

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 67

Методическая разработка
КОРРЕКЦИЯ ЗРИТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ЗПР.

Разработал: Учитель – дефектолог: Белецкая Е.Н.

г. Комсомольск-на-Амуре

Особую роль в познании мира для ребёнка играет восприятие. Восприятие чего-либо – не просто субъективное ощущение, это более сложный процесс. Субъективные ощущения вызывают внешние явления, воздействуя на наши органы. Способность *ощущать* дана нам и всем живым существам, обладающим нервной системой. Однако способность *воспринимать* мир в виде образов есть только у человека и высших животных. Она совершенствуется в жизненном опыте. Ощущения всегда находятся в нас самих, а воспринимаемые свойства предметов, их образы находятся в окружающем нас пространстве.

Образ, складывающийся в результате процесса восприятия, предполагает взаимодействие нескольких анализаторов. В зависимости от того, какой анализатор работает активнее, различают и виды восприятия: тактильное, зрительное, слуховое.

Таким образом, восприятие – осмысленный (включающий принятие решения) и означенный (связанный с речью) синтез разнообразных ощущений, получаемых от предметов или явлений и представляющий собой образ данного предмета или явления.

Восприятие надо рассматривать как интеллектуальный процесс, связанный с активным поиском признаков, необходимых для формирования образа и принятия решений.

Основу способностей к восприятию составляют перцептивные действия. Действия рассматривания, ощупывания, выслушивания называются перцептивными действиями (перцепция – восприятие).

Качество перцептивных действий зависит от усвоения ребёнком системы перцептивных эталонов (эталон восприятия формы – геометрические фигуры; эталон восприятия цвета – спектральная гамма; эталон восприятия размера – физические величины и т.д.). Совершенствование перцептивных действий и овладение новыми их типами обеспечивает возрастную динамику восприятия, т.е. приобретение им точности, расчленённости, других важных качеств.

Усвоение перцептивных действий способствует развитию других способностей. От того, как сформировано у ребёнка восприятие, зависят его познавательные возможности, а также дальнейшее развитие деятельности, речи и мышления. В тоже время и само восприятие развивается в тесной связи с развитием деятельности (игровой, изобразительной, трудовой).

Решающую роль в развитии восприятия играет совершенствование перцептивных действий (приёмов обследования предметов) и усвоение систем сенсорных эталонов (геометрических форм, цветов спектра, мер веса, величин, времени, и т.п.).

Перцептивные действия формируются в обучении, проходя ряд этапов:

На I этапе процесс их формирования начинается с практических, материальных действий с незнакомыми предметами. На этом этапе в материальные действия вносятся необходимые исправления, которые должны быть сделаны для формирования адекватного образа. Лучшие результаты восприятия получаются тогда, когда ребёнку для сравнения предлагаются материальные сенсорные эталоны, с которыми он может сравнивать воспринимаемый объект в процессе работы с ним.

На II этапе перцептивными действиями становятся сами сенсорные процессы, перестроившиеся под влиянием практической деятельности. Т.е. соответствующие движения рецепторных аппаратов предвосхищают выполнение практических действий с воспринимаемыми предметами. Т.е. дети знакомятся с пространственными свойствами предметов с помощью развёрнутых ориентировочно-исследовательских движений руки и глаза.

На III этапе перцептивные действия становятся ещё более скрытыми, свёрнутыми, сокращёнными; восприятие начинает казаться пассивным процессом. На самом деле оно по-прежнему активно, но протекает внутренне (в сознании и подсознании). Дети довольно быстро узнают свойства объектов, отличают одни предметы от других, выясняют существующие между ними связи и отношения. В результате внешнее перцептивное действие превращается в умственное.

На следующей, более высокой ступени сенсорной обученности дети приобретают способность быстро и без внешних действий узнавать определённые свойства воспринимаемых объектов, отличать их на основе этих свойств друг от друга, обнаруживать и использовать связи и отношения, существующие между ними. Перцептивное действие превращается в идеальное.

Таким образом, процессы восприятия проходят сложный путь развития:

- совершенствуется операциональная сторона перцептивных процессов (способы ознакомления с окружающим становятся более адекватными задачам, стоящим перед ребёнком);

- развивается продуктивная сторона восприятия (образы восприятия становятся более соответствующими отражаемой действительности);

Восприятию становятся свойственны *избирательность* (т.е. направленность на какой-либо предмет, что может проявляться и в большей скорости обнаружения, и в повышенном к нему внимании, и в чётком разграничении свойств этого предмета по ряду показателей) и *дифференцированность* (т.е. различная реакция на сходные раздражители).

- развивается и мотивационная сторона (восприятие становится *целенаправленным, преднамеренным и произвольным*).

Преднамеренное восприятие значительно более эффективно, т.к. связано с постановкой определённой задачи восприятия; непреднамеренное выступает как компонент какой-либо другой деятельности.

Зрительное восприятие - комплексный процесс, включающий различные структурные компоненты: произвольность, целенаправленность, зрительно-моторные координации, навыки зрительного обследования, аналитико-синтетическую деятельность зрительного анализатора, объем, константность восприятия.

Зрительные образы, как и любые психические образы, многомерны и сложны, они включают три уровня отражения: сенсорно-перцептивный, уровень представлений и вербально-логический уровень.

Восприятие предметов у детей с ЗПР является одной из самых низких познавательных активностей. Этим обусловлены особенности детей с ЗПР дошкольного возраста:

- отмечается недостаточность процесса переработки сенсорной информации, зачастую дети не могут целостно воспринять наблюдаемые объекты, они воспринимают их фрагментарно, выделяя лишь отдельные признаки;
- процесс восприятия предметов у детей с ЗПР занимает больше времени. У этих детей скорость зрительного восприятия значительно ниже нормы, отмечаются более низкие показатели зрительного опознания;
- недостаточность зрительного восприятия приводит к бедности и недифференцированности зрительных представлений, что ограничивает возможности наглядно-образного мышления, ведет за собой отставание в формировании пространственных ориентировок, затрудняет формирование навыков письма и чтения.

Коррекционная работа по развитию зрительного восприятия у детей с ЗПР старшего дошкольного возраста включает в себя следующие этапы:

- Развитие сенсорных эталонов (восприятие величины, цвета, формы);
- Развитие зрительно – пространственных представлений;
- Развитие целостности восприятия.

Основная цель коррекционной работы по развитию зрительного восприятия – подготовить детей к анализу, сравнению, обобщению предметов по определенным признакам. Процесс познания должен идти от простого к сложному, от практических действий к аналитической деятельности. В процессе работы важно научить детей вести непосредственное наблюдение, привить умение «смотреть и видеть».

Рассматривая знакомые предметы, дети выделяют свойственные им признаки; замечают изменения, приходят к выводам. Одновременно с развитием восприятия формы, величины, цвета необходимо учить детей, имеющих ЗПР способам обследования предметов: их группировке по цвету и форме вокруг образцов – эталонов, последовательному осмотру и описанию формы, выполнению все более сложных глазомерных действий. Поэтому необходимо научить детей различать и ориентироваться в многообразии цвета, форм, видеть окружающий мир в движении, в развитии, научить ориентироваться в пространстве. Игры, тренирующие зрительное восприятие развивают наблюдательность, внимание, память, увеличивают словарный запас.

Наиболее приемлемой формой работы в данном направлении в дошкольном возрасте является игра: сюжетно - ролевая, дидактическая. Подобные игры могут быть использованы как элемент занятия, как элемент соревнования в свободной деятельности детей, как домашнее задание. Это повышает мотивацию детей к учению, создаёт массу дополнительных ситуаций успеха для них, служит средством стимуляции познавательной активности, помогает разнообразить образовательную деятельность.

Развитие сенсорных эталонов (восприятие величины).

Каждый параметр величины (размер, длина, ширина, высота и толщина) осваивается на основе предыдущего параметра.

При восприятии каждого параметра осуществляются аналогичные действия, которые сначала выполняются с реальными предметами, затем с геометрическими фигурами, а затем выполняются в уме с опорой на рисунок. Поэтому для каждого параметра предлагаются по три типа игр: с предметами; с плоскими фигурами; с рисунками.

Для правильного определения величины у детей формируют умения:

- подбора одинаковых величин по образцу;
- различия между предметами по величине путем прикладывания и наложения, расположения по возрастающей и убывающей величине;
- закрепления названий за предметами разной величины «самый большой», «большой», «маленький», «самый маленький», больше, меньше;
- использования простых мерок для измерения и сопоставления предметов;
- аналитическое сопоставление предметов с помощью зрения;
- сопоставления частей и деталей предмета по величине.

- Игры с предметами:

Восприятие различных параметров величины осуществляется с помощью таких практических действий, как: наложение, прикладывание, ощупывание, измерение, группировка предметов по одинаковому признаку.

«Спрячь шарик в ладошках».

Цель. Учить ориентироваться на величину предметов, соотносить действия рук с величиной предметов.

