

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 8 «Гармония» муниципального
образования город Новороссийск



Зинченко А.А.

Дидактические игры
по коррекции и развитию
познавательной сферы
детей с нарушениями интеллектуального развития



Новороссийск, 2022

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 8 «Гармония» муниципального
образования город Новороссийск

Зинченко А.А.

**Дидактические игры
по коррекции и развитию
познавательной сферы
для детей с нарушением интеллектуального развития**

Новороссийск, 2022

УДК 372.2
ББК 74.14

Зинченко А.А. Дидактические игры по коррекции и развитию познавательной сферы детей с нарушением интеллектуального развития / А.А. Зинченко. Новороссийск, 2021. – 29 с.

Печатается по решению научно-методического совета МАДОУ детского сада комбинированного вида №8 «Гармония» МО город Новороссийск, протокол № 1 от 06.09.2021

Рецензент: **Шумилова Елена Аркадьевна**, д.п.н., профессор, заведующий кафедрой дефектологии и специальной психологии ФГБОУ ВО «КубГУ».

Методические рекомендации составлены с целью расширения профессиональных навыков у педагогических работников (учителей-дефектологов, учителей-логопедов, старших воспитателей, воспитателей инклюзивных групп, групп компенсирующей направленности) и родителей (законных представителей), направленных на коррекцию и развитие познавательной сферы у детей с нарушениями интеллектуального развития. Предложенные дидактические игры предлагаются как инструмент для формирования элементарных математических представлений, развития мышления, мелкой моторики, координации движений, зрительного восприятия, внимания, памяти, ознакомления с окружающим миром в игровой деятельности.

Дидактические игры предназначены для индивидуальной коррекционно-развивающей работы с детьми дошкольного возраста, имеющими особые образовательные потребности.

© МАДОУ детский сад №8 «Гармония» МО г. Новороссийск

© А.А. Зинченко

Содержание

Введение.....	5
1. Дидактические коррекционно–развивающие игры как инструмент по развитию математических представлений у детей с особыми образовательными потребностями.....	7
2. Алгоритм создания дидактических игр.....	9
3. Дидактические коррекционно-развивающие игры:	
3.1. Дидактическая игра «Математический осьминожка»	10
3.2. Дидактическая игра «Веселый счет»	13
3.3. Дидактическая игра «Большая стирка»	16
3.4. Дидактическая игра «Кто что ест?».....	20
3.5. Дидактический фартук «Живые истории».....	24
Список используемой литературы.....	29

ВВЕДЕНИЕ

Основное направление деятельности учителя – дефектолога в дошкольном образовательном учреждении составляет коррекционно-развивающее воздействие, направленное на развитие и коррекцию познавательной сферы детей с особыми образовательными потребностями, в том числе детей с нарушениями интеллектуального развития.

В педагогическом словаре познавательное развитие рассматривается как «совокупность количественных и качественных изменений, происходящих в познавательных психических процессах, в связи с возрастом, под влиянием среды и собственного опыта ребенка». Ядром познавательного развития ребенка дошкольного возраста является развитие умственных способностей.

Именно дошкольный возраст – самое благоприятное время для формирования образа мира. Взрослый познает мир умом, а ребенок через эмоциональное отношение к объекту. Познавательное развитие дошкольника немислимо без познавательной активности. Для формирования их познавательной активности используются разнообразные дидактические игры, игрушки, игровые материалы и пособия. Каждый из перечисленных инструментов используется педагогом (учителем-дефектологом, воспитателем инклюзивной, компенсирующей группы, педагогом-психологом и другими) в формате игровой деятельности.

Игровая деятельность или игра – одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка, это ведущий вид деятельности у детей дошкольного возраста. Это мощное средство обучения, она может быть использована при усвоении любого программного материала и проводится как на индивидуальных и подгрупповых занятиях специалистами и воспитателями, так и родителями в домашних условиях.

В игровом взаимодействии создаются условия, в которых ребенок может самостоятельно действовать в определенной ситуации и с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это

особенно важно для детей с нарушениями интеллектуального развития, так их опыт действий с предметами значительно обеднен.

Игровая деятельность не должна проводиться длительное время, ведь превышение актуального времени игры может привести к снижению активности и ослаблению познавательного интереса, что может негативно повлиять на результат.

Предложенные дидактические игры, на наш взгляд, решают коррекционно-развивающие задачи, и предоставляют возможность для использования с детьми дошкольного возраста, в том числе для детей с особыми образовательными потребностями.

При использовании с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья, необходимо учитывать уровень их актуального развития: индивидуальные психофизические возможности, образовательные потребности. Игры также могут быть использованы для проведения совместной игровой деятельности с нормально развивающимися детьми.

