«Нетрадиционные игровые технологии в коррекционно-развивающей работе с детьми с

ограниченными возможностями здоровья».

Использование координационной лестницы для детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья в развитии математических способностей (познавательное развитие).

Цель занятий с координационной лестницей:

- Преодоление недостатков в двигательной сфере; развитие двигательных навыков, двигательной памяти; общей и мелкой моторики, межсенсорной интеграции, чувство ритма; развитие правильного дыхания, координации речи и движения, ориентировки в пространстве у детей с ЗПРР.

- Совершенствовать умения и навыки одновременного выполнения детьми согласованных движений, а также навыки разноименных и разнонаправленных движений. Развитие умения выслушивать инструкцию, действовать в соответствии с инструкцией, замечать и исправлять свои ошибки, адекватно оценивать результат своих действий.

- Укрепление осанки, улучшение физических качеств: координации, силы, общей выносливости, ловкости, гибкости, скорости, сочетания скорости и силы, равновесия. Улучшение техники выполнения различных видов основных движений, оптимально возрастным нормам.

-Улучшение умственных способностей: внимания, быстроты реакции, памяти, воображения; развитие речи; развитие математических способностей.

При работе с лестницей используются 3 основных вида движений:

1.Упражнения в ходьбе

2.Беговые упражнения

 3.Прыжки.

Использование координационной лестницы в познавательном развитии (математика).

Число и числовая прямая

1. Игра «Числовой ряд».

Задачи: развивать быстроту реакции, внимание, мышление, умение работать вместе, согласованно; совершенствовать навыки количественного и порядкового счета, перестроения в колонну по одному, в пары, тройки.

Ход игры. Педагог предлагает детям выполнить математическую разминку на «лесенке» и показать, как они знают цифры и умеют считать. У игроков в руках карточки с числами от 1 до 10.

Результат: развита быстрота реакции, умение работать и играть дружно, сообща; улучшен навык количественного и порядкового счета, перестроения в колонну по одному, в пары, тройки.

Задания:

-       Постройтесь по порядку от 1 до 10. Посчитайтесь.

-       Постройтесь по порядку от 10 до 1. Посчитайтесь.

-       Постройтесь парами. Найдите свою пару так, чтобы одно число в паре было больше другого на 1.

Педагог называет числа, которые должны остаться, остальные выходят за черту. На сигнал игрок с названным числом ищет партнера (пару) так, чтобы его число было на один больше.

Правила: внимательно слушать задание, выполнять в быстром темпе, стараться не ошибаться, объяснять свой выбор.

1. Игра «Угадай число».

Задачи: развивать внимание, мышление, быстроту реакции, умения анализировать, сравнивать; совершенствовать навык выполнения бега по заданию, умения сравнивать числа в числовом ряду, находить последующее и предыдущее числа.

Ход игры. Педагог предлагает детям выполнить математическую разминку на «лесенке». Игроки делятся на 2 команды и выбирают карточки с числами от 1 до 10. Педагог объясняет правила игры: те участники команд, у кого на карточках число, о котором говорится в задании, должны быстро занять одну из ячеек и сказать: «Это я».

Результат: улучшение внимания, мышления, быстроты реакции; дети умеют сравнивать числа в числовом ряду, находить последующее и предыдущее числа.

Задания:

-  Угадай число, которое больше 7, но меньше 9.

-  Угадай число, которое больше 4 на 2 и на 1 меньше 7.

-  Назови число, следующее за числом 8. И т. д.

Правила: членам команд необходимо проверять правильность ответов, сравнивая числа на карточках выбежавших игроков, делать выводы.

1. Игра «Восстанови цифровую дорожку».

Задачи: закреплять знания о силуэтном изображении цифр; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений; умение анализировать образец.

Ход игры: чтобы дойти до сказочного замка, дети должны собрать цифровую дорожку на лесенке по порядку и прыжками вернуться назад, выполняя обратный счёт.

Результат: дети научились анализировать образец.

1. Игра «Перемена мест».

Задачи: закреплять знание порядка расположения чисел в числовом ряду (каждое следующее число на 1 больше); совершенствовать навыки выполнения основных движений.

Ход игры: педагог рассказывает: «Ёжик учится считать, но никак не может найти место задуманным числам, потому что забыл правило построения числового ряда» Дети должны вспомнить это правило: каждое следующе число больше предыдущего на один.

Вопрос: больше это увеличение или уменьшение?

Дети становятся на кружки с числами от 1 до 10. Поочередно дети находят на «лесенке» число на 1 больше, чем написано на кружке, на котором он стоит, и занять своё место.

Результат: дети знают порядок расположения чисел в числовом ряду.

Временные представления

1. Игра «Вчера, сегодня, завтра»

Задачи**:** закреплять знания детей с понятиями «вчера», «сегодня», «завтра».

Ход игры: педагог объясняет, что каждый день, кроме своего названия, имеет ещё другое имя (вчера, сегодня, завтра).

День, который наступил - называется сегодня.

День, который уже закончился - вчера.

А день, который ещё только будет - завтра, их мы будем обозначать шагами «вперед, назад» в соответствии с текстом стихотворения.

Пробудился я сегодня —

На дворе сияет солнце.

Я подумал:

«Как вчера.

Если завтра будет то же,

Если завтра будет солнце,

Замечательно! Ура!»

А вчера что я подумал?

Я подумал про сегодня:

«Если завтра будет солнце,

Замечательно! Ура!»

Значит, я вчера подумал,

Что сегодня — это завтра.

Но когда пройдёт сегодня,

Назовут его «вчера».