Оборудование. Шарик одного цвета, но двух контрастных размеров (большой и маленький), поднос.

Ход игры. Педагог кладет на стол два шарика - большой и маленький. Показывает детям, как спрятать шарик в ладошке. Потом вызывает кого-либо и предлагает взять любой из двух шариков и так же спрятать его. Если ребенок берет маленький шарик, он сможет выполнить задание, если же большой, то шарик остается видимым. Педагог говорит, что шарик не спрятался, его видно, потому что он большой. Затем раздает всем детям разные шарик и просит спрятать их в ладошках. Результаты выполнения

задания педагог обсуждает с детьми. После этого снова раздает детям шарики, на этот раз, предоставляя им выбор.

«Опусти шарик в коробку».

Цель. Продолжать обращать внимание детей на величину, делать ее значимым признаком, учить детей пробовать закреплять знание слов «большой», «маленький».

Оборудование. Коробка с маленькой круглой прорезью, шарики (большой и маленький) одного цвета.

Ход игры. Педагог ставит на стол коробку, кладет около нее шарики и говорит детям, что сейчас дети узнают, какой шарик спрячется в этом домике. Вызывает одного и предлагает протолкнуть в отверстие шарик. Ребенок самостоятельно путем проб выполняет задание. Когда маленькие шарики спрячутся в домике, педагог обращает внимание детей, что отверстие в коробке маленькое, только для маленьких предметов. На подносе остались большие шарики.

«Спрячь игрушки».

Цель. Та же, пользоваться пробами при выполнении задания.

Оборудование. Зайчики, мишки (игрушки большие и маленькие), коробки двух размеров по числу детей.

Ход игры. Педагог раздает детям по две коробки с крышками (двух размеров) и по две игрушки - большую и маленькую. Просит детей спрятать игрушки в коробочки и закрыть крышками. Обращает внимание на то, что, если крышка не закроется, значит, игрушка не подходит для этой коробки -

ее надо спрятать в другую, а то придет волк и увидит зайчика. Таким образом, он побуждает детей пробовать.

«Помоги мишке и кукле».

Цель. Та же.

Оборудование. Кукла и мишка (или мишка и заяц и т. п.), разные по величине геометрические фигуры (два шара, два кубика, два параллелепипеда), коробки с прорезями, соответствующие контурам геометрических фигур.

Ход игры. Педагог ставит на стол две коробки с круглыми прорезями, около одной коробки сажает куклу, у другой – мишку и говорит, что кукла и мишка играли вместе, а теперь ужасно расстроились. Они не знают, где их шарики. Вызывает ребенка и просит его помочь мишке и кукле собрать шарики в их коробки. Если ребенок опустит маленький шар в большое отверстие, то педагог говорит, что у мишки (куклы) будет не хватать игрушек, он очень огорчится. Педагог достает маленький шар и побуждает ребенка попробовать еще раз, но только надо быть внимательным: большой шар опускать в большое отверстие, маленький шар в маленькое отверстие. Когда ребенок правильно выполнит задание, кукла и мишка радуются, благодарят его. Затем педагог ставит на стол коробки с квадратными прорезями. Приходят уже другие игрушки, педагог вызывает другого ребенка. Игра повторяется.

«Спрячь матрешку».

Цель. Познакомить детей с принципом складывания матрешки (маленькая прячется в большую); вызывать положительное эмоциональное отношение к игрушке и действиям с нею.

Оборудование. Двуместные матрешки по количеству детей, большая двуместная матрешка для воспитателя, мишка.

Ход игры. Педагог ставит на стол матрешку, рассматривает ее с детьми, потом раскрывает и достает маленькую матрешку: «Еще одна матрешка! Маленькая!» Педагог показывает мишку и предлагает матрешкам поиграть с ним в прятки. Мишка прячется, маленькая матрешка его находит. Мишка говорит, что теперь должна спрятаться маленькая матрешка, а он будет ее искать. Мишка отворачивается. Маленькая матрешка просит большую спрятать ее. Педагог медленно раскрывает большую матрешку и так же медленно вкладывает в нее маленькую, закрывает обе половинки и говорит: «Ищи, мишка!» Но он не может найти и уходит. После этого педагог раздает детям матрешек, раскладывая перед каждым одну целую и две половинки, просит всех спрятать маленьких матрешек, чтобы мишка их не нашел. Мишка возвращается, ищет матрешек, но не находит и снова уходит. Педагог хвалит детей, радуется вместе с ними.

«Уложи куклу спать».

Цель. Учитывать величину в практических действиях с предметами, соотносить предметы по величине; закреплять словесное обозначение величин («большой», «маленький», «больше», «меньше») ; учить оценивать свои действия, радоваться положительному результату.

Оборудование. Две куклы (большая и маленькая), два набора постельных принадлежностей в соответствии с размерами кукол, строительный материал разного размера.

Ход игры. Дети сидят полукругом в игровом уголке. Перед ними две куклы. Педагог говорит, что куклы устали и хотят спать, но у них нет кроваток, надо построить их. Обращает внимание на заранее подготовленный строительный материал. Вызывает двоих детей и предлагает им построить кровати для кукол. При необходимости педагог оказывает помощь в расположении элементов строителя, но не в их выборе. Он также не должен напоминать о

величине кукол и кроватей. Принцип соотнесения их по величине дети должны выделить сами. Когда кровати будут построены, педагог предлагает всем посмотреть, удобно ли будет куклам в этих кроватках, спрашивает, какая кровать для какой куклы построена. Дети кладут кукол и таким образом проверяют соответствие величин кукол и кроватей. В оценке результатов должны участвовать все дети. Если же дети - «строители» допустили ошибки (кровать оказалась слишком велика для маленькой куклы или слишком мала для большой), педагог предлагает построить новые. Затем достает белье и просит других двоих детей постелить его на кровати. При этом дети вновь контролируют величину построек. Когда кровати застелены, педагог сам раздевает, укладывает кукол и говорит: «Вы хорошо помогли куклам: эта кукла больше - вы построили ей большую кровать, кукле будет удобно спать. Эта кукла меньше - вы построили маленькую кровать. Ей тоже будет удобно. На большую кровать вы постелили большую простынку и положили большую подушку, а на маленькую кровать - маленькую простынку и маленькую подушку. Теперь куклы будут спать спокойно».

«Кто скорее свернет ленту».

Цель: продолжать формировать отношение к величине как к значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами "длинный", "короткий".

Ход игры. Педагог предлагает детям научиться свертывать ленту и показывает, как это надо сделать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру "Кто скорее свернет ленту". Вызывает двоих детей, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у

кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Дети садятся на место, педагог вызывает детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты "короткая", «длинная» и обобщает действия детей: "Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно".

«Расставь по порядку».

Цель: Составление сериационных рядов из одних и тех же предметов по разным параметрам величины.

Оборудование: Набор цилиндров и брусков разного размера.

Ход игры: Ребенку предлагается расставить цилиндры в порядке увеличения (уменьшения) высоты (толщины); разложить бруски в порядке увеличения (уменьшения) длины (ширины).

Игры с плоскими фигурами:

В играх данного раздела ребенок не может уже действовать с помощью проб. Величины предметов надо сопоставлять зрительно. Однако в случае затруднений ребенок может проверить свой выбор наложением. Важно помнить, что ребенок должен выполнить задание самостоятельно, не следует предварять его действия словесной инструкцией.

«Лото» (определение предмета по величине).

Цель. Учить определять зрительно предметы резко различной величины, соединять зрительный образ со словом.

Оборудование: Большие карточки с изображением двух предметов, каждый представлен двумя величинами (большой и маленький); предметы расположены на карточках по-разному (например: большой дом, маленький

дом, маленькое дерево, большое дерево; маленькая машина, маленький мяч, большая машина, большой мяч и т.п.), карточки с изображением отдельных предметов (больших и маленьких).

Ход игры. Педагог раздает детям большие карточки и по одной карточке-образцу, спрашивая: «У кого такая?» Ребенок должен не просто узнать предмет, а соотнести изображения предметов по величине, т. е. правильно наложить большой предмет на большой, маленький на маленький. После этого закрепляют результат в слове: «Правильно, это большой дом».

«Пирамидки»

Цель. Знакомить с пирамидкой, упражнять в нанизывании колец (1-й вариант); учитывать величину в действиях с предметами, соблюдать принцип складывания пирамидки (брать каждый раз самое большое кольцо), проверять свой выбор путем накладывания колец (2-й вариант); складывать пирамидку, опираясь на зрительное соотнесение величин, в качестве способа проверки не применять способ наложения (3-й вариант).

Оборудование. Пирамидки (каждая из четырех колец с колпачком) по количеству детей. В дальнейшем (3-й вариант игры) количество колец увеличивается, берут пирамидки из шаров, полушаров, полуколец и др.