Данные методические рекомендации содержат комплект, состоящий из четырех дидактических игр, направленных на коррекцию и развитие познавательной сферы у детей с нарушениями интеллектуального развития, используемыми воспитателями, узкими специалистами, родителями (законными представителями).

Автор данного пособия выражает надежду, что предложенные дидактические игры будут представлять профессиональный интерес для коллег других дошкольных образовательных организаций, а также родителей (законных представителей).

Автор готов принять рекомендации и пожелания по совершенствованию данных методических рекомендаций.

1. Дидактические коррекционно–развивающие игры как инструмент по развитию математических представлений у детей с особыми образовательными потребностями

Ребенка с первых дней жизни окружает множество предметов, людей, звуков и движений. Познание ребенком количественной стороны действительности, помогает ему более полно и точно воспринимать окружающий мир, ориентироваться в нем. Умения сравнивать группы предметов по количеству, считать, выполнять элементарные математические действия, необходимы ребенку уже в дошкольном возрасте при организации различных видов деятельности (игровой, изобразительной, трудовой) и являются важным фактором подготовки к обучению в школе. Математическое развитие ребенка в дошкольном возрасте идет в единстве с процессом развития восприятия, овладения речью и развитием наглядных форм мышления.

Доказано, что раннее знакомство с числами имеет ключевое значение для последующего изучения более сложных математических умений и навыков. А для детей с нарушенным интеллектуальным развитием, дополнительные упражнения на начальном этапе могут стать, важным элементом, помогающим заложить основание для последующего освоения математических умений и навыков.

Обучение счету и вычислениям дается с трудом многим детям, не только детям с нарушениями интеллектуального развития.

Исследования показывают, что если дети в домашней обстановке играют в игры с числами и практикуются в счете, они обучаются математическим навыкам быстрее. Доказано, например, что, когда родители и дети в процессе повседневного общения вместе пересчитывают различные предметы и при этом время от времени определяют количество предметов в достаточно больших наборах, с чем ребенок не смог бы справиться самостоятельно, дети быстрее усваивают понятие «количество». На скорость обучения влияет также уровень развития речи ребенка, его фонематический слух, память, уровень внимания и

уровень развития моторных навыков. Успешность развития и обучения ребенка, а особенно ребенка с особыми образовательными потребностями определяют игрушки, игровые материалы, пособия, направленные на формирование у детей умений и навыков. Для развития, закрепления, совершенствования познавательных действий (навыков, умений) у ребенка с нарушениями интеллектуального развития необходимо разнообразие игрового материала.

К сожалению, не всегда удастся найти именно ту дидактическую игру, которая отвечает требованиям специальной педагогики и содержанию программ для детей с особыми образовательными потребностями.

Именно по этой причине авторами данной методической рекомендации предложен механизм проектирования, создания, использования дидактических коррекционно-развивающих игр.

Предложенные игры направлены на формирование и развитие у детей с нарушениями интеллектуального развития элементарных количественных представлений, мышления, сенсорных эталонов, речи, мелкой моторики и координации движений.

2. Алгоритм создания дидактических игр

При создании дидактических игр были соблюдены следующие этапы:

1. Этап целеполагания. На данном этапе были определены коррекционно-развивающие цели и задачи:

- формирование и развитие элементарных математических представлений и мышления;
- развитие мелкой моторики и координации движений;
- развитие зрительного восприятия, внимания и памяти;
- развитие и закрепление знаний о сенсорных эталонах;
- знакомство с окружающим миром.

2. Этап конструирования пособия. Создается образ (макет) дидактической игры. При конструировании игры учитывается безопасность, доступность, мобильность, вариативность, сообразность данного пособия коррекционно-развивающим целям и задачам, ориентированность на ребенка с особыми образовательными потребностями.

3. Поисковый этап, заключающийся в поиске, подборке необходимых для игры материалов, элементов, деталей, отвечающим требованиям СанПин, а также целям, задачам коррекционно-развивающей деятельности с ребенком с особыми образовательными потребностями.

4. Этап реализации замысла. На данном этапе происходит изготовление самой дидактической игры.

Представленные дидактические игры выполнены из безопасных, доступных, экологически чистых материалов, не имеет резких запахов, опасных поверхностей.

Игры многофункциональны, доступны, вариативны и мобильны в использовании.

3. Дидактические коррекционно-развивающие игры по познавательному развитию и формированию элементарных математических представлений

3.1. Дидактическая игра «МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ОСЬМИНОЖКА»



Дидактическая игра направлена на формирование и развитие элементарных математических представлений, развитие ручной моторики, координации движений, наглядно-образного мышления, речи, коммуникативных способностей, сенсорных эталонов.

Цель дидактической игры

«Математический осьминожка»:

закрепление умения детей соотносить количество с цифрой (от 1 до 6), развивать

мелкую моторику и координацию движений.

