

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 33 города Ейска
муниципального образования Ейский район**

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

**«Использование сборника авторских настольно-печатных игр,
направленных на развитие познавательных процессов
у детей старшего дошкольного возраста»**

Автор – составитель:
Киселева Елена Викторовна,
учитель-дефектолог

Содержание

1. Предисловие	3
2. Пояснительная записка	4
3. Основная часть «Игры на развитие познавательных процессов»	6
4. Заключение	13
5. Список используемой литературы	16
6. Приложение	17
Игры на развитие познавательных процессов:	
Дидактическая игра «Волшебные перчатки»	17
Дидактическая игра «Классики для рук»	19
Дидактическая игра «Шапочки, шляпки и шарфики»	21
Дидактическая игра «Собери урожай»	23
Дидактическая игра «Двойное лото»	24
Дидактическая игра «Теневое лото на липучках «В гостях у сказки»	27
Дидактическая игра «Круги Луллия «Сказка за сказкой»	29
Дидактическая игра «Карта России»	30
Дидактическая игра «Мир животных - тени»	32

Предисловие

Дидактическая игра выделена в отдельное направление образовательной области «Познавательное развитие» и решает задачу формирования целостной картины мира в единстве качественно-количественных и пространственно-временных характеристик, исходя из этого в дидактическом пособии «Использование сборника авторских настольно-печатных игр, направленных на развитие познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста» представлены самостоятельно разработанные дидактические настольно-печатные игры, которые направлены на развитие познавательной сферы дошкольников.

Целью использования данных дидактических игр в детском саду является обучение в игровой деятельности для усвоения программного материала, развитие психических процессов. Она, в свою очередь, подразделяется на: обучающую (которую преследует взрослый), коррекционную (способствует развитию ребенка), игровую (ради которой действует ребёнок) и развивает познавательные, коммуникативные и творческие способности дошкольников всех возрастных групп.

Дидактические настольно-печатные игры систематизированы для использования в педагогическом процессе, подобраны в соответствии с лексическими темами, что сделало процесс обучения для детей структурированным. Интересные и занимательные игры, способствуют активизации их деятельности и позволяют развивать мелкую моторику, закреплять и обобщать пройденный материал, активизировать внимание и познавательную деятельность.

Создавать дидактические игры своими руками для дошкольников – достаточно непростое занятие, педагогу следует помнить о широком спектре выбора их подачи. Изготовление дидактических материалов своими руками позволяет реализовать различные педагогические идеи в образовательном процессе ДОО.

Все виды дидактических игр, представленные в пособии, прошли апробацию в дошкольной образовательной организации и подтвердили свою эффективность.

Пояснительная записка

Для формирования и развития личности ребенка дошкольного возраста необходимо создание таких условий, которые позволят ему пройти успешную адаптацию к современному миру. Отечественные и зарубежные ученые проводят исследования, которые доказывают, что именно дошкольный возраст является особенно важным периодом в жизни человека, для формирования интеллекта, личности, эмоционального и социального развития человека. Необходимость дошкольного образования обуславливает важное значение для развития и будущей жизни ребенка.

Формирование у детей познавательной компетентности, ее информационная составляющая, а также система требований к обучению и психолого-педагогическим основам воспитания детей в детском саду отражены в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования. Очевидно, это обусловлено тем, что вопросы развития детей дошкольного возраста являются приоритетами государственной политики.

Актуальность и востребованность представленных материалов обусловлена увеличением количества детей с ОВЗ, а также необходимостью осуществления целенаправленной коррекционной работы по преодолению речевых нарушений и запросом современной образовательной политики.

Цель данной разработки - развитие интеллектуальных качеств (внимание, память, логическое мышление, воображение, умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал и т.д.), а также коррекция речевых нарушений у детей дошкольного возраста.

Исходя из этого, достижение целей развития у детей познавательных интересов, их интеллектуального развития в образовательной области «Познавательное развитие» возможно посредством решения следующих основных задач: развитие сенсорной культуры, продуктивной (конструктивной) деятельности, познавательно-исследовательской деятельности, формирование элементарных математических представлений, расширение кругозора ребенка, развитие возможностей формирования целостной картины мира.

Таким образом, опыт работы в дошкольной образовательной организации, а также изучение различной литературы подтверждают, что проблема развития познавательной активности дошкольников является весьма актуальной. Это является особенно важным на современном этапе развития общества, а также в условиях модернизации современного образования и внедрения новых инновационных технологий в указанной сфере.

Для того чтобы современный человек мог успешно осваивать различные виды деятельности, насущной потребностью является воспитание высокоразвитого, творчески мыслящего человека. А этот вопрос является

предметом изучения целого ряда наук, например, педагогики, психологии и философии.

Самые разнообразные подходы к решению этой проблемы рассматриваются в работах отечественных и зарубежных педагогов и психологов. Исследователи, подчеркивают, что начинать решение данной проблемы необходимо с дошкольного возраста. Исходя из этого, те знания и умения, которые дети будут получать на занятиях в дошкольной образовательной организации, будут ими активно использованы в жизни.

Безусловно, что любая система обучения дошкольников, целью которой является формирование творчества, предполагает развитие у детей умений постановки цели и ее реализации, определения своей собственной задачи и нахождения путей ее решения, а также развития у детей мышления и воображения, реализации свободного выбора деятельности и средства ее выполнения. Это все создает широкое поле для творческой реализации дошкольников.