Принцип складывания пирамидок должен быть практически вычленен детьми самостоятельно, а не предложен взрослым. Для этого необходимо давать детям разнообразные пирамидки с разным количеством колец разного цвета, по возможности менять их на каждом занятии.

1-й вариант. Сложи и закрой

Ход игры. Педагог ставит на стол одну пирамидку, медленно разбирает ее, раскладывая кольца в случайном порядке. Затем берет одно из колец, рассматривает его, обращает внимание на отверстие и надевает кольцо на

стержень. Так же надевает остальные кольца. Берет в руки колпачок, объясняет, что он придерживает все кольца на стержне. Обыгрывает этот момент: наклоняет пирамидку, и верхнее кольцо падает и т. д. После этого раздает пирамидки детям, помогает разобрать и собрать их. Дети нанизывают кольца на стержень и заканчивают их колпачками. Взрослый предлагает перевернуть пирамидки, убедиться, что колечки плотно придерживаются колпачками. Хвалит детей, хотя, может быть, некоторые дети собрали их недостаточно точно, не учитывая величину колец.

2-й вариант. Красивая пирамидка (занятие)

Ход занятия. Педагог берет одну пирамидку, рассматривает ее, говорит, что она красивая, ровная, гладкая. Проводит рукой по поверхности пирамидки от основания кверху, подходит к каждому и предлагает провести рукой по пирамидке. Затем разбирает пирамидку, просит сложить такую же красивую. Берет одно из колец, говорит: «Большое. (Надевает его на стержень, берет следующее кольцо, смотрит с сомнением.) Это большое или это? (Показывает на другое кольцо.) Сейчас проверю. Вот так (Накладывает кольца друг на друга, показывает детям.) Одно кольцо выступает, оно больше». (Надевает его на стержень.) То же проделывает с остальными кольцами и закрывает пирамидку колпачком. Показывает детям, какая она стала красивая, гладкая. После этого раздает пирамидки детям, помогает разобрать, смешать кольца. Дети складывают пирамидки, педагог при необходимости помогает им, но только в том случае, когда ребенок не может самостоятельно наложить кольца друг на друга. Когда пирамидки сложены, педагог предлагает детям еще раз убедиться, красивые ли они. С теми, кто не видит ошибки, проводит рукой ребенка по пирамидке, давая ему понять, что Пирамидка сложена неправильно. Ребенок еще раз собирает пирамидку. Педагог помогает, каждый раз повторяя: «Вот большое кольцо. Вот поменьше. Еще меньше». И т. д. В заключение педагог хвалит всех детей, ставит все пирамидки на стол, говорит, какие они красивые.



«Разложи по размеру» (Д/и «4-й лишний»)

Педагог отбирает для игры карточки с предметами, которые контрастно отличаются по размеру. Раскладывает их в произвольном порядке и просит ребенка распределить карточки по размеру, выбрать из них самый большой, самый маленький.

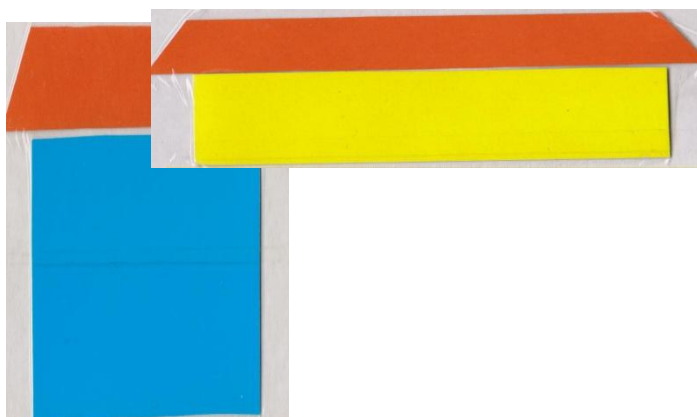


«Кто высокий?».

Цель. Учить понимать относительность высоты предмета; показать, что один и тот же предмет может быть высоким или низким в зависимости от того с чем его сравнивают; обратить внимание, что слова «высокий», «низкий», «выше», «ниже» относятся не только к предметам, но и к людям, определяют их рост.

Ход игры. Педагог вызывает двоих детей: одного самого маленького по росту, другого повыше, ставит их рядом и просит ребят сказать, кто из стоящих детей высокий. Переспрашивает: «Коля высокий или низкий?»

Затем говорит: «Правильно, Коля высокий, выше Тани». Сажает Таню и вызывает ребенка, который выше Коли. Ставит их рядом, снова спрашивает: «Коля высокий или низкий? Правильно, теперь можно сказать, что Коля низкий, а Саша высокий, Коля ниже Саши, а Саша выше Коли». Педагог вызывает других детей, таких, чтобы высокий в одной паре оказывался низким в другой, затем переставляет их в обратном порядке – тот, кто был ниже в предыдущей паре, должен быть выше. Потом педагог объясняет, что он сравнивал детей по росту: одни выше ростом, другие ниже. Предлагает всем построиться по росту. Помогает детям правильно определить свое место. Построившись в шеренгу, дети маршируют по комнате.



«Одень куклу»

Цель. Продолжать учить соотносить объекты по величине, выделять величину в качестве значимого признака, определяющего действия; закреплять знание слов «большой», «маленький», «больше», «меньше», вводить их в активный словарь детей.

Оборудование: картонные куклы маленькая и большая и предметы одежды.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку одеть куклу. Для большой куклы подберем большое платье, блузку, юбку, а для маленькой куклы – маленькие.



«Ежик»

Цель. Продолжать учить соотносить объекты по величине, выделять величину в качестве значимого признака, определяющего действия; закреплять знание слов «большой», «маленький», «больше», «меньше», вводить их в активный словарь детей.

Оборудование. Картонные трафареты с изображением ежей, зонтиков четырех величин.

Ход игры. Педагог говорит, что сейчас он расскажет сказку о ежах: «В лесу жила семья ежей – папа, мама и двое ежат. Вот один раз ежи пошли гулять и вышли в поле. Там не было ни дома, ни дерева. (Предлагает детям найти на подносах фигурки ежей и положить на стол перед собой. Подходит к каждому и располагает фигурки в ряд по величине.) Вдруг папа-еж сказал: «Посмотрите, какая большая туча. Сейчас пойдет дождь». - «Побежали в

лес,- предложила мама-ежиха. - Спрячемся под елкой». Но тут пошел дождь, и ежи не успели спрятаться. У вас, ребята, есть зонтики. Помогите ежам, дайте им зонтики. Только смотрите внимательно, кому какой зонтик подходит. (Смотрит, используют ли дети принцип сопоставления предметов по величине.) Молодцы, теперь все ежи спрятались под зонтиками, и они благодарят вас». Педагог спрашивает кого-либо, почему он один зонтик дал ежу-папе, а другой - ежихе; следующего ребенка - почему маленьким ежатам дал другие зонтики. Дети отвечают, а педагог помогает им правильно сформулировать ответ.

Игры с рисунками:

Постепенно у детей формируются представления о величине, которые, соединяясь со словом-названием величины, закрепляются в памяти. Но самостоятельно запомнить и вспомнить предметы разной величины, мысленно соотносить их с величиной других предметов ребенок с задержкой в развитии не может. Для проведения коррекционной работы могут быть предложены следующие игры:

«Красивый узор».

Цель: учить осуществлять выбор величин по слову - названию предметов, развивать внимание.

Оборудование. Полоски чистой плотной бумаги, геометрические формы разной величины для выкладывания узора (круги, квадраты, ромбы, шестиугольники и др); подносики, наборное полотно.

Ход игры. Педагог говорит, что сейчас они будут выкладывать красивый узор, показывает образец действия: «Большой квадрат. (Берет форму и вставляет в наборное полотно). Маленький квадрат, еще маленький квадрат». (Вновь вставляет в полотно и т. д.). Затем педагог предлагает выкладывать формы под диктовку. Вначале он следит не только за правильным

чередованием величин, но и затем, чтобы ребенок действовал слева направо и соблюдал одинаковое расстояние между элементами. При повторном проведении задания дают другие формы, изменяется и их чередование. В заключении педагог рассматривает получившиеся узоры, дает работам положительную оценку.

«У кого такое?»

Цель: осуществлять выбор величины по слову, запоминать словесное определение величины.

Ход игры. Детям раздают листы лото, они их рассматривают и закрывают картонками. Педагог называет одну из картинок, например высокий дом, отсчитывает до 10–15, просит снять картонки и найти названную картинку. Затем достает маленькую карточку, показывает ее детям и отдает тому, кто опознал предмет по словесному описанию до показа маленькой карточки, и говорит: «Верно, это высокий дом». Если же дети не смогли определить картинку по слову-названию, то педагог еще раз показывает и называет ее. Дети повторяют название. После этого картинка откладывается, и название предмета повторяется через некоторое время, после обыгрывания 2-3 других предметов. Игра заканчивается, когда все картинки на больших листах будут закрыты маленькими карточками.

«У кого такой предмет?»

