫЕ ДОМИНОШКИ»

ЗАДАЧИ:

1. развивать тактильную чувствительность, умение дифференцировать осязательные ощущения, развивать графомоторные навыки.

ОБОРУДОВАНИЕ: тактильное домино, ширма, карандаши, листок бумаги.

ХОД ИГРЫ: предлагаем ребенку просунуть руку за ширму, выбрать домино, ощупать его – пробуют определить узор и зарисовать его на листе бумаги. затем смотрим совпал ли узор, который был на брусочках с тем, что нарисовал ребенок.



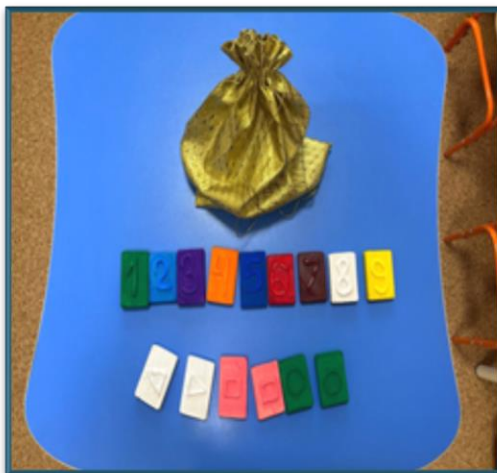
«ЧУДЕСНЫЙ МЕШОЧЕК»

ЗАДАЧИ:

1. закрепить знания об основных геометрических формах (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник), цифрах от 1 до 9.

ОБОРУДОВАНИЕ: Бруски с рельефным изображением геометрических форм или цифр, тканевый мешочек.

ХОД ИГРЫ: ребенку предлагается опустить руку в мешочек, выбрать брусочек, ощупать его и назвать какая форма или цифра изображена на нем.



«НАЙДИ ТАКУЮ ЖЕ»

ЗАДАЧИ:

1. развивать тактильную чувствительность, умение сравнивать предметы, находить в них признаки сходства.

ОБОРУДОВАНИЕ: бруски с изображением узоров (2 комплекта), тканевый мешочек.

ХОД ИГРЫ: ребенку показывают брусок с узором и предлагают опустить руку в мешочек и найти такой же.



«КАКОЙ ЦВЕТ»

ЗАДАЧИ:

1. развивать память, закреплять знания об основных цветах.

ОБОРУДОВАНИЕ: карточки с черно – белым изображением брусков, бруски с узорами.

ХОД ИГРЫ: ребенку предлагается в течение нескольких секунд посмотреть на бруски с узорами. Запомнить их (обратить внимание на цвет и узор). Затем брусочки закрываются. Ребенку показывают черно – белую картинку с изображением бруска с узором и предлагают вспомнить какого цвета домино с таким узором.



«ЧЕГО НЕ СТАЛО»

ЗАДАЧИ:

1. развивать память, произвольное внимание.

ОБОРУДОВАНИЕ: бруски с узорами.

ХОД ИГРЫ: перед ребенком выкладывают несколько разных брусков, предлагают запомнить, затем «прячут» и убирают один брусок. Открывают, предлагают вспомнить какого бруска не хватает и где он лежал.



«РЕЧЕВИЧОК»

ЗАДАЧИ:

1. развивать связную речь, автоматизировать звуки.

ОБОРУДОВАНИЕ: тактильное домино, картинки с различными изображениями, спиннер – стрелка.

ХОД ИГРЫ: ребенку предлагается крутить спиннер со стрелочкой. Ребенок называет, что изображено на картинке, на которую указала стрелочка. После этого просим ребенка обвести узор на камне и найти домино с таким же узором. Просим придумать предложение с этим словом.