Основная часть

«Игры на развитие познавательных процессов»

Таким образом, стремление ребенка изучить что-то новое, необычное, его творческий интерес и есть, собственно говоря, его познавательная активность. Отметим общие показатели познавательной активности:

-ребенок сосредоточен на теме занятия, сконцентрирован на изучаемом предмете:

-ребенок проявляет инициативу для того, что больше узнать из различных областей знаний;

-ребенок проявляет мимикой и жестами положительные эмоциональные переживания в процессе деятельности.

Главным для педагога на этом этапе является необходимость обеспечить ребенка полноценной информационной средой, при этом предоставить ему возможности практической деятельности в этой среде.

Личный опыт показал, что одним из инструментов может выступать дидактическая игра. Именно она сегодня позволяет ребенку стать тем мощным средством его всестороннего развития личности, что позволит стать источником усвоения самых разных знаний и умений. Использование игровой деятельности в воспитании дошкольников разрабатывались многими педагогами и психологами. Например, к таким можно отнести Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина. А.К. Бондаренко, например, в своих исследованиях особенно много внимания уделил тем вопросам, которые обосновывают психологические механизмы дидактической игры, а также особенности ее влияния на умственное развитие человека.

Личный опыт также показывает, что в дошкольном детстве ведущим видом деятельности ребенка является игра, исходя, из этого одной из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка с целью его всестороннего развития можно рассматривать дидактическую игру. А сама дидактическая игра при этом будет иметь две цели: первая, это собственно игровая, ради которой действует ребенок, а вторая обучающая, эту цель преследует взрослый. При этом такая игра будет использоваться как для познавательного, так и для интеллектуального развития дошкольника.

Таким образом, дидактическая игра решает для дошкольника задачу формирования целостной картины мира в единстве его пространственно-временных и качественно-количественных характеристик.

Исходя из этого использование дидактических игр в образовательном процессе дошкольной образовательной организации считаем целесообразным, выделяя три основных вида дидактических игр.

Первый вид игр - это игры с различными предметами, например, это могут быть игрушки, природные материалы и т.д.;

Второй вид игр - это настольно-печатные игры;

Третий вид игр - это словесные игры.

Мы отмечаем важность всех видов дидактических игр, однако считаем, что настольно-печатные игры, позволяют создавать благоприятные условия для развития внимания и познавательной активности детей дошкольного возраста. При этом можно отметить, что ребенок может концентрировать внимание на материале игры, когда рассматривает картины, а при смене игрового материала может переключать внимание, ребенку приходится удерживать одновременно в поле внимания несколько объектов и он учится его распределять.

Исследуя труды Д. В. Менджеричкой, определили, что автор видит дидактические игры, как разновидность игр с правилами, которые педагогикой созданы специально, и ставят цель воспитание и обучение ребенка. При этом помимо воспитательных целей выявляют и развивающее влияние игровой деятельности. В игровой деятельности заключены возможности для развития внимания, его концентрации, возможностей переключаемости внимания, определяются возможности соподчинения мотивов и целенаправленность действий.

В настольно-печатных играх основу составляет печатный материал. Как правило, он может быть представлен в виде парных картинок, например, лото или домино. Основным принципом выступает принцип наглядности материала, детям предлагается не сам предмет, а только его изображение. Использование настольно-печатных игр является эффективным для дошкольников, особенно для детей младшего дошкольного возраста, поскольку не у всех детей достаточно хорошо развита речь, и они не всегда могут что-то объяснить или ответить на вопросы. А вот невербальный уровень позволяет справиться со многими задачами. Так, например, в младшем дошкольном возрасте использование настольно-печатных игр связано с развитием мышления детей, которое в данный возрастной период характеризуется высокой степенью конкретности.

Рассмотрим виды настольно-печатных игр, которые используются в дошкольном возрасте:

- Подбор картинок в соответствии с парами. При этом ребенку дается задание подобрать одинаковые предметы по какому-либо признаку, задача может усложниться, и тогда ребенку необходимо объединить картинки не только с учетом их внешних признаков, но и по их непосредственному смыслу, например, найти из всех картинок два домика, два медвежонка и т.д.

- Подбор картинок, в соответствии с их классификацией. Ребенок должен установить связь между отдельными предметами и соотнести эти картинку по общему признаку.

Многие настольно-печатные игры содержат в себе задачи, связанные с запоминанием. Это игры на запоминание количества, состава, а также расположения картинок. Ребенок должен запомнить содержание картины, а затем ему дается задание угадать, какую картинку перевернули вниз или узнать картинку среди картинок с другим изображением.

Следующий вид игр предусматривает составление разрезанных картинок, например, из кубиков. При этом развивается логическое мышление ребенка, ребенок учится составлять целей предмет из частей, формирует целостное восприятие. Такие игры могут быть самые разнообразные. Например, парные и подгрупповые. Понимание того, что изображено на картинке помогает ребенку понять суть задания и выполнить его.

Еще один вид игр предусматривает составление рассказа по картинке и показ действий. Воспитатель предлагает детям проиллюстрировать то, что на картинке изображено, например, у ребенка спрашивают какие звуки, издает собака или курочка.

Рассмотрим такой вид игр, как домино. В таких играх ребенку предлагается подобрать пару, используя принцип подобия, то есть необходимо найти одинаковые картинки, затем построить последовательный ряд, подбирая одинаковые картинку.