Инструкция по использованию дидактической игры

«Математический осьминожка»

Взрослый предлагает ребенку разложить на осьминожке цифры по порядку от 1 до 6 слева направо (необходимо выбрать тот числовой ряд, с которым уже знаком ребенок, например от 1 до 3). Затем ребенок отсчитывает количество бусин, соответствующее цифре на теле осьминожки, и надевает их на щупальца осьминожки, затем пересчитывает их, отвечает на вопрос «Сколько всего?» и показывает соответствующее количество пальцев.

Словесная инструкция ребенку подается в доступной, лаконичной форме. Целесообразно использовать простую фразу, сложную инструкцию дробить на несколько этапов. Инструкцию чаще всего необходимо проговаривать

несколько раз, пока взрослый не увидит, что ребенок все понял и верно ей следует.

Например, возьми столько бусин, какая цифра здесь написана. Посмотри, какая это цифра? Возьми столько бусин! Сколько нужно взять бусин?

Варианты использования дидактической игры:

1. «Соседи».

Цель: совершенствовать умения и закреплять навыки определения последовательности числового ряда от 1 до 6.

Взрослый называет цифру, ребенок показывает ее на осьминожке и называет соседей - цифру слева и справа, цифру между обозначенными педагогом.

2. «Сравни».

Цель: сравнение групп множеств.

Взрослый называет две цифры, например, 1 и 3, ребенок прикрепляет их на тело осьминожки, отсчитывает нужное количество бусин, надевает бусины на щупальцы под указанными цифрами и затем сравнивает - где бусин больше, а где меньше.

3. «Сложи и отними».

Цель: преобразование групп множеств.

После сравнения двух групп множеств можно предложить ребенку следующую инструкцию, например, сделай так, чтобы бусин на щупальцах было поровну. Ребенок добавляет или убирает нужное количество бусин и подбирает необходимую цифру.

4. «Цветные бусины».

Цель: закрепление знаний основных (оттеночных) цветов.

Предложить ребенку нанизать бусины определенного цвета под названную педагогом цифру. Например, под цифру 2 одень бусины только синего цвета, а под цифрой 3 - бусины желтого цвета. Также можно чередовать два цвета бусин на щупальцах, развивая тем самым умения ребенка продолжать логический ряд.

5. «Большой, поменьше, маленький».

Цель: закрепление знаний величины (сообразно уровню актуального развития и знаниям ребенка).

Взрослый предлагает ребенку нанизывать бусины определенного размера под названной цифрой, например: под цифру 1 надень самую большую бусину, где она? А под цифру 2 надень самые маленькие бусины, где они?

Материалы для изготовления
дидактической игры:

- фетр;
- гибкая пушистая проволока;
- бусины деревянные;
- пластиковые соломинки для коктейля;
- цифры от 1 до 6;
- липучка на клейкой основе;
- клеевой пистолет.



Ход изготовления дидактической игры

Необходимо использовать лист фетра синего цвета, далее с помощью горячего пистолета приклеить фетр на плотный лист картона размера А4. При изготовлении тела осьминожки фетр желтого цвета размера А4 сложить пополам, выложить на нижний незапаянный край гибкую пушистую проволоку и склеить две половинки листа фетра клеевым пистолетом. Глаза необходимо нарисовать на листе бумаги, заламинировать, приклеить клеевым пистолетом к телу осьминожки. Цифры необходимо распечатать на принтере, заламинировать. На обороте карточек с цифрами прикрепить липучку на клейкой основе для фиксации на теле осьминожки.

В данной игре использованы деревянные бусины и коктейльные трубочки, разрезанные на несколько частей (размер от 1 до 2 см). Можно применять

разные варианты бусин: мелкие и крупные, деревянные и пластмассовые, использовать разрезанные коктейльные трубочки или окрашенные макароны – главное условие безопасность бусин.

Для создания «Математической осьминожки» применялась гибкая проволока. Проволока удобна в использовании, так как ее можно сгибать в разных направлениях, жестко закрепить бусины на ней.

3.2. Дидактическая игра «ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ»

Игра «Веселый счет» направлена на закрепление умения воспроизводить прямой счет и преобразовывать множества предметов, развитие мыслительных операций: сравнения, обобщения и анализа. А также дидактическая игра направлена на решение других коррекционно-развивающих задач: координации движений, развитие речи и коммуникативных способностей, закреплению знаний величины и цвета.



Дети с нарушениями интеллектуального развития сложно усваивают навыки преобразования множеств, поэтому необходимо предлагать яркие и увлекательные игры для создания мотивации к деятельности. Такая дидактическая игра станет помощником в формировании умения преобразовывать множества, а именно складывать количество предметов.

Цель дидактической игры «Веселый счет»: закрепление умения осуществлять счет и преобразовывать множества предметов, развитие мыслительных операций сравнения, обобщения и анализа.