Цель: Упражнять детей в сравнении двух предметов, одинаковых по названию. Учить, сравнивая предметы, начинать с существенных признаков (ведущих); развивать наблюдательность.

Оборудование: Парные картинки с изображением предметов, отличающихся друг от друга несколькими признаками и деталями: 2 пуговицы, разные по цвету, величине, форме, количеству дырочек; 2 чашки, разные по форме и

цвету, с разными рисунками; 2 рыбки, разные по форме тела, длине и окраске плавников и хвоста; 2 рубашки - полосатая и клетчатая, с длинными и короткими рукавами, у одной кармашек наверху, у другой - два внизу; 2 фартука разного покроя с разной вышивкой; 2 ведра, разные по форме и цвету; другие предметы: пряжки, шарфы, туфли, лодки и др.

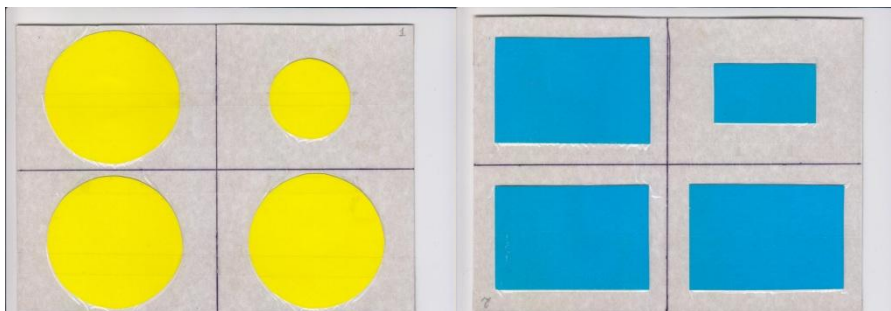
Ход игры: Педагог кладет перед детьми по 2-3 пары картинок и объясняет: «На каждой паре картинок нарисованы одинаковые по названию предметы: рубашки, рыбки, фартучки. Но предметы чем-то отличаются друг от друга. Сейчас будем про них рассказывать. Про один предмет буду рассказывать я, про другой тот, кого я вызову. Рассказывать будем по очереди. Если я назову цвет своего предмета, то и вы должны назвать только цвет; если я скажу, какой формы у меня предмет, то и вы должны определить форму предмета». Вызывает ребенка и предлагает ему вместе рассказать про рубашки и т.п. Аналогично проводится сравнение других предметов. При повторном упражнении дети могут сравнивать однородные предметы самостоятельно. В этом случае педагог следит за ходом игры, за правильностью сравнений.

«Четвёртый лишний».

Цель: Закрепить умение находить четвертый лишний предмет и объяснять, почему он лишний.

Оборудование: Карточки с геометрическими фигурами, отличающимися по цвету, размеру, форме.

Ход игры: Педагог раздает каждому ребенку карточку, где дети находят среди данных геометрических фигур лишнюю. Отвечают на вопрос: «Почему эта геометрическая фигура лишняя?».



Развитие сенсорных эталонов (восприятие цвета).

Работа по развитию представлений о цвете проводится поэтапно:

- 1 этап - ребенка учат сличению цветов;
- 2 этап - ребенок выполняет задание по словесной инструкции;
- 3 этап - ребенок сам называет цвет.

Зрительное соотнесение цветов

Зрительное соотнесение цвета происходит не только тогда, когда предметы находятся рядом, но и на расстоянии. В основе соотнесения лежит не просто различение, а восприятие цвета. Дети начинают запоминать и сами цвета, и их названия. Сначала даются названия основных цветов: желтый, красный, зеленый, синий, а также белый и черный, а затем дополнительных цветов и оттенков. Примеры игр:

«Бегите ко мне».

Цель. Продолжать учить осуществлять выбор цвета по образцу, действовать по цветовому сигналу, развивать внимание.

Оборудование. Флажки трех цветов, бубен.

Ход игры. Педагог раздает детям флажки трех цветов. По сигналу бубна они разбегаются по комнате. Педагог говорит: «Бегите ко мне» - и поднимает красный флажок. Дети с красными флажками подбегают к педагогу и поднимают их вверх. Игра повторяется. Все вновь разбегаются. Педагог поднимает флажок другого цвета или сразу два флажка, например белый и красный. Дети с такими же флажками подбегают к нему и поднимают их вверх. В конце игры педагог поднимает все три флажка и дети подбегают к нему.

«Найди свою пару».

Цель. Та же.

Оборудование. Парные флажки разного цвета (например, два красных, два оранжевых, два желтых и т.д.), бубен. Ход игры. Педагог раздает детям флажки - по одному каждому ребенку. По сигналу бубна дети разбегаются по комнате, затем по другому сигналу педагога останавливаются и ищут каждый свою пару - ребенка, у которого флажок такого же цвета. Дети с одинаковыми флажками берутся за руки, пары встают друг за другом и под удары в бубен маршируют по комнате.

По мере усвоения игры задание усложняется: когда дети пройдут парами по комнате, они снова разбегаются, а педагог подходит к ним и поочередно меняет флажки. Дети должны найти новые пары, ориентируясь на другой цвет флажка.

«Найди предметы такого же цвета».

Педагог раздает детям карточки, на которых нанесены различные изображения красного, синего, желтого, зеленого цвета. Определив, какого цвета изображение на карточке, дети подходят к столу и выбирают фигуры заданного цвета, называют цвет.

«Воздушные шары».

Ребенку предлагается карточка с изображением разноцветных ниточек и набор кругов - шариков. Надо шарики «привязать» к ниточкам подходящего цвета.

***«Веселый поезд».***

Ребенку предлагается карточка с изображением паровозика. В паровозик кладется карточка-ориентир с изображением цвета. Ребенок выбирает фигуры такого же цвета и «рассаживает» их по вагончикам.

***«Подбери к чашкам блюдца».***

Педагог раздает детям разноцветные чайные чашки. На столах лежат блюдца соответствующих цветов. Детям предлагается найти чайную пару и соотнести цвет чашки и блюдца.



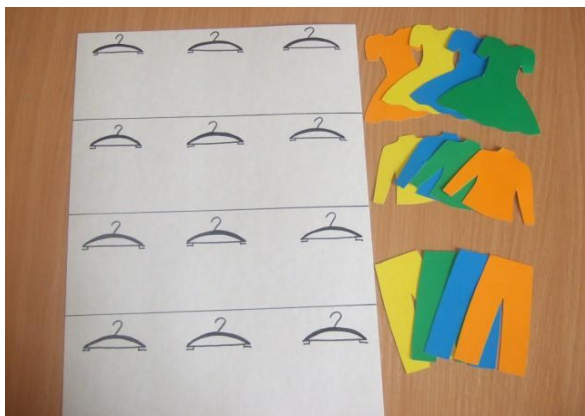
«Разноцветные зонтики».

Педагог раздает детям разноцветные зонтики. На столах лежат круги соответствующих цветов. Детям предлагается подобрать к зонтику круг и соотнести цвет зонтика и круга.



«Развешай одежду?».

Педагог предлагает детям развешивать одежду на вешалки. Так чтобы, в каждом ряду одежда была одинаковая по цвету.



«Где ошиблась Белоснежка?».

Педагог расставляет чайные пары по цвету и при этом допускает ошибку и говорит: «К Белоснежке должны прийти гости. Она очень спешила и ошиблась, когда расставляла чайные пары. Помогите Белоснежке расставить правильно по цвету чайную посуду».

«Машинки едут по домам».

У детей карточки с изображением разноцветных машинок. На столе лежат карточки с изображением гаражей разного цвета, педагог предлагает ребенку найти для каждой машины свой гараж.

«Машина заблудилась».

Педагог расставляет все карточки по парам, при этом допускает ошибку и предлагает ребенку самому найти, какая машина «заехала» не в свой гараж - гараж другого цвета.

«Разноцветные поляны».

Ребенку предлагается игровое поле - поляна, разделенное на разноцветные квадраты и силуэтные изображения игрушек, цветов разного цвета. На поляну можно класть предметы такого же цвета на соответствующие квадраты.

«Разноцветные ежики».

Ребенку предлагаются разноцветные ежики и прищепки разных цветов. Нужно подобрать к каждому ежику «иголки» такого же цвета.



«Одень кукол».

Ребенку предлагается подобрать каждой кукле подходящий плащ, сапоги, шапку. И объяснить, почему так одели куклу?



Различение цветов по словесной инструкции.

Эта группа заданий основана на зрительном различении предметов по цвету по словесной инструкции т.е., называнию цвета. Примеры игр:

«Нарисуй фигуру».

Цель: закрепление цвета, формы, величины.

Ход игры: Педагог обращает внимание детей на зеркало и краски. Он предлагает детям нарисовать на зеркале: зеленый круг, красный квадрат, синий треугольник и т.д. При повторении упражнения следует усложнить задачу - нарисовать красный круг и маленький, треугольник зеленый и большой и т.д.