Например: Дидактическая игра «**Домино с геометрическими фигурами**»



Цель: развитие внимания, зрительного восприятия, логического мышления, мелкой моторики рук, закрепление умения различать геометрические фигуры.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи:

Закрепление знаний о геометрических фигурах.

Коррекционно – развивающие задачи:

Развитие мелкой моторики рук.

Закрепление умений различать геометрические фигуры, развивать внимание и логическое мышление.

Коррекционно – воспитательные задачи:

Формирование положительной установки на участие в игре, учить разворачивать игру в зависимости от количества участников, объяснять правила игры сверстникам, без раздражения воспринимать проигрыш.

Оборудование.

Игра состоит из 5 больших карточек, разделенных на 4 части с 12 чередующимися геометрическими фигурами: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал. И из 20 маленьких карточек с 3 чередующимися геометрическими фигурами.

Ход игры.

Дети садятся за стол. Педагог – дефектолог задает им вопросы, ориентируясь на картинки:

Подберите маленькие картинки, которые будут соответствовать большим картинкам и накройте маленькой картинкой большую.

Дети, ориентируясь на свои знания о геометрических фигурах, подбирают нужную маленькую картинку, изображенную на большой картинке.

Также на своих занятиях активно используем лото. Эта игра предусматривает то, что ребенку необходимо выполнять определенные ходы, подбирать правильные картинки. Дети должны быть сосредоточены, удерживать в поле зрения и внимания те действия, которые совершают другие дети. Ребенок учится осуществлять взаимодействие с другими детьми.

Таким образом, все описанные нами виды настольно-печатных игр направлены на развитие внимание ребенка. Также настольно-печатные игры развивают возможности ребенка запоминать материал. Например, дети, последовательно запоминают несколько изображенных на картинках предметов, затем по нарастающей, постепенно объем картинок следует увеличивать.

Как показывает нам личный опыт, для развития объема памяти детей им следует работать сразу с несколькими картинками. Например, если дано задание на классификацию, то с одной стороны он осуществляет поиск нужной картинки, а с другой стороны, он все время удерживает в поле внимания

другие картинки, при этом ему следует соотносить с ними главную, исходя из существенных признаков.

Развитие устойчивости внимания происходит более эффективно, когда ребенок следит помимо своих действий за действиями сверстников, поэтому проведение настольно-печатных игр лучше осуществлять в подгруппе.

Для того, что ребенок мог удержать внимание, картинки должны быть яркими, красочными, они должны привлекать внимание ребенка. Когда ребенок начинает удерживать внимание, он рассматривает картинку более предметно. Так как настольно-печатные игры - это разновидность

дидактической игры, то воспитатель при руководстве этой игрой применяет все основные методики, которые используются в дидактической игре.

Основным элементом игры, которой подчинены все остальные элементы, является постановка игровой задачи. Причем обучающая задача должна быть сформулирована как игровая. При помощи ее стимулируется желание выполнить задачу, в ней раскрывается программа игровых действий. Например, игровую задачу мы можем отразить в названии самой игры, а игровое действие является способом проявления активности ребенка в игровых целях. Игровые действия будут меняться в зависимости от возраста и уровня развития детей, а эффект игры будет, зависит от того, насколько в этих действиях прослеживается их разнообразие и содержательные игровые действия.

Следующий элемент - это правила, которые обеспечивают реализацию игрового содержания. Внутри каждой игры свои правила, они различаются. Эти правила должны направлять поведение и познавательную деятельность, при этом они устанавливают последовательность, регулируют отношения между играющими. Помимо этого, они могут ограничивать меру двигательной активности.

Сделаем следующий вывод, использование настольно-печатных игр создает благоприятные условия, способствующие развивать познавательную активность детей дошкольного возраста.

Также целью использования дидактических игр является стимулирование игровой деятельности, которая позволяет лучше усвоить программный материал и развивать психические процессы. При этом игровая деятельность делится:

- обучающая (цель взрослого);
- коррекционная (помогает в развитии ребенка);
- игровая.

Исходя из этого, выделим педагогические условия, которые применяются при проведении настольно-печатных игр среди дошкольников:

- подбор такого комплекса настольно-печатных игр, которые позволят развивать все свойства внимания;
- использование приемов поэтапного руководства развитием внимания, при осуществлении игровых приемов настольно-печатных игр;
- осуществление учета уровня развития внимания у дошкольников при проведении игровой деятельности.

Практическая значимость определяется тем, что в сборнике систематизированы дидактические настольно-печатные игры, которые подобраны в соответствии с лексическими темами, что делает процесс обучения для детей структурированным. Интересные и занимательные игры, способствуют активизации их деятельности и позволяют развивать мелкую моторику, закреплять и обобщать пройденный материал, активизировать внимание и познавательную деятельность.

Следует отметить, что для проведения игры помещение должно быть чистым, светлым, удобным. Это будет способствовать развитию способностей ребенка, учить его чему-то новому. Используемые материалы должны вписываться в интерьер группы, создавать атмосферу, в которой дошкольник будет хотеть играть и узнавать что-то новое, дополнять и расширять возможности специалистов.

При разработке дидактического материала были поставлены следующие задачи:

-ребенок должен развивать тактильную чувствительность и мелкую моторику;

-ребенок должен сформировать необходимые представления о ряде свойств предметов, а именно, о его форме, величине, положении в пространстве, о цвете и т.д.;

-ребенок должен создать положительный эмоциональный настрой;

-ребенок должен развивать познавательные процессы, а именно память, мышление, внимание;

-ребенок должен развивать речевые навыки, счет, грамоту.