Инструкция по использованию дидактической игры «Веселый счет».

Взрослый предлагает ребенку выбрать 2 карточки с цифрами, далее поместить эти карточки слева, справа от знака «+». Затем ребенку необходимо отсчитать столько шариков, сколько указано на карточке с цифрой и опустить их в соответствующую трубу. В корзине необходимо пересчитать количество шариков и подвести итог: $2 + 1 = 3$ шарика.

Например, возьми цифру 2, закрепи ее слева от знака «плюс». Возьми цифру 1, закрепи ее справа от знака «плюс» (если у ребенка не сформированы понятия «лево – право» можно использовать следующие инструкции, например: «Прикрепи тут!» - с использованием указательного жеста; «Прикрепи сначала цифру 2, а затем цифру 1»). Словесная инструкция ребенку подается в доступной, лаконичной форме. Целесообразно использовать простую фразу, сложную инструкцию дробить на несколько этапов. Инструкцию чаще всего необходимо проговаривать несколько раз, пока взрослый не увидит, что ребенок все понял и верно ей следует

Материалы для изготовления дидактической игры:

- картонная основа – коробка;
- самоклеющаяся бумага желтого и красного цвета;
- мягкие трубы красного цвета из вспененного полиэтилена;
- набор цифр;
- корзинка;
- шарики;
- липучка на клейкой основе.

Ход изготовления дидактической игры:

При изготовлении данной игры необходимо выбрать устойчивое и безопасное основание. В данном случае для основания игры используется картонная коробка в связи с принципом осуществления мобильности и устойчивости, безопасности, доступности, функциональности. Это основание будет более устойчиво в применении, как на столе, так и на ковровом

покрытии. Также оно достаточно легкое для перемещения в пространстве и не позволит ребенку травмировать себя.

Коробку необходимо оклеить самоклеящейся бумагой желтого цвета. В верхней части посередине прикрепить знак «+» из красной самоклеящейся бумаги. Выбор цветов самоклеящейся бумаги также неслучаен – желтый и красный, ведь у детей с нарушением интеллектуального развития, особенно у детей, имеющих синдром Дауна, чаще всего ослаблено зрение, поэтому используется коррекционный прием – контрастный фон.

Далее использовалась труба из вспененного полиэтилена: следует отрезать необходимый размер трубы и приклеить ее на клеевой пистолет на основу игрового пособия посередине. Ширина трубы должна быть такой, чтобы в нее легко прошел шарик (теннисный или резиновый). Внизу, под трубами необходимо поставить корзинку контрастного цвета, со знаком «=» из самоклеящейся бумаги – именно в этой корзинке будут оставаться шарики для итогового пересчета и определения их общего количества.

К данной дидактической игре прилагается набор цифр, распечатанные и заламинированные, цифры от 1 до 10 в 2 экземплярах. На обратной стороне карточек с цифрами необходимо приклеить липучку на клейкой основе. Такой прием с липучей лентой позволяет ребенку фиксировать цифру в обозначенной точке.



3.3. Дидактическая игра «БОЛЬШАЯ СТИРКА»

Представленная дидактическая игра достаточно известно, она увлекательна и интересна для детей. Применяется данная игра в основном для ознакомления с окружающим миром, развитию речи и коммуникативных способностей. «Большая стирка» решает следующие задачи: формирование и развитие элементарных математических представлений, развитие ручной моторики и координации движений, формирование наглядно-образного мышления, развитие речи, коммуникативных способностей, сенсорных эталонов.



Цель дидактической игры «Большая стирка»: формирование социально-бытовой ориентации, закрепление навыков счета, знания видов одежды и их предназначение, развитие мелкой моторики, мыслительных операций (обобщение и анализ), компонентов речи.

Инструкция по использованию дидактической игры **«Большая стирка»**

При знакомстве с видами одежды взрослый показывает ребёнку одежду, называет ее и стимулирует ребенка проговаривать слова. Рассказывает о том, что одежда испачкалась, предлагает ее постирать. Загружаем одежду, называя ее, кладём таблетку для стирки, закрываем машинку и изображаем звук стиральной машины, воспроизводя отдельные звуки: в машину наливается вода «С-С-С», машина стирает «Ж-Ж-Ж», «З-З-З», машина отжимает одежду «У-У-У». После стирки, развешиваем одежду на верёвку, используя прищепки.

Для развития математических представлений необходимо постоянно увеличивать количество видов одежды: два платья, трое штанов, четверо колготок и т.д.

Можно предлагать ребенку следующие словесные инструкции для решения нижеперечисленных задач:

- для закрепления навыков счета: возьми две рубашки и повесь их на веревку; возьми три юбки и положи их в стиральную машину (при необходимости разбивать инструкцию на несколько последовательных простых инструкций).