«Найди 5 предметов одного цвета» (вариативность).

Цель: закрепление цвета.

Ход игры: Педагог просит детей найти пять предметов вокруг себя одинакового цвета и изобразить один из них на листе бумаги карандашом такого же цвета.

«Собери поезд по цвету».

Цель: закрепление цвета.

Ход игры: На столе лежат карточки с изображением 6 разноцветных паровозиков и карточки-вагончики с изображением насекомых, рыб, птиц, домашних и диких животных. Педагог предлагает к паровозику подобрать вагончики с пассажирами того же цвета и выложить их в ряд.

«У кого какой цвет?».

Цель: учить детей узнавать цвета, закрепить умение определять предметы по цвету, развивать речь, внимание.

Ход игры: Педагог показывает, например, зеленый квадрат бумаги. Дети называют не цвет, а предмет того же цвета: трава, свитер, шляпа и т. д.

«Полосатые коврики».

Цель: Учить практически применять знания, полученные ранее, сравнивать по цвету, используя промежуточное средство.

Ход игры: На листе нарисованы цветные полосы. Ребенок называет цвета по порядку. Педагог обращает внимание на контурные ориентиры с одной стороны коврика: «Если вы правильно докрасите эти полосы, то получится красивый разноцветный коврик». Прежде чем, приступить к выполнению задания, ребенок совместно с педагогом вспоминает названия цветов. Если цвета совпадут. То значит, цвет выбран правильно.

Самостоятельное название цвета, связанное с представлением о цвете.

Постепенно у детей формируются представления о цвете, которые закрепляются в слове - названии. Важно научить ребенка пользоваться представлениями о цвете в повседневной жизни, научить оперировать этими представлениями не только в реальных действиях, но и мысленно. Примеры игр:

«Собери цветок».

Цель: Формировать у детей умение выявлять закономерность в расположении узора и продолжать его; закреплять знание основных цветов.

Оборудование: «Лепестки цветов», из прищепок, серединки цветка из картона.

Ход игры: Педагог расставляет ребёнку историю: «На полянке выросли красивые цветы, но утром налетел сильный ветер и сорвал некоторые (все) лепестки», затем предлагает вернуть лепестки на место. Можно собирать цветок из «лепестков» по цвету серединки цветка (сияя серединка – синие лепестки) или выявить закономерность узора лепестков и продолжить её.



« Чего не стало».

Цель: Развитие зрительной памяти, зрительной ориентировки при восприятии цвета, формы, величины предмета.

Ход игры: Педагог показывает детям панно «Вкладыши», полностью собранное. Затем дети закрывают глаза. Педагог прячет один круг и спрашивает у детей, какого круга не стало (по цвету, величине).

«Уточним цвет предметов» (вариативность).

Цель: та же.

Ход игры: Педагог демонстрирует цветные предметы разной формы и величины и просит детей назвать предмет и форму, и цвет и найти еще предметы такого же цвета в кабинете.

«Цветное лото».

Цель: та же.

Ход игры: Педагог предлагает детям выкладывание узоров одного цвета, можно использовать мозаику. Затем дети называют цвет.

«Узнай и назови».

Цель: продолжать учить детей соединять представления о цвете со словом-названием, производить выбор цвета по слову.

Ход игры: Педагог раздаёт детям большие карты лото, затем спрашивает, не показывая маленькой карточки: «У кого синяя (красная, жёлтая, зелёная, синяя) карточка?» Тем, кто отвечает: «У меня», взрослый даёт маленькие карточки и побуждает самостоятельно проверять правильность выбора. Игра проводится до тех пор, пока все карты лото не будут накрыты маленькими карточками. В конце игры педагог или родитель обращает внимание детей на их ошибки, но обязательно даёт общую положительную оценку их действиям в игре.

«Запомни и найди».

Цель: развивать внимание, запоминание с опорой на представление о цвете.

Оборудование: То же, что в игре «Лото», чистые листы картона.

Ход игры: Педагог раздает детям большие карты лото, просит внимательно рассмотреть их и закрыть чистыми листами картона. Показывает одну из маленьких карточек, кладёт её на стол тыльной стороной вверх, отсчитывает до 10 – 16 (про себя), просит детей снять чистые листы и показать какой цвет они видели в образце. Затем можно продемонстрировать образец и дать детям возможность проверить, правильно ли они указали цвет, и раздать им маленькие карточки.

«Запомни и найди».

Цель: воспоминания нужного цвета по его названию, удерживая в памяти определённое время; учить сосредотачиваться на цели, которая отсрочена от инструкции.

Оборудование: То же, что в игре «Лото».

Ход игры: Принцип организации и проведения игры остаётся прежним. После того как дети снимут чистые листы, они должны назвать цвет карточки, которую показал взрослый.

«Какого цвета нет».

Цель: формировать умение ориентироваться на цвет и запоминать цвет, активизируя внимание, развивает память; стимулировать активное употребление знакомых названий цветов.

Оборудование: Наборное полотно, крупные цветные карточки, лист белой бумаги.

Ход игры: Педагог располагает на доске наборное полотно, вставляет в него (в случайном порядке) 4 цветные карточки (названия цветов хорошо знакомы детям) и просит назвать цвета. Затем закрывает полотно листом бумаги и незаметно убирает одну из карточек. Снимает бумагу и спрашивает, какого цвета нет. Игра повторяется, каждый раз взрослый меняет местами цветные карточки.

В дальнейшем увеличиваются количество карточек и их цвета.

«Что бывает такого цвета».

Цель: соединить представление детей о цвете и реальных предметах; дать понять, что цвет – одно из свойств предмета.

Оборудование: Наборы предметов разных цветов: овощи, фрукты (апельсин, яблоко, помидор, редис, огурец, капуста, баклажан), ягоды (чёрная и красная смородина, клубника, крыжовник), изображения животных (белый и бурый медведи, лягушка крокодил, серый и белый зайцы, лиса), игрушки, цветные карточки, салфетка.

Ход игры: 1 –й вариант. На столе взрослого лежат помидор, огурец, лист дерева (зелёный или жёлтый), яблоко (зеленое или красное). Дети рассматривают предметы и называют их цвет. Потом взрослый закрывает всё салфеткой, достаёт цветные карточки, поворачивает их тыльной стороной и предлагает трём детям взять по одной карточке. Потом они поворачивают карточки лицевой стороной вверх. Тот, у кого красная карточка, называет красные предметы, лежащие на столе. Владелец зелёной карточки называет предметы. (Все предметы при этом закрыты салфеткой). У третьего ребёнка – синяя карточка: также вспоминает синие предметы под салфеткой, но назвать их не может. Салфетку снимают и проверяют правильность ответов детей. Взрослый говорит «Правильно, помидор бывает красного цвета, огурец и листок – зелёного. А бывает помидор синего цвета? А синий листок? Синий огурец». Дети отвечают. Взрослый просит всех вспомнить и найти в групповой комнате синие предметы.

2 - й вариант. Дети называют предметы определённого цвета, а взрослый даёт ребёнку картинку с изображением правильно названного предмета. Если же предмет назван неверно, картинка не даётся. Когда все знакомые детям предметы данного цвета будут названы, они раскладывают картинки и называют их изображение. Например, ребёнок говорит: «У меня лягушка, яблоко, огурец». «Правильно, - говорит взрослый, - они зелёные». Другой ребёнок показывает свои картинки: «Тут кузнечик, крокодил, листок, трава». «Верно, - даёт оценку взрослый. - Посмотрите! Лягушка, листок, огурец, кузнечик бывают зелёные. У нас есть зелёная чашка, зелёная лейка, зелёная машина. А могут ли они быть красными? Да, могут. Их можно покрасить в

любой цвет. А вот объекты природы бывают определённого цвет: трава зелёная, снег белый».

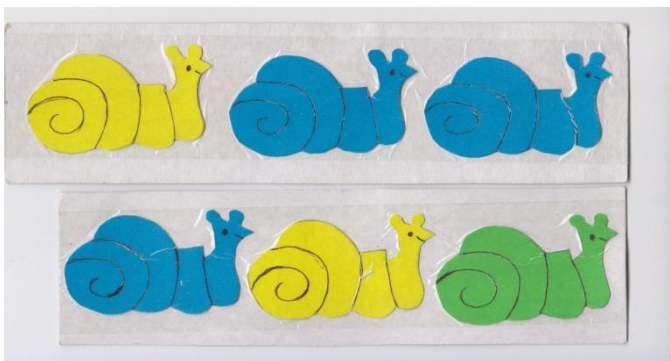
«Что художник раскрасил неверно?».

Педагог предлагает детям фрукты и овощи, которые раскрасил художник. Дети должны найти, что художник раскрасил неверно и назвать правильный цвет предмета.