Дидактическая игра имеет конкретную структуру:

1. Постановка дидактической задачи.
2. Постановка игровой задачи;
3. Разработка правил игры;
4. Разработка игровых действий;
5. Подведение итогов игры.

Практическая значимость. Дидактические игры, которые представлены как настольно-печатные игры, имеют наглядное моделирование, развивающее, воспитывающее, развивающее значение. Они дают возможность дошкольнику развивать речевую и познавательную активность, стимулируют всестороннее обучение детей дошкольного возраста.

Приведем виды дидактических настольно-печатных игр, которые используются в учебно-воспитательном процессе:

1. Игры, направленные на формирование сотрудничества ребенка и взрослого, например, между ребенком и взрослым формируется эмоциональное общение, развиваются возможности подражания, ребенок учится усваивать действия по образцу.

2. Игры, способствующие развитию межполушарных связей у детей. Как показала практика, существует связь, между тем как развиты межполушарные связи и возможности ребенка освоить чтение, письмо, успехи в танцах, спорте, межличностном общении.

3. Игры, развивающие мелкую моторику, оказывают влияние на его психическое и физиологическое развитие.

4. Игры, способствующие развитию мышления.

5. Игры, направленные на развитие зрительного воспитания, сенсорного воспитания, величины, пространства и ориентировки в

пространстве,
явлениях окружающего мира, слухового восприятия.

Для решения вышеуказанных задач мы самостоятельно изготовили серию авторских настольно-печатных игр. При этом исходили из тех требований, которые предъявляют к дидактическим материалам в дошкольных образовательных организациях:

- для того, чтобы ребенок смог запомнить рисунок, который изображен на картинках, он должен быть ярким, красочным, понятным;

- так как дети познают мир через прикосновения, то материал, из которого изготавливаются игры, не должен быть хрупким, не должен легко ломаться, должен быть приятным на ощупь;

- при изготовлении игр необходимо исходить из того, что материал должен быть безопасным и гипоаллергенным, если материал по какой-то причине попадает в рот к ребенку;

- при использовании материала следует помнить, что он должен пройти санитарную обработку, а также его следует обклеить специальной пленкой или ламинировать.

Заключение

Изучая методическую литературу, опыт работы известных педагогов, наблюдая за речью и деятельностью детей, мы пришли к выводу о том, что через игру у дошкольников речевое и познавательное развитие происходит быстрее. И связано это с тем, что игра в дошкольном возрасте, является основным видом деятельности.

Использование в образовательно-воспитательной деятельности дошкольников дидактических настольно-печатных игр имеет огромное значение для развития их познавательной активности. При этом такая особенность настольно-печатной дидактической игры состоит в том, что воспитатель предлагает задание детям в игровой форме, которое состоит из речевого, познавательного и воспитательного содержания, а также игровых заданий, игровых действий и различных организационных отношений между детьми.

Дидактические материалы, которые используются, представляют собой вспомогательные материалы, используемые в процессе обучения. Дидактические материалы являются элементами игры и творчества, органично вписанными в деятельность дошкольника.

Подбирая или создавая дидактический материал, обращаем внимание на возрастные особенности и основные потребности детей. В разном возрасте один и тот же дидактический материал может использоваться с разными целями.

Речевое, познавательное и воспитательное содержание формулируется как цель. Именно с помощью дидактических настольно-печатных игр детям передаются определенные знания, формируются представления об окружающем мире, развивается речь, а также дети учатся играть.



Процесс создания пособий включал ряд этапов:

- первый этап включает в себя постановку цели в создании наглядного материала. Педагогу-дефектологу необходимо понять и выделить за основу то, что именно даст детям разрабатываемый дидактический материал. Следует иметь в виду, что пособие должно соответствовать возрасту дошкольников, быть понятным и доступным.

- второй этап предполагает выбор темы, в рамках которой будет создаваться дидактический материал.

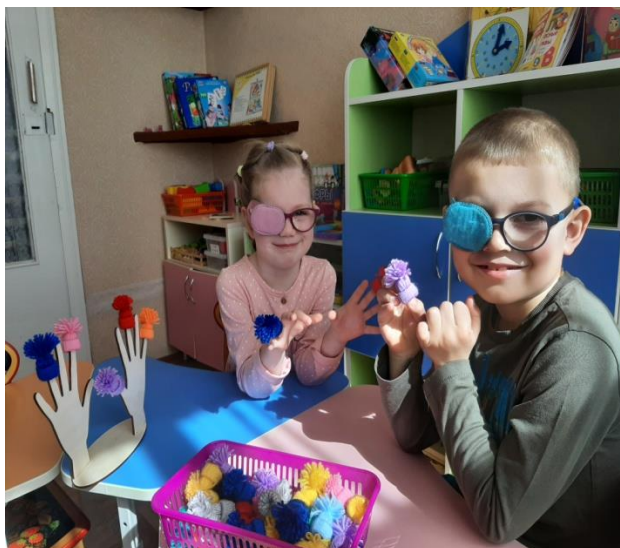
- третий этап предполагает разработку концепции пособия, необходимо определить, какой именно вид наглядного пособия будет создан, это могут быть: картинки, карточки, стенд, плакат или, возможно, мы сможем создать даже целую игру.

- четвертый этап предполагает подбор подходящих материалов для создания наглядного пособия.

- пятый этап предполагает непосредственную сборку материала.