- Для развития умений сравнения и преобразования множеств: на веревке висит одна рубашка и три юбки, чего больше: рубашек или юбок? Сколько рубашек? А сколько юбок? Сделай, чтобы рубашек и юбок стало поровну.

Словесная инструкция ребенку подается в доступной, лаконичной форме. Целесообразно использовать простую фразу, сложную инструкцию дробить на несколько этапов. Инструкцию чаще всего необходимо проговаривать несколько раз, пока взрослый не увидит, что ребенок все понял и верно ей следует.

Варианты использования дидактической игры:

1. Цель: формирование социально-бытовой ориентации, развитие речи, закрепление знаний сенсорных эталонов и пространственных отношений.

Предложить к выполнению ребенку простые и сложные инструкции, способствующие закреплению знаний сенсорных эталонов, предлогов, пространственных отношений. Например: возьми рубашку и прикрепи ее большой прищепкой; возьми джинсы и прикрепи их красной прищепкой; возьми футболку и прикрепи ее самой маленькой прищепкой; возьми майку и прикрепи ее маленькой синей прищепкой; возьми платье и прикрепи его перед майкой самой большой прищепкой; возьми колготки и повесь их между платьем и джинсами, и т.д.

Инструкцию чаще всего необходимо проговаривать несколько раз, пока взрослый не увидит, что ребенок понял инструкцию и верно ее выполняет.

2. Цель: формирование социально-бытовой ориентации, закрепление навыков классификации предметов, развитие операций обобщения и анализа.

Предложить ребенку разные предметы и классифицировать их по обобщающему слову: одежда, обувь, головные уборы, игрушки, животные, овощи, фрукты, и прочие.

3. Цель: формирование социально-бытовой ориентации, закрепление знаний основных (оттеночных) цветов, развитие операций обобщения и анализа.

Предложить ребенку разложить по группам виды одежды определенного цвета, например, положи здесь одежду только красного цвета, а здесь положи одежду только синего цвета.

4. Цель: формирование социально-бытовой ориентации, закрепление знаний полоролевой принадлежности, развитие операций обобщения и анализа.

Предложить ребенку группировать виды одежды в зависимости от того, кто ее надевает. Например, выбери, какую одежду носят только мальчики; выбери, какую одежду носят только девочки; выбери, какие предметы одежды могут носить мальчики и девочки.

5. Цель: формирование социально-бытовой ориентации, закрепление навыков устанавливать соотношение между словесным описанием и образом, развитие операций обобщения и анализа.

Игра «Загадки-описания»: взрослый описывает предмет одежды, а ребенок его отгадывает. Например, это вид одежды, оно состоит из рукавов, воротника, юбки и пуговиц, оно может быть длинным или коротким, его носят только девочки – ПЛАТЬЕ.

6. Цель: формирование социально-бытовой ориентации, закрепление умения ориентироваться в схеме собственного тела.

Для выполнения такого игрового пособия необходимо дополнительно использовать фигуру мальчика или девочки из фетра. Предлагаем к выполнению следующие инструкции. Например: возьми одежду, которую

можно одеть на ножки (колготки, штаны, джинсы, шорты); возьми одежду, которую можно одеть на ладошки (варежки, перчатки); возьми одежду, которую можно одеть на верхнюю часть туловища (футболка, майка, рубашка, куртка), и т.д.

Материалы для изготовления дидактической игры:

- картон;
- лист фетра голубого, синего, желтого, серого, зеленого, розового, коричневого, красного, белого цветов;
- веревка;
- прищепки разных размеров;
- нитки и иголка;
- плоские бусины;
- клеевой пистолет;
- плотная пленка;
- мелкие бусины белого цвета;
- предметы одежды (из фетра, ламинированные или магнитные картинки);
- разнообразные предметы (из фетра, ламинированные или магнитные картинки) разных групп: головные уборы и обувь, животные и птицы, овощи и фрукты, и прочие.

Ход изготовления дидактической игры:

На лист картона размером А4 на клеевой пистолет фиксируется лист фетра голубого цвета – это основание дидактической игры. Из фетра синего цвета необходимо вырезать прямоугольник и обшить его по краю контрастным цветом ниток – это стиральная машина. Затем оформляется стиральная машина: из фетра вырезается и приклеивается на клеевой пистолет панель управления (небольшой прямоугольник с закругленными краями серого цвета), отсек для стирального порошка (прямоугольник серого цвета), дверь и стекло стиральной машинки (вырезывается 2 круга из плотной прозрачной клеенки, между кругами из клеенки располагаются мелкие белые бусины. Круги из прозрачной

клеенки склеиваются при помощи клеевого пистолета по контуру. (Данные круги – это стекло дверцы стиральной машинки.) Контур дверцы машинки изготовлен из полосы фетра шириной около 1-1.5 см и приклеен также на клеевой пистолет. Затем на панель управления на клеевой пистолет приклеиваются плоские бусины, имитирующие кнопки управления.