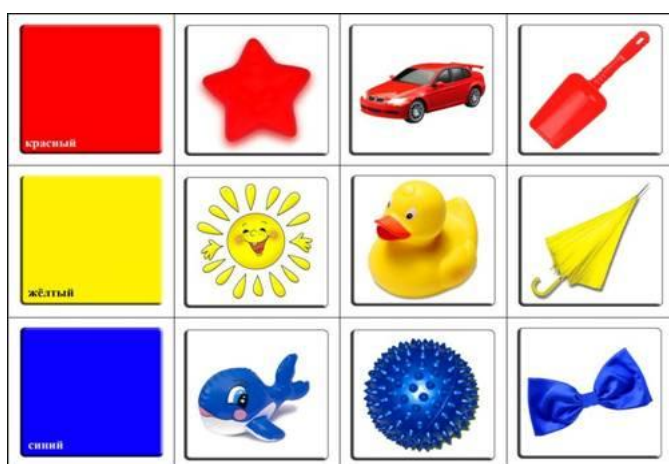
«Закономерности».

Педагог предлагает детям установить закономерность и поставить в ряд улитки, рыбки и так далее по рисунку образцу. А затем ребенок проверяет правильность выполнения задания и называет цвета.



«Классификация»

Педагог предлагает ребенку подобрать предметы к цвету – образцу, и объяснить принцип классификации.

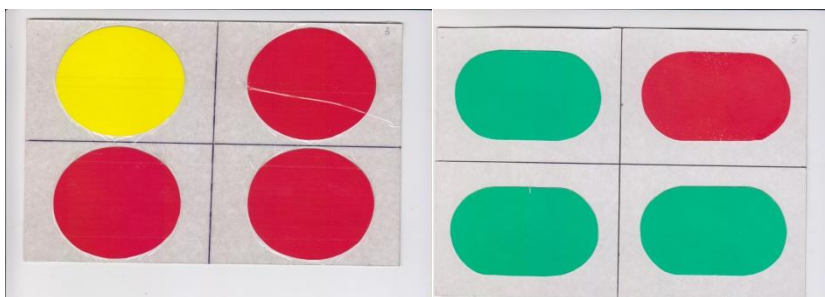


«Четвёртый лишний».

Цель: Закрепить умение находить четвертый лишний предмет и объяснять, почему он лишний.

Оборудование: Карточки с геометрическими фигурами, отличающимися по цвету, размеру, форме.

Ход игры: Педагог раздает каждому ребенку карточку, где дети находят среди данных геометрических фигур лишнюю. Отвечают на вопрос: «Почему эта геометрическая фигура лишняя?».



Развитие сенсорных эталонов (восприятие формы).

Работа по развитию представлений о форме проводится поэтапно: практическое выделение формы; зрительное выделение формы; ребенок сам называет форму предмета по сформированному понятию. За весь дошкольный период ребенок с ЗПР осваивает пять основных форм: круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал.

Практическое выделение формы

В процессе действий с предметами ребенок учится различать их форму. Поэтому первые игры и упражнения должны быть основаны на практических действиях, требующих опоры на форму предметов. Способом ориентировки в задании являются здесь пробы, которым и нужно научить ребенка с ЗПР.

Для развития у ребенка восприятия формы надо освоить ряд практических действий, которые помогают ему воспринимать форму независимо от

положения фигуры в пространстве, от цвета и величины. Это такие практические действия, как: наложение фигур, прикладывание, переворачивание, сопоставление элементов фигур, обведение пальцем контура, ощупывание, рисование. Примеры игр:

«Спрячь игрушку (картинку)».

Цель. Учить соотносить форму предметов с помощью проб.

Оборудование. Коробки с крышками разных форм (круглые, квадратные, многоугольные), мелкие игрушки или картинки.

Ход игры. Педагог раскладывает на столе вперемешку 2 коробки и крышки к ним. Показывает детям маленькую игрушку или картинку, которую можно положить в коробку, и говорит, что нужно спрятать игрушку, и потом найти ее. Вызывает двух детей, один прячет игрушку и закрывает коробки крышками, а другой ищет. Педагог учит детей подбирать крышки путем проб (подходит, не подходит). При повторном проведении игры пары коробок меняются, а количество их увеличивается до 3–6.



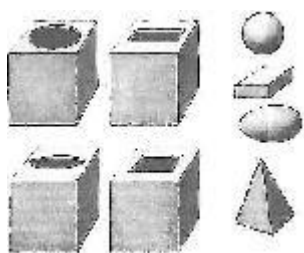
«Чей домик?»

Цель. Учить соотносить плоскостную и объемную формы в практическом действии с предметами, пользоваться методом проб, отбрасывая ошибочные варианты и фиксируя правильные.

Оборудование. Четыре коробки из плотного материала, в каждой из них по одной прорези (круглая, квадратная, овальная, прямоугольная), объемные

геометрические формы (шар, куб, кирпичик, овал, треугольная призма), по размеру подходящие к прорези.

Ход игры. Педагог ставит на стол одну из коробок, например, с круглым отверстием, кладет около нее шар и кубик и говорит детям, что сейчас они узнают, чей это домик, что в нем должно находиться: шарик или кубик? Вызывает ребенка и предлагает ему протолкнуть в отверстие одну из форм. Побуждает малыша примерить ту или иную форму к отверстию. Другому ребенку предлагает уже другое сочетание форм, например, шар и овал, формы которых не имеют столь четкого различия. В дальнейшем форма коробок меняется, увеличивается их количество до 3–5. Надо помнить, что при выполнении задания результат должен быть закреплён словом педагога: «Правильно ты подобрал форму, здесь должен находиться шарик (кубик, кирпичик)».



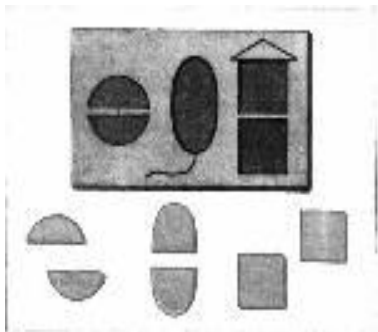
«Найди окошко».

Цель. Та же.

Оборудование. Коробки из плотного материала, в каждой из которых по две прорези разной формы (например, круглая и квадратная, квадратная и треугольная, круглая и овальная и т.д.), объемные геометрические формы.

Ход игры. Игра проводится так же, как и предыдущая, но ребенок соотносит каждую форму не с одной, а с двумя прорезями, что усложняет задание, выполнение которого требует большей организации деятельности, большего числа проб.

(из двух полуovalов), двухэтажного дома (из двух прямоугольников); фигурки (два полукруга разного цвета, два полуovalа одинакового цвета, два прямоугольника).



Ход занятия. Перед ребенком кладут доску и фигурки вперемешку. Педагог предлагает малышу составить все картинки, а потом сказать, какое изображение получилось.

3-й вариант.

Оборудование. Несколько досок с прорезями. Первая доска имеет прорези, соответствующие изображениям елочки (три треугольника), девочки (круг и треугольник, ноги и руки нарисованы), поезда (паровоз и вагон: паровоз состоит из большого прямоугольника, маленького треугольника – трубы и двух кругов; вагон – из маленького прямоугольника и двух кругов); фигурки (треугольники, круги, прямоугольники), по форме соответствующие прорезям на доске.

Вторая доска с прорезями в форме неваляшки (четыре части – три круга разных размеров и овал), клоуна (шесть частей – пять овалов разных размеров, круг и треугольник), Чебурашки (шесть частей – пять овалов разного размера, круг, уши нарисованы на доске); геометрических фигурок, соответствующих изображениям.

Ход игры. Вначале педагог дает ребенку фигурки только к одному изображению и предлагает угадать, что из них можно сложить. Побуждает

его к пробам и примериванию. В дальнейшем можно давать весь материал, но при затруднениях надо снова перейти к ограниченному количеству изображений.



«Почтовый ящик»

Цель. Различать форму на ощупь, соотнося плоскостную и объемную формы; учить при тактильном восприятии пользоваться методом проб.

Оборудование. Почтовый ящик – коробка с разным количеством прорезей (3–5) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник; круг, овал, квадрат; полукруг, треугольник, прямоугольник, квадрат, шестигранник), объемные фигурки, которые проталкиваются в отверстия, ширма или экран.

Ход игры. Педагог предлагает ребенку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном, не контролируя зрением (допускаются пробы). При первом проведении игры используются коробки с 2–3 прорезями и нужное количество фигур.

«Спрячь от дождика».

Ребенку предлагается карточка с изображением зонтика. Под зонтик кладется геометрическая фигура и предлагается ребенку спрятать под зонтик все фигуры такой же формы.

«Разложи правильно».

На столе все фигуры одного цвета. Ребенку предлагается разложить фигуры по коробкам, на которых изображена форма фигур. По сигналу дети раскладывают фигуры по коробкам.