Все дидактические игры разделены на несколько групп:

- игры на логическое мышление;
- игры с геометрическими фигурами и величинами;
- игры на ориентировку в пространстве и времени;
- игры для развития речи и мелкой моторики рук;
- игры для обогащения словарного запаса.



Использование настольных игр в сочетании с наглядным материалом позволяет:

- закрепить пройденный материал;
- оперативно проверить усвоение материала;
- активизировать мыслительную деятельность детей, внимание;
- педагогам использовать на подгрупповых и индивидуальных занятиях.

Представленные в сборнике дидактические игры имеют развивающее, обучающее и воспитывающее значение. В этом заключается их практическая ценность.

Таким образом, роль дидактической настольно-печатной игры в развитии детей дошкольного возраста содержит в себе большие потенциальные возможности.

В результате использования дидактических настольно-печатных игр:

- активизируются познавательные процессы дошкольников (внимание, мышление, воображение, память);
- развивается интерес и внимательность детей дошкольного возраста, все виды способностей;
- дети вводятся в различные жизненные ситуации и учатся действовать по правилам;
- игры способствуют развитию любознательности;
- игры закрепляют знания, умения, навыки.

Все виды дидактических игр выполняют основные функции обучения: образовательную, воспитательную и развивающую. Они способствуют развитию речевой и познавательной активности, являются мощным стимулом для разносторонней мотивации в обучении детей старшего дошкольного возраста.

Список используемой литературы:

1. Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников: пособие для воспитателей / Л.В. Артемова. – М.: Изд-во Наука, 1992. – 150 с.
2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду/ А.К. Бондаренко. – М.: Просвещение, 1991.
3. Дидактический материал для детского сада своими руками [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ладушки77.рф/rannee-razvitie/didakticheskij-materialdlya-detskogo-sada-svoimi-rukami.html> (дата обращения: 06.03.2022)
4. Катаева А.А. Дидактические игры и упражнения / А.А. Катаева, Е.А. Стребелева. – М.: Бук-Мастер, 1993.
5. Смирнова О.Е., Рябкова И.А. Психология и педагогика игры: учеб. пособие для СПО. М.: Издательство Юрайт, 2019. 223 с
6. Советы педагогам и родителям по обучению детей дошкольного возраста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://melkie.net> (дата обращения: 06.03.2022)
7. У меня растут года... – сайт для педагогов и родителей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.rastut-goda.ru> (дата обращения: 06.03.2022)
8. Учебно-методический кабинет «Пед-копилка» – сайт для педагогов, воспитателей, учителей и родителей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pedkorilka.ru/> (дата обращения: 06.03.2022)

Дидактическая игра № 1 «Волшебные перчатки»



Цель: синхронизация межполушарного взаимодействия, развитие ритма, просодической стороны речи.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи:

Повторение и закрепление знаний цветов основного спектра, названия пальцев рук.

Коррекционно – развивающие задачи:

Развитие мелкой моторики, памяти, внимания.

Закрепление умения различать геометрические фигуры, развивает внимание и логическое мышление.

Развитие ловкости в умении быстро чередовать цвета в соответствии с образцами карточки.

Коррекционно – воспитательные задачи:

Формирование положительной установки на участие в игре и умения разворачивать игру в зависимости от количества участников, объяснять правила игры сверстниками, без раздражения воспринимать проигрыш.

Оборудование.

Игра представляет собой перчатки для обеих рук с прикрепленными к ним разного размера пуговицами. Также, карточки с изображением заданий (по цветам). Для игры делаем карточки с разноцветными кругами. Последовательность цветов и их чередование друг с другом выбрать в соответствии с цветом, который выбран для большого пальца руки. Карточки делаются, как для одной руки (№1), так и для двух (№2).

Ход игры.

Можно использовать несколько вариантов игры. Используется в индивидуальной и совместной деятельности с детьми.

Первый вариант. Надеваем перчатки и изучаем звучание каждого пальчика, затем звучание всех пальчиков по очереди и вместе. Ритм отбиваем нажатием пальчиков по столу и друг о друга.

Игровые задания:

1. Простучать заданный ритм определенным пальчиком, двумя и т.п.
2. Простучать ритм и спеть песенку под него (пропевание отдельных гласных слогов, текстов песен).
3. Проговорить пальчиковую гимнастику в сопровождении с движением пальцев рук.

Игровые упражнения могут быть разнообразными и подобранными в зависимости от лексической темы занятия.

Пальчиковая гимнастика "Ежик"

По сухой лесной дорожке	(Поочередно стучать пальчиками по столу)
Топ-топ-топ - топчут ножки.	(Стучать указательными и средними пальчиками по столу, имитируя шаг)
Ходит, бродит вдоль дорожек	(Стучать пальчиками по очереди, начиная с большого)
Весь в иголках серый ежик.	
Ищет ягодки, грибочки	(Стучать друг о друга указательными, средними, безымянными пальчиками)
Для сыночка и для дочки.	

Второй вариант. Ребенок надевает перчатки на обе руки, держит руки на столе, тыльной стороной вниз. Педагог закрепляет на пальцах перчаток значки с разным цветом. Затем садится напротив ребенка, показывает значки с разными цветами для каждой руки. Ребенок загибает пальцы с соответствующим цветом.

Третий вариант. Возможны варианты игры в паре.

Карточка №1 «Для одной руки». Ребенок следует образцу, который показывает воспитатель (можно для начала проговаривать цвета), смыкает большой палец с тем цветом, который указан на карточке снизу.