Из желтого фетра сделана корзина для белья – складывается лист желтого фетра пополам и прошивается по краю контрастными нитками. Ручки корзины вырезаются из фетра, также пришиваются нитками к корзинке.

Из белого фетра вырезаются небольшие овалы, имитирующие таблетки стирального порошка.

Из оставшихся цветов фетра вырезаются различные виды одежды и головные уборы: юбка, майка, штаны, платье, шапка, носки.

Также в данной игре используются виды одежды на магнитной основе.

Предложенную дидактическую игру можно использовать в разных вариантах: расположив на столе или зафиксировав магнитами на магнитной настенной или настольной доске

3.4. Игровое пособие «КТО ЧТО ЕСТ?»

Представленная дидактическая игра красочная и привлекательная, она интересна и занимательна для детей. Применяется данная игра для ознакомления с окружающим миром, развитию речи, коммуникативных способностей, развитию мелкой моторики и координации движений.

Цель дидактической игры «Кто что ест?»: закрепление навыков порядкового

счета, сравнения и преобразования множеств в пределах 5, развитие речевой



активности, зрительного восприятия, мелкой моторики и координации движений, ознакомление с окружающим миром.

Инструкция по использованию дидактической игры «Кто что ест?».

Взрослый вместе с ребёнком называет животных и птиц, закрепленных на прищепках. Затем необходимо рассмотреть пищу, изображенную на круге. Если ребенок не был ранее знаком с изображенными животными и пищей, которую они едят, необходима предварительная работа: описать животных, рассказать о месте их обитания, пище, которую употребляют представленные животные и птицы.

«Загадки-описания»: взрослый описывает животного и пищу, которую он ест. Например, «Это домашнее животное, у неё есть вымя, она кушает траву и даёт молоко. Кто это?» После отгадывания загадки, ребёнок надевает прищепку на нужное животное.

Варианты использования дидактической игры:

С целью развития математических представлений можно усложнить игру, развивая навыки прямого и обратного счета в пределах 5, операции преобразования множеств, сравнения и обобщения. Для этого необходимо использовать полоски цветной бумаги – «кормушки для животных», картинки с изображением пищи (5 экземпляров каждой), картинки с изображением мордочек животных (5 экземпляров каждого) и набор цифр от 1 до 5.

1. Цель: развитие и закрепление навыков прямого и обратного счета в пределах 5, составлять группы одинаковых предметов («Столько, сколько»), группировать предметы по количественному признаку.

Взрослый дает инструкцию ребенку, например,: «Возьми красную кормушку, прикрепи на нее 2 банана. Возьми синюю кормушку, прикрепи на

нее 4 морковки. Выбери животного, которое питается бананами и прикрепи их к кормушке (обезьяны). Сколько обезьян ты возьмешь? (две, так как в кормушке два банана). Посмотри, бананов и обезьян поровну (одинаково). Выбери животного, которое питается морковками и прикрепи их к кормушке с морковками (заяц). Сколько зайцев тебе нужно взять? (четыре, так как в кормушке четыре моркови). Посмотри, морковок и зайцев поровну (одинаково). Сколько у тебя бананов? Пересчитай их и возьми нужную цифру. Сколько у тебя морковок? Пересчитай их и возьми нужную цифру.



2. Цель: закрепление умения сравнивать две группы предметов по количеству, преобразовывать множества путем уменьшения или увеличения их количества.

Взрослый предлагает ребенку следующую инструкцию, например, возьми зеленую кормушку и прикрепи на нее 3 рыбы. Посчитай, сколько в кормушке рыб и возьми нужную цифру. Возьми желтую кормушку и прикрепи на нее 5 косточек. Посчитай, сколько в кормушке косточек и возьми нужную цифру. Посмотри, чего больше рыбы или косточек? Какая цифра больше 3 или 5? Сделай, чтобы рыб и косточек было поровну (одинаково). Сколько теперь рыб в кормушке? А сколько косточек? Выбери нужную цифру. Рыб и косточек поровну (одинаково). покорми кошек рыбой – сколько кошек тебе нужно взять? А теперь покорми собаку косточками – сколько собак тебе нужно взять?



3. Цель: развивать навыки преобразования множеств, закреплять умение выполнять арифметические действия нахождение суммы и остатка.

Взрослый показывает карточку с цифрами и предлагает словесную инструкцию, например: возьми столько белок, какая цифра написана у

меня на карточке (2). А теперь добавь еще столько белок (показать ребенку карточку с цифрой 1). Сколько всего белок стало? $2+1=3$

Словесная инструкция ребенку подается в доступной, лаконичной форме. Целесообразно использовать простую фразу, сложную инструкцию дробить на несколько этапов.