Значит, так: проснусь я завтра

И подумаю:

«Сегодня

На дворе сияет солнце —

И сегодня, как вчера».

А потом настанет завтра,

Будет новое сегодня.

Как чудесно жить на свете!

Замечательно! Ура!

Результат: дети научились владеть понятиями «вчера», «сегодня», «завтра».

1. Игра «Живая неделя».

Задачи: закрепить знания о днях недели и частях суток, умения в количественном и порядковом счёте (до 7, знания о том, что в неделе 7 дней, что они следуют по порядку, есть выходные и рабочие дни; формировать понимание текучести времени (части суток сменяют друг друга; одни сутки сменяют другие); развивать память, само- и взаимоконтроль, интерес к играм с математическим содержанием.

Ход игры: семь детей у «лесенки» построились и пересчитались по порядку. Первый ребенок слева делает шаг вперед в ячейку «лесенки» и говорит: «Я - понедельник. Какой день следующий?». Выходит второй ребенок и говорит: «Я - вторник. Какой день следующий?» и т.д. Вся группа дает задание «дням недели», загадывает загадки. Они могут быть самые разные: например, назови день, который находится между вторником и четвергом, пятницей и воскресеньем, после четверга, перед понедельником и т. д. Назовите все выходные дни недели. Назови дни недели, в которые люди трудятся. Усложнение игры в том, что играющие могут построиться от любого дня недели, например, от вторника до вторника.

Результат: у детей устойчивые знания о днях недели, частях суток; улучшение само- и взаимоконтроля.

Счёт, сравнение по количеству.

1. Игра «У кого соседи».

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, мышления; знание «соседей» числа.

Ход игры: дети выбирают себе медали - цифры и выстраиваются на лесенке по порядку. Каждый называет своё число. Потом каждый называет своих соседей. Ведущий говорит: «Я загадал того, у кого соседи 3 и 5!» Если игрок догадался, то он говорит: «Я!» и становится новым водящим.

Результат: улучшение быстроты реакции; дети знают расположение чисел в числовом ряду.

1. Игра «Математическая разминка».

Задачи: развивать быстроту реакции, мышление; совершенствовать навыки количественного и порядкового счёта.

Ход игры: детям даются задания-

-      Постройтесь на «Лесенке» по порядку от 1 до 10. Посчитайтесь.

-      Постройтесь по порядку от 10 до1. Посчитайтесь.

-      Постройтесь так, чтобы числа, которые больше 10, находились справа от этого числа, а числа, которые меньше этого числа слева.

-      Постройтесь парами. Найдите свою пару так, чтобы одно число в паре было больше другого на 1, на 2.

Результат: хорошие навыки количественного и порядкового счета.

3. Игра «Убери число».

Задачи: развивать внимание, быстроту реакции, мышления; совершенствовать навыки счёта, закрепить обратный счёт от 10, последовательность построения числового ряда до 10.

Ход игры: дети делятся на 2 группы по 10 человек с карточками от 1 до 10 в руках, выполняя задание на слух:

-      Я число 3. Убери моих «соседей».

-       число 5. Убери число, которое больше меня на 1 и т.д.

Результат: хорошее развитие быстроты реакции; владение прямого и обратного счета.

Логика, сравнение, анализ, объединение множеств.

1. Игра «Чудо - ларчик».

Задачи**:** учить самостоятельному поиску основания для создания новых групп предметов; совершенствовать навык ходьбы с остановкой по сигналу; развивать логическое мышление, умения строить логические цепочки, анализируя результат, оценивать правильность выполнения задания товарищами.

Ход игры: педагог открывает «Чудо - ларчик», достает из него картинки и раскладывает их на «лесенках» в произвольном порядке. Дети, выполняя ходьбу по залу под маршевую музыку, находят на полу две картинки, которые объединены общим признаком или действием.

Варианты групп картинок:

-       книга, замок, часы, ключ;

-       рыба, альбом, каша, карандаш;

-       мяч, шапка, тетрадь, шарф;

-       линейка, игла, таблетки, нитки;

-       чайка, стрекоза, чашка, блюдце;

-         кисточка, шоколад, машина, краски;

-         кружка, гвозди, фонарик, молоток.

По сигналу «Стоп!» игроки останавливаются и объясняют свой выбор, выделяя тот или иной общий признак или действие.

Результат: улучшение умения строить логические цепочки, анализировать результат.

1. Игра «Придумай-выложи»

Задачи: формировать умение собирать картинки (предметы) по образцу, развитие логического мышления.

Ход игры: детям предлагается выложить на лесенке мячики по цветам в соответствии с образцом. Игра может выполняться и наоборот- один ребенок выкладывает на лесенке мячики, а второй ребенок делает выкладку по нужным цветам на используемой игре-тигренке.

Результат: улучшение развития логического мышления.

Пространственные представления

1. Игра «Синхронное плавание».

Задачи:формировать умение ориентироваться в движении.

Ход игры: дети стоят на лесенке на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.

Результат: улучшение координации движения.

Геометрические фигуры.

1. Игра «Составим поясок».

Задачи: закрепить знания о геометрических фигурах; развитие зрительного восприятия и внимания.

Ход игры: дети разбирают геометрические фигуры и выкладывают фигуры на «лесенке» в определенной последовательности в соответствии с образцом и продолжают ее.

В результате получается цветной «поясок». Если соревнуются две команды, то выигравшей считается та, в которой игроки ни разу при составлении «пояска» не ошиблись.

Усложнение: изменение фигур и их количества.

Результат: устойчивые знания о геометрических фигурах.