Карточка №2 «Для двух рук или игры в паре». Для игры ребенок надевает две перчатки и, следуя изображению на карточке №2, соединяет пальцы двух рук в соответствии с указанным цветом. Так же можно играть в паре.

Дидактическая игра № 2 «Классики для рук»



Цель: синхронизация межполушарного взаимодействия, ориентировка в пространстве, развитие мелкой моторики, мышления, памяти, внимания. Развитие познавательных способностей.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи:

Повторение и закрепление знаний цветов основного спектра, названия пальцев рук.

Коррекционно – развивающие задачи:

Развитие межполушарных связей (при включении в работу двух рук одновременно).

Развитие мелкой моторики, памяти, внимания, моторного планирования (способность составить программу действий и выполнить ее, без способности планировать и удерживать двигательную программу невозможно успешное обучение в школе).

Закрепление умений различать цвета.

Развитие внимания и логического мышления.

Развитие ловкости в умении быстро чередовать цвета в соответствии с образцами карточки.

Коррекционно – воспитательные задачи:

Воспитывать положительную установку на участие в игре, умение разворачивать игру в зависимости от количества участников, объяснять правила игры сверстниками.

Оборудование.

Для игры понадобятся схемы классиков, которые мы нарисовали самостоятельно, два мячика. Важно, чтобы вариантов схем было много, так мы

не только тренируем пальчики, но и развиваем внимательность, мышление,

умение переключаться с одного действия на другое. Схемы представлены в черно-белом и цветном виде.

Ход игры.

Можно использовать несколько вариантов игры. Играть нужно не только ведущей рукой, но и другой. Координация движений правой и левой рук играет огромное значение в развитии межполушарных связей. Ребёнку предлагается прыгать пальчиками по клеточкам, нарисованным по аналогии с обычными традиционными классиками. Одно упражнение - это совсем немного, всего 2-5 минут. Варианты «разметки» могут быть разные. Для начала предлагаем освоить две самые простые схемы.

Вариантов выполнения упражнения множество:

- выполняем одной рукой, потом другой;
- выполняем прыжки сразу двумя руками на одном поле или на разных;
- включаем в работу не только средний и указательный пальцы, но и безымянный, мизинец, большой в различных сочетаниях.

Различные варианты игры выбираются в зависимости от возраста, степени подготовки дошкольников.

Дидактическая игра № 3 «Шапочки, шляпки и шарфики»



Цель: синхронизация межполушарного взаимодействия, развитие зрительного внимания, цветовосприятия.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи:

Повторение и закрепление знаний цветов основного спектра, знакомство с новыми оттенками знакомых цветов, названия пальцев рук.

Расширение словарного запаса детей за счет имен существительных, прилагательных.

Коррекционно – развивающие задачи:

Развитие восприятия, памяти, наблюдательности, внимания.

Развитие понимания речи, памяти, мелкой моторики.

Учить находить среди шапочек и шарфиков одинаковый комплект, «парочку», чтобы совпадал цвет.

Коррекционно – воспитательные задачи:

Воспитывать положительную установку на участие в игре. Воспитывать интерес к игре, коммуникативный навык. В ходе игры дети получают возможность проявить себя в общении и развитии.

Оборудование.

Игра состоит из шляпок, шапочек с помпончиками и шарфики, связанные из акриловых нитей. Помимо акриловых нитей для изготовления шляп можно использовать фетр. Количество и расцветка шапочек, шляпок и шарфиков могут быть любыми, главное, чтобы они были парными, совпадал цвет и оттенок. Также в игре используется две ладошки, вырезанные из дерева, правая и левая.

Ход игры.

Можно использовать несколько вариантов игры. Используется в индивидуальной и совместной деятельности с детьми.

Первый вариант игры: ребенку предлагается выбрать и проговорить «одна шляпа», «две шляпы» и т.д., следующее задание подобрать шарфик к шапочке, далее ребенку дается задание выбрать шапки, шляпки и шарфики определенного цвета.

Второй вариант игры: предполагается использование деревянных ладошек, правой и левой, ребенку предлагается шаблон, на каждом пальчике надета шапочка определенного цвета, ребенок должен проговорить, на каком пальце какая шапочка надета, например, на мизинце оранжевая и т.д.

Третий вариант игры: ребенку дается задание нарядить гостей, например, одеть зайчику белую шапочку, а мишке зеленую. Найти шарфики такого же цвета, поменять шарфики у зверей и т.д.

Четвертый вариант игры: предусматривает коллективную игру, до четырех человек. Детям предлагают подобрать «парочку» шапочку и шарфик их заранее перемешанных на столе. Выигрывает тот, кто быстрее и больше составит пар и объяснит свой выбор.

Дидактическая игра на липучках № 4 «Собери урожай»



Цель: закрепление знаний о фруктах, ягодах и овощах.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи.

Классификация предметов по ряду определенных признаков (по месту их произрастания, по их применению).

Закрепление знаний, которые позволят различать и распределять овощи, фрукты и ягоды в игровой форме.

Коррекционно – развивающие задачи.

Развитие быстроты мышления, слухового внимания.

Коррекционно – воспитательные задачи.

Формирование положительной установки на участие к игре.

Оборудование.

Три корзинки, вырезаны из картонной бумаги. Карточки, на которых изображены овощи и фрукты, которые имеют специальную основу, позволяющую прилипнуть.