Инструкцию чаще всего необходимо проговаривать несколько раз, пока взрослый не увидит, что ребенок все понял и верно ей следует.

Материалы для изготовления дидактической игры:

- лист с изображением пищи для животных и птиц;
- картинки мордочек животных и птиц (5 экземпляров каждого);
- картинки пищи для животных (5 экземпляров каждого);



- цветные полоски бумаги шириной 10 см (основные/оттеночные цвета);
- набор цифр от 1 до 5;
- деревянные прищепки;
- липучка на клейкой основе;
- двусторонний вспененный скотч.

Ход изготовления дидактической игры:

При изготовлении игры необходимо распечатать на цветном принтере заготовки: изображения пищи и мордочки животных и птиц. Затем распечатанные заготовки необходимо заламинировать, мордочки животных вырезать по контуру и приклеить их к деревянным прищепкам на вспененный двусторонний скотч.

Необходимо вырезать полосы шириной 10 см из цветной бумаги, заламинировать их, приклеить 5 липучек посередине по всей длине цветной полосы.

Далее вырезаются картинки с изображением пищи (по 5 экземпляров), ламинируются и на них приклеивается липучка на обратную сторону.



3.5. Дидактический фартук «Живые истории»



Самой распространенной трудностью в работе с особыми воспитанниками для педагога является привлечение и удержание внимания детей, их интереса к содержанию занятия. Бесспорно, на сегодняшний день у педагогов достаточно всевозможных инструментов: яркие картинки, игрушки в качестве персонажей, мультимедийные проекции, песни, музыкальные ритмы и многое другое. Но, к сожалению, данные средства могут

служить лишь короткое время, часто ребенок достаточно быстро теряет к ним интерес, а иногда и вовсе не замечает или игнорирует их. Педагогу приходится в течение всего занятия использовать достаточный арсенал различных средств, чтобы решать коррекционно-образовательные, коррекционно-развивающие и воспитательные задачи, реализовать содержание адаптированной образовательной программы.

Дидактический фартук универсальный инструмент для работы с особыми детьми, история которого берет свое начало от педагогов-практиков, работающих с нормотипичными детьми раннего возраста. Они позволяют на необходимое время:

- установить с каждым ребенком продуктивный контакт;
- наблюдать за эмоциональным и физическим состоянием ребенка;
- постоянно оказывать стимулирующую и обучающую помощь ребенку;
- отслеживать реакции и отклики ребенка на мимику, жесты педагога, обращенную к нему речь, понимание словесных инструкций;
- оценивать объем имеющихся и приобретенных знаний, способность осуществлять их перенос в навыки;
- определить у ребенка проявление интереса к процессу совместной деятельности с педагогом.

Дидактический фартук – полифункциональное, мобильное, универсальное дидактическое средство для коррекционно-развивающей работы с детьми дошкольного возраста, имеющими особые образовательные потребности. Дидактический фартук выполнен из доступных и безопасных деталей.

Цель использования дидактического фартука «Живые истории»:
формировать и развивать речевые и социально-коммуникативные навыки, корректировать и развивать познавательную, сенсорную и эмоционально-волевую сферы.

Инструкция по использованию дидактического фартука
«Живые истории»

Взрослый надевает фартук, дети (ребенок) сидят напротив. Педагог предлагает детям рассмотреть фигурки и предметы из фетра, сопровождая их деятельность уточняющими вопросами, например: «Это кто? А это что? Какие части тела есть у кошки?» Для ознакомления с фартуком и героями требуется по инструкции педагога по очереди прикреплять нужную фигурку на обозначенное место, например: «Возьми кошку и посади ее на крышу дома. Возьми лошадь и поставь ее рядом с деревом. Возьми козу и посади ее возле озера. Возьми корову и поставь ее около дома».



Варианты использования дидактической игры

1. Цель: формирование социально-бытовой ориентации, развитие речи, закрепление знаний пространственных отношений.

Предложить к выполнению ребенку простые и сложные инструкции в форме рассказа истории, способствующие закреплению знаний предлогов, пространственных отношений. Например: «На небе ярко светит солнышко (ребенок по инструкции взрослого находит и крепит на фартук нужный предмет) и плывут облака. На зеленой траве растут деревья: большое, поменьше и самое маленькое. Около дома стоит маленькая будка. Рядом с деревьями проходит дорожка и располагается красивое голубое озеро. Около озера сидит кошка и наблюдает, как плавают веселые рыбки. Но неожиданно кошка услышала звук: «Гав-гав-гав!» (стимулировать повторение звукоподражаний детьми) Кошка испугалась, зашипела (стимулировать воспроизведение звуков детьми) и быстро запрыгнула на дерево. «Что же это за звук?» - подумала кошка. Она посмотрела по сторонам и увидела: рядом с большим деревом корова жует траву (показ как корова жует траву и стимуляция повторения движений детьми), а собака стала на нее лаять (Как лает собака?). Кошка слезла с дерева и снова пошла к озеру. В это время на травку вышла погулять лошадь и коза. Лошадь и коза очень любят пожевать