Зрительное выделение формы

В дальнейшем ребенок вычленяет форму зрительно. При организации игр необходимо соблюдать последовательность, ориентируясь на возможности ребенка и уровень освоения им перцептивных операций. Выделяют следующие 4 группы игр:

- направленные на формирование умения находить по образцу предметы одинаковые по форме фигуры: круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, овал и другие, подбирать геометрические фигуры одинаковые с образцом по форме и цвету, по форме и величине;
- направленные на формирование умения находить геометрические фигуры по их названию;
- направленные на формирование умения сопоставлять предметы с геометрическими фигурами;
- направленные на формирование умения группировать предметы по форме.

Примеры игр:

«Чудесный мешочек».

Цель: Научить выбирать фигуры на ощупь по зрительному воспринимаемому образцу.

Ход игры: На столе геометрические фигуры и в мешочке такие же. Сначала рассматриваются геометрические фигуры на столе и объясняются правила игры. Ты должен найти в мешочке такую же фигуру, какая лежит на столе, называет ее. Если ребенок испытывает затруднение, то напоминает способы обследования фигур. При повторном проведении игры меняются фигуры, постепенно увеличивается их количество.

«Веселый поезд».

Педагог кладет карточку-ориентир с контуром фигуры - паровозик. Дети из геом. фигур выбирают такие же по форме и «рассаживают» их по вагонам.

«Закрой окошко в домике».

Педагог раздает детям геом. фигуры разного цвета. На столах лежат разноцветные домики с окошками разной формы. Нужно детям закрыть окошко соответствующей фигурой.



«Зашей комбинезон».

Педагог раздает детям разноцветные комбинезоны с «дырками». На столах лежат заплатки разного цвета и формы. Детям предлагается зашить комбинезон, правильно подобрав заплатки.

«Открой замок».

Педагог детям раздает ключи разной формы и просит открыть замки, лежащие на столе. Надо быть внимательным, потому что ключик подойдет к замку с отверстием соответствующего цвета и формы.

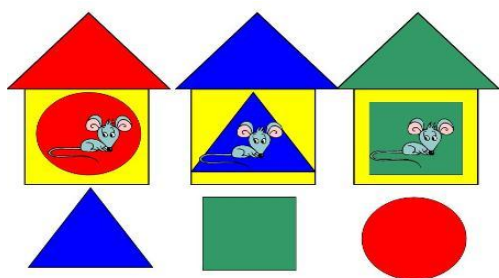


«Найди стеклышко».

На столах лежат вазы. Педагог говорит, что от вазы откололось стеклышко и предлагает детям найти стеклышко соответствующей формы и цвета.

«Найди такой же предмет».

На столе лежат вырезанные из картона рисунки на одном из которых, нарисованы круг, на другом квадрат, треугольник и т.д. детям предлагается найти пару.



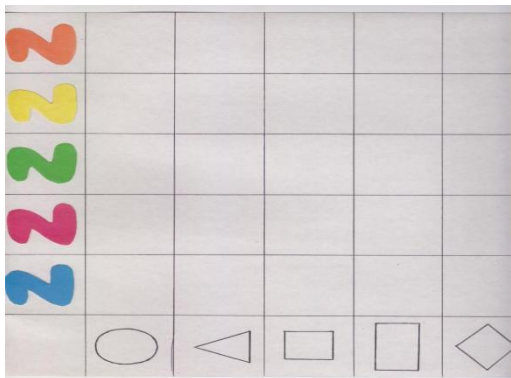
«Наряди матрешку».

На столах лежат матрешки и фигуры. Педагог просит ребенка нарядить матрешку, подобрать фигуры по цвету и форме.



«Геометрическое лото».

Педагог предлагает детям карточку с изображением разноцветных геометрических фигур разного размера и набор геометрических фигур. Дети должны найти фигуры соответствующего цвета, формы, размера и закрыть их на карточке.



«Геометрическое лото».

Цель: учить детей сравнивать форму изображенного предмета с геометрической фигурой подбирать предметы по геометрическому образцу.

Оборудование: 5 карточек с изображением геометрических фигур (по 1 кругу, квадрату, треугольнику, прямоугольнику, овалу). По 5 карточек с изображением предметов разной формы: круглой (теннисный мяч, яблоко, шарик, футбольный мяч, воздушный шар), квадратный коврик, платок,

кубик и т. д.; овальной (дыня, слива, лист, жук, яйцо); прямоугольной (конверт, портфель, книга, домино, картина).

Педагог рассматривает вместе с детьми материал. Ребенок называет фигуры и предметы. Затем по указанию педагога подбирает к своим геометрическим образцам карточки с изображением предметов нужной формы. Педагог помогает ребенку правильно назвать форму предметов (круглая, овальная, квадратная, прямоугольная).

«На что похоже?»

Дети рассматривают геом. фигуру, определяют цвет и говорят, на какой предмет окружающего мира похожа данная фигура.

«Один пассажир» (Д/и «Веселый поезд»).

Педагог в паровозик кладет карточку - ориентир: одну с контуром фигуры, другую с цветовым пятном. Ребенок должен выбрать из набора карточку данного цвета и формы и посадить в вагон.

«Вкусный груз» (Д/и «Веселый поезд»).

Педагог берет из общего набора карточку и выкладывает ее на вагончик, сравнивая ее с каким-либо подходящим предметом (помидор, огурец, конфета...) и говорит, что сегодня поезд везет «вкусный груз». Ребенку предлагается подобрать подходящее сходство с геом. фигурой.

«Подбери по форме».

Ребенку предлагается таблица с силуэтами различных геометрических фигур разного размера и набор геометрических фигур. Дети выкладывают соответствующие фигуры на таблицу.



«Закрась фигуры».

Ребенку показывают карточку с изображением на ней геометрические фигуры различных размеров. Затем, ему дают задание соединить похожие фигуры стрелками и закрасить самую большую и самую маленькую.

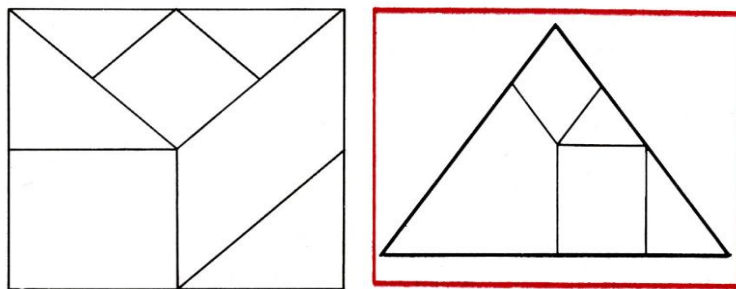
Самостоятельное название формы, связанное с представлением о форме.

Когда ребенок запомнит форму, она у него станет образом представления. Важно научить детей самостоятельно называть фигуры. У детей с ЗПР данный процесс значительно затруднен. Примеры игр:

«Составь фигуру».

Цель: Закрепление формы, развитие целостного восприятия.

Детям предлагается составить и назвать геометрическую фигуру (круг, квадрат, овал, прямоугольник) из 2,4,6,8 частей.



«Узнай фигуру».

Цель: Закрепление формы, цвета, размера.

Перед ребёнком выкладываются разные геометрические фигуры. Педагог описывают одну из фигур по форме, размеру, цвету. Ребёнку необходимо узнать её из других фигур и назвать. Можно произвести смену ролей, когда ребёнок называет, а педагог или другой ребенок угадывают.

«Чего не стало?»

Цель: Развитие зрительного восприятия, закрепление фигур.

Перед ребенком раскладываются картинки с геометрическими фигурами от 4 и более, предлагается посмотреть и запомнить их. Ребёнок отворачивается, педагог убирает одну картинку. Педагог просит повернуться и спрашивает: «Какой фигуры не стало?».

«Что изменилось?»

Цель: Развитие зрительного восприятия, закрепление геометрических фигур.

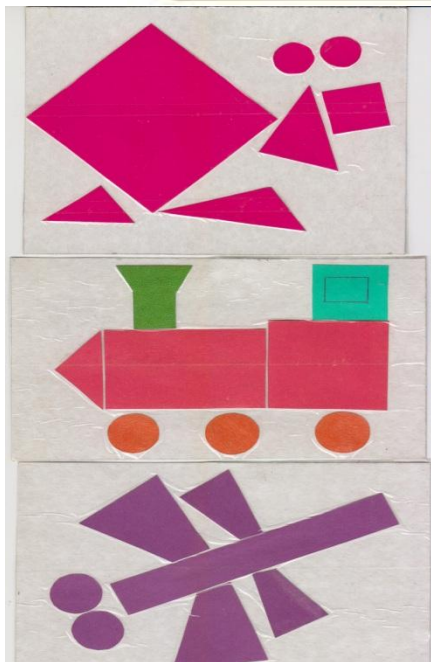
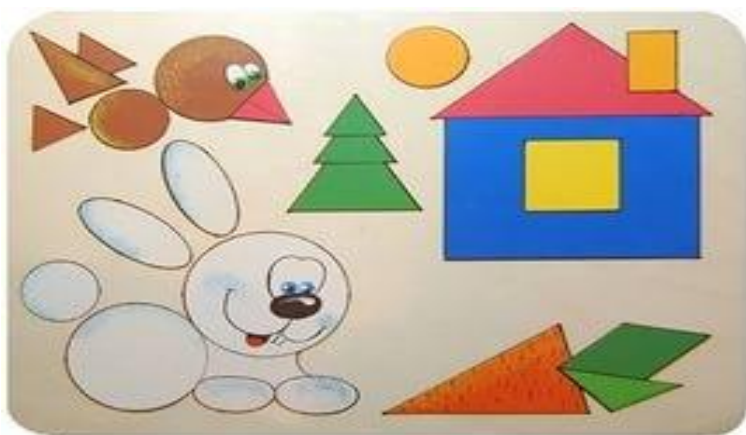
Перед детьми раскладываются картинки с геометрическими фигурами от 4 и более, предлагается посмотреть и запомнить их. Ребёнок отворачивается, педагог убирает или добавляет одну картинку. Взрослый просит повернуться и спрашивает: «Что изменилось?».