Ход игры:

Педагог - дефектолог предлагает ребенку отобрать картинки, на которых изображены фрукты (уточнив, что фрукты растут в саду, овощи в огороде и т.д.) и разместить их в корзинке, на которой написано «Фрукты», аналогичным образом отбираются овощи, в корзинку «Овощи» и ягоды, в корзинку «Ягоды».

Дидактическая игра № 5 «Двойное лото»



Цель: усилить комплексное развитие речи, произвольного внимания, произвольной памяти, установки на уважительное отношение к высказыванию собеседника.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи.

Учить формированию навыков подбора карточек к игровому полю по принципу лото.

Коррекционно – развивающие задачи.

Развивать навыки закрепления той информации, которая была получена ранее, в соответствии с лексическими темами (например, домашние животные, домашние птицы, животные наших лесов, животные севера, животные юга и т.д.).

Формирование умения описывать предметы по заданному речевому шаблону, развивать творческую активность, внимание, память, мышление.

Коррекционно – воспитательные задачи.

Воспитывать умение осуществлять самостоятельный выбор, принимать решение.

Оборудование.

Игра может быть групповой, при этом в игре могут участвовать от 2 до 6 человек, оптимальным для игры является численность 3 человека. Игра состоит из 2 больших карточек, 5x3 клетки, в каждой нарисована отдельная предметная картинка и двух абсолютно идентичных наборов разрезанных карточек, картинка на каждой из которых имеет свой аналог на игровом поле.

Ход игры:

Перед началом игры педагог – дефектолог раскладывает перед дошкольниками 1 игровое поле и 2 набора карточек вперемежку, картинками вверх.

1. Этап ознакомления с игрой. Дети должны уяснить, что у всех карточек есть пары.

2. Этап формирования правил игры. Необходимо напомнить детям три важных правила:

1) Педагог-дефектолог должен предупредить детей, чтобы мы все сделали быстро и смогли поиграть все, ищите свою карточку заранее, предупреждает ребят, до того, как наступит ваша очередь класть ее на поле.

2) Если кто-то уже положил картинку, не кладите пока вторую такую же, а возьмите новую.

3) Когда вы выберете картинку, назовите ее: «Это...». И скажите что-нибудь, что вы знаете об этом предмете. Например, «Это собака, она живет в конуре», «Это корова, она живет в коровнике».

При этом следует помнить, что соблюдение первого условия не только экономит игровое время, но и побуждает детей к произвольному поддержанию игрового темпа, так как, описав карточку, им вновь самостоятельно приходится браться за новое задание, что стимулирует игру.

Соблюдение второго правила обеспечивает работу кратковременной зрительной памяти, в силу того, что ребенок в момент поиска удерживает в своем сознании уже описанные картинки.

Третье же условие ориентировано, на развитие у детей речи, особенно ее произвольного аспекта, так как ответ всегда дается по определенному образцу.

3. Этап первичного заполнения игрового поля. Используется один из двух способов.

а) Дети сами выбирают, какую карточку они будут класть. В этом случае развивается инициативность, уверенность детей в себе, игра становится более живой, но развитие произвольного внимания совмещено с развитием непроизвольного.

б) Дети заполняют карточки строго по строкам. Этот вариант подходит для менее дисциплинированных детей, так как направлен исключительно на развитие произвольного внимания и умения работать со строкой.

В обоих случаях педагог-дефектолог следит за точностью следования речевому образцу, а также за правильностью речи и полнотой описания.

Например, высказывание «Это кит. Он плавает» грамматически верное, но не полное, так как речевой образец предполагает, что предмет назван и описан содержательно. Педагог может в этом случае попросить ребенка ответить полнее: «А кит живет где?».

4. Этап вторичного заполнения игрового поля.

Педагог-дефектолог сообщает ребятам о том, что еще остались карточки. Он предлагает их отправить в свои домики – причем положить, поверх первых. Он просит назвать карточку и описать. Но только теперь, когда вы будете рассказывать что-то о предмете, нельзя повторяться и говорить

то, что было сказано, а рассказать что-нибудь новое об этой картинке.

Также игру можно усложнить. Для этого после каждого ответа необходимо спрашивать, что же было сказано о предмете ранее, и кто именно из детей его описывал в первый раз. Это позволяет ребенку запомнить ранее произнесенную информацию.

Кроме этого, в игру можно включить соревновательный момент и давать ребенку фишку за каждое верное описание. Мы использовали это в своей практике и пришли к выводу, что такой прием эффективен, когда игра проходит с трудом, и детей необходимо мотивировать на выполнение сложного для них задания. Соревновательность всегда позволяет ребятам более активно принимать участие в игре. Ребятам сразу необходимо сообщить, что выигрывает тот участник, который наберет больше фишек.

2 вариант игры. Игра может быть командной. Мы также использовали данный вариант игры. Дети делятся на две группы, выбирают по 1 большой карточке. На середине стола лежат маленькие карточки попеременно (по 1 экземпляру, картинкой вниз). Дети самостоятельно выбирают карточки, переворачивают, если карточка с изображением совпадает с картинкой на большой карточке, имеющейся у игроков в команде, они забирают ее, если нет, возвращают обратно. Выигрывает та команда, которая быстрее собрала свои карточки. Также для мотивации можно предложить призы для каждой команды.

3 вариант игры. Правила, как во 2 варианте игры, но теперь играют только двое детей. Выигрывает тот ребенок, который быстрее собрал свои карточки.