сочную зеленую траву (стимулировать повторение жевательных движений детьми). Корова громко замычала: «Мууу» - она приветствует животных. А лошадь поздоровалась в ответ: «Иго-го». Вот собака грызет косточку «Хрум-хрум». Как много звуков на ферме». При проговаривании рассказа стимулировать повторение детьми звуков и артикуляционных движений за педагогом. При необходимости инструкцию проговаривать несколько раз, пока взрослый не увидит, что ребенок понял инструкцию и верно ее выполняет.

2. Цель: формирование социально-бытовой ориентации, закрепление навыков устанавливать соотношение между словесным описанием и образом, развитие операций обобщения и анализа.



Игра «Загадки-описания»: взрослый описывает животных и предметы, расположенные на фартук, а дети отгадывают их. Например, это домашнее животное, у нее есть голова, туловище, лапы, пушистый хвост. Она любит пить молоко и кушать рыбку. Она умеет мурлыкать, мяукать.

3. Цель: формирование и закрепление умений инсценировать знакомые сказки, стимулирование активной речи.

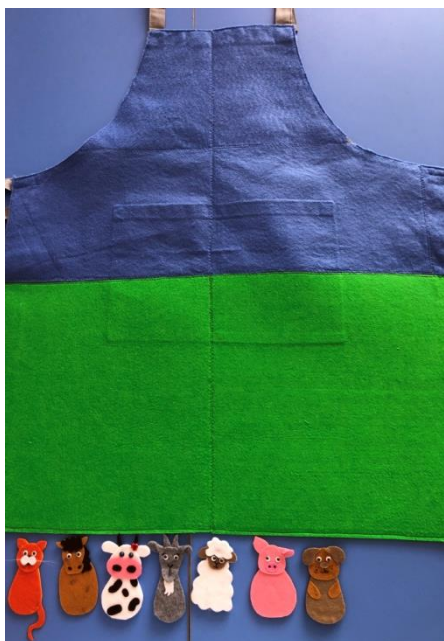
Взрослый располагает перед ребенком фигурки из знакомой сказки. Затем по словесной инструкции педагога ребенок начинает инсценировать сказку и прикрепляет названные фигуры на фартук, например: «Сказка начинается. Сказка называется «Репка». Жил-был дед (ребенок крепит фигурку деда на фартук). Посадил дед репку.....» При рассказывании педагогом сказки необходимо давать возможность договаривать ребенку отдельные звукоподражания, слоги, слова, фразы и тем самым стимулировать активную речь.

4. Цель: стимуляция и развитие активной речи, развитие операций анализа и сравнения.

Игра «Кто спрятался?». Взрослый располагает на фартуке фигурки животных (количество животных зависит от возраста и уровня развития детей), стимулируя ответы на вопрос «Кто это?» ребенок называет животных. Затем педагог предлагает ребенку закрыть глаза и в это время убирает одну из фигур. Когда ребенок открывает глаза, педагог спрашивает «Посмотри, кто спрятался?». Если у ребенка возникают трудности с ответом, педагог задает уточняющие вопросы, например: «Кошка на месте, собака на месте, а кто сидел здесь?».



Материалы для изготовления дидактического фартука:



- фартук;
- фетр голубого, зеленого, желтого, белого, синего, коричневого, серого, оранжевого, розового цветов;
- липучки;
- нитки;
- иголки;
- клеевой пистолет.

Ход изготовления дидактического фартука:

На основу (готовый фартук) необходимо пришить листы фетра голубого и зеленого цветов, имитирующих земную и небесную поверхность.

Для изготовления фигур животных и предметов необходимо вырезать из фетра подходящего цвета контуры животного, с помощью клеевого пистолета закрепить части тела, нарисовать глаза и морду. Количество и варианты фигур и предметов зависит от целей и содержания использования дидактического фартука.

Список используемой литературы

1. Выготский Л.С. Развитие высших психических функций/ Л.С. Выготский. - М.: Просвещение, 2008. - 500 с.
2. Замский, Х. С. Умственно отсталые дети. История их изучения, воспитания и обучения с древних времен до середины XX века / Х.С. Замский. - М.: Academia, **2017**. - 368 с.
3. Степанова, О. А. Методика игры с коррекционно-развивающими технологиями / О.А. Степанова, М.Э. Вайнер, Н.Я. Чутко. - Москва: **СПб. [и др.]: Питер, 2017**. - 272 с.