Дидактическая игра № 6 «Теневое лото на липучках «В гостях у сказки»



Цель: развитие внимательности, наблюдательности, логического мышления, речи.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи.

Формирование навыков подбора карточек к игровому полю по принципу лото.

Коррекционно – развивающие задачи.

Развивать у детей внимательность, наблюдательность, логическое мышление, речь (рассказ сказки по сюжетным картинкам, учить находить картинки по тени и сопоставлять их).

Коррекционно – воспитательные задачи.

Воспитывать положительную установку на участие к игре.

Оборудование.

Лото состоит из 6 сказок: «Курочка ряба», «Репка», «Колобок», «Теремок», «Заюшкина избушка», «Маша и Медведь».

Ход игры:

Данная игра рассчитана на 6 детей, но можно играть и одному. У каждого ребенка по карточке, с нарисованными на ней сюжетными картинками из сказки. Один ребенок или педагог – дефектолог - ведущий, у него разложены на столе все картинки. Он показывает картинку и спрашивает, из какой это сказки, у кого эта картинка. Ребенок, у которого есть такая картинка, забирает ее к себе на карточку. Выигрывает тот, кто быстрее всех закроет картинками свою карточку. Далее можно попросить каждого ребенка рассказать свою сказку по картинкам.

Дидактическая игра № 7 «Круги Луллия «Сказка за сказкой»



Цель: развитие интеллектуально-творческих способностей, поддержание детского интереса к познанию окружающего мира.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи:

Формирование навыков подбора карточек к игровому полю по принципу лото.

Коррекционно – развивающие задачи:

Развитие у детей внимательности, наблюдательности, логического мышления, речь (рассказ сказки по сюжетным картинкам, учить находить картинки по тени и сопоставлять их).

Коррекционно – воспитательные задачи:

Формирование положительной установки на участие к игре.

Оборудование.

Лото состоит из 6 сказок: «Куричка ряба», «Репка», «Колобок», «Теремок», «Заюшкина избушка», «Маша и Медведь».

Ход игры:

Данная игра рассчитана на 6 детей, но можно играть и одному. Один ребенок или педагог – дефектолог крутит нижний диск против часовой стрелки, и рассказываем сказку с опорой на картинки. Загадывает загадку про героев сказки, а ребенок, отгадывает, показывает картинку-отгадку. Задает вопросы по сказке: например «Теремок».

- Это кто? (Мышка)
- Мышка, какая? (Маленькая, серенькая)
- Найди в группе предметы такого же цвета как мышка.
- Что увидела мышка в поле (Теремок)
- Что спросила мышка у теремка?
- Что дальше сделала мышка? (Стала жить в теремке) и т.д.

Сопоставляем героя сказки с картинкой из самой сказки, перед этим отгадав загадку про сказку. Для этого крутим верхний диск и указатель.

Дидактическая игра - ходилка для дошкольников № 8
«Карта России»



Цель: расширение и закрепления знаний о границах России, названии городов развитие внимания, зрительного восприятия.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи:

Создание условий для тренировки навыков счета.

Коррекционно – развивающие задачи:

Развитие мелкой моторики рук.

Развитие творческого рассказывания (ребята могут придумать свой собственный сюжет, можно дополнить игру выполнением определенных заданий).

Развитие у детей зрительного анализа изображённых предметов.

Коррекционно – воспитательные задачи:

Воспитывать положительную установку на участие в игре.

Учить соблюдать правила игры: дожидаться своей очереди, делать нужное количество ходов, выполнять условия игры, без раздражения воспринимать проигрыш.

Оборудование.

Вырезанная и наклеенная на картоне карта нашего государства (заламинированная), на котором изображены названия городов, самолеты, поезда, деревья и т.д.

Ход игры:

Дети садятся за стол. Педагог – дефектолог задает им вопросы, ориентируясь на картинки. Дошкольники по очереди кидают игровой кубик, начинают с номера 1, который должен стоять на столице России, городе «Москва».

Дети, ориентируясь на свои географические знания, направляются от города к городу, получают дополнительную информацию о границах нашей страны. Ребятам предоставляется возможность придумать сюжет для своей игры, в которой их ждут невероятные приключения.

Дидактическая игра на липучках № 9 «Мир животных – тени»



Цель: развитие у детей внимания, наблюдательности, логического мышления, речи.

Задачи:

Коррекционно – образовательные задачи.

Формирование целостной картины мира.

Расширение кругозора.

Обогащение словаря, развитие связной речи.

Коррекционно – развивающие задачи.

Развитие у детей внимательности, наблюдательности, логического мышления, речи (учить находить картинки по тени и сопоставлять их).

Развитие сенсорных способностей, зрительного, слухового, тактильно-двигательного восприятия.

Совершенствование координации руки и глаза, развитие мелкой моторики рук.

Коррекционно – воспитательные задачи.

Формирование положительной установки на участие к игре.

Обогащение самостоятельного игрового опыта детей.

Создание целостной, различной по степени сложности, многофункциональной развивающей среды.

Оборудование.

Альбом состоит из пяти распечатанных картинок, которые заламинированы. Фигурки на липучках также заламинированы.

Ход игры:

Данная игра рассчитана на одного ребенка.

Ведущий педагог – дефектолог, у него разложены на столе все картинки, показывает картинку и спрашивает, что изображено на ней и на какую карточку ее разместить. Далее можно попросить ребенка рассказать об этих животных по картинкам.