«Назови фигуру».

Взрослый предъявляет разные геометрические фигуры и просит их назвать, какая форма, цвет и размер, просит разложить образцы по цвету и форме (проводя классификацию).

«Из каких фигур состоит предмет?»

Ребенку показываются предметы, состоящие из геометрических фигур. Педагог предлагает назвать фигуры, из которых состоит предмет (ракета, паровоз, птица, башня, рыба и т.д.).



«Дорисуй фигуры».

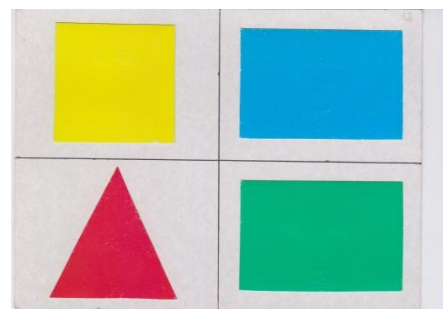
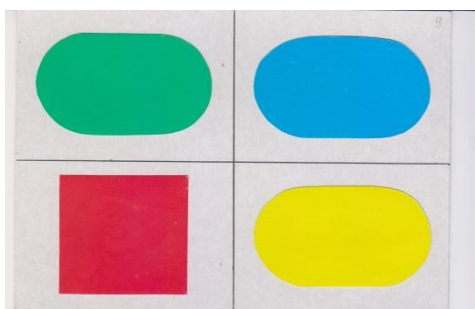
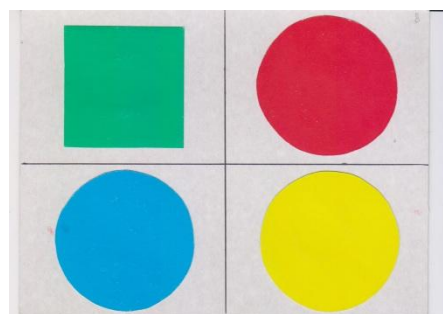
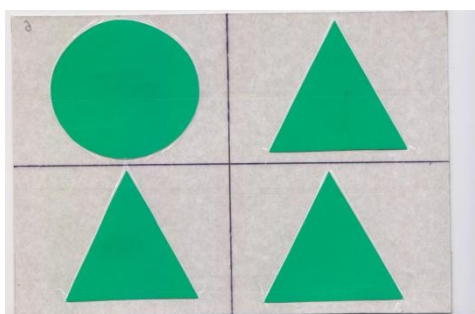
Педагог раздает детям изображение не дорисованных геометрических фигур и просит сначала назвать их, а затем дорисовать эти фигуры.

«Четвёртый лишний».

Цель: Закрепить умение находить четвертый лишний предмет и объяснять, почему он лишний.

Оборудование: Карточки с геометрическими фигурами, отличающимися по цвету, размеру, форме.

Ход игры: Педагог раздает каждому ребенку карточку, где дети находят среди данных геометрических фигур лишнюю. Отвечают на вопрос: «Почему эта геометрическая фигура лишняя?».



Развитие зрительно – пространственных представлений.

Развитие зрительно – пространственных представлений включает в себя два раздела: развитие зрительно-моторной координации и восприятие пространства и ориентировка в нем.

Зрительно-моторная координация эффективно развивается:

- при выполнении различных двигательных упражнений: ходьба и бег по разметкам, катание на велосипеде, самокате по дорожкам и ограниченным площадкам; метание в цель различными предметами в играх «Летающие тарелки», «Летающие колпачки», «Попади в цель»;
- в различных видах изобразительной деятельности (рисование, лепка, аппликация и пр.);
- при конструировании и работе с мозаикой;
- при выкладывании фигур из спичек (палочек);
- при выполнении фигур из пальцев рук;
- при пальчиковой гимнастике и массаже кистей рук;
- при срисовывании графических образцов (геометрических фигур и узоров разной сложности;
- при вырезании по контуру фигур из бумаги (особенно вырезание плавное, без отрыва ножниц от бумаги);
- при раскрашивании и штриховке (регулярно, по изучаемым лексическим темам);
- при использовании специальных упражнений, связанных с обводкой по трафарету, силуэтным и контурным изображениям, точечным рисованием;
- при рисовании волшебных пятен (кляксографии);

- при рисовании на обоях, на асфальте, на стекле;
- при выполнении пластилиновой живописи;
- при выполнении заданий печати, трафареты, раскраски;
- при экспериментировании с материалами.

Эти упражнения могут вводиться как в обучение, так и в игровую деятельность.

Восприятие пространства и ориентировка в нем

Степень сформированности пространственных представлений и их использование в деятельности характеризует важную составляющую развития ребенка - основу внутреннего плана деятельности. Восприятие пространства является сложным полифункциональным процессом, включающим в себя такие составляющие, как целостность поля зрения, острота зрения, глазомер. Восприятие пространства невозможно без образования систем связи между зрительным, слуховым и двигательным анализаторами. Определение правильного положения в пространстве требует соответствующего уровня развития аналитико-синтетического мышления. Ориентировка в пространстве складывается постепенно, от чувства собственного тела (темного мышечного чувства и соматогнозиса на ранних этапах онтогенеза, включая правостороннюю и левостороннюю ориентацию) до выработки стратегии поведения в физическом и социальном мире. Примеры игр:

Игра: « Что сверху, а что снизу?»

Цель: Ориентировка в окружающем пространстве, умение определять «верх», «низ» на плоскости, на листе бумаги.

Ход игры: Перед ребёнком картинки разных предметов (солнце, облако, птица, цветы, деревья, грибы и т. д.). Педагог говорит: « Выбери предметы, которые должны находиться вверху». «Найди предметы, которые должны находиться внизу». « Расположи картинки на столе (на листе) вверху и внизу».

Игра: « Выполни, не ошибись».

Цель: Ориентировка в пространстве по инструкции. Построение предложений с предлогами и наречиями.

Ход игры: Педагог выставляет перед ребенком игрушки, предлагая выполнить соответствующие инструкции без ошибок. Например: Поставь зайца после машины. Мишку поставь между машиной и куклой. (Слева, справа, за, перед, около).

«Покажи правую, левую руку, ногу ухо и т.д.»,

«Где сидит мишка?»

Какая игрушка стоит перед (слева, справа, позади) мишкой?»

«Нарисуй в центре круг, справа треугольник и т.д.».

«Расскажи, где, какая игрушка стоит?».

«У кого, что получилось?».

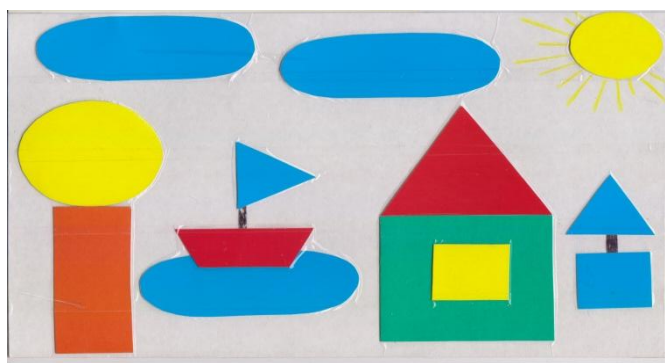
Цель: упражнять в пространственных ориентировках.

Ход игры: На листах линованной в клеточку бумаги дети под диктовку педагога ведут линию. Если ребенок вел ее правильно, т.е. выполнял указания направления, точно считал клеточки, у него получился рисунок или картинка.

«Назови соседей».

Оборудование: лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов.

Ход игры: Педагог просит найти изображение какого-то предмета и определить: - что изображено справа от него, - что нарисовано под ним, - что находится сверху справа от заданного предмета, и т.п.



Педагог просит назвать или показать предметы, которые находятся: - в правом верхнем углу, - вдоль нижней стороны листа, - в центре листа, и т.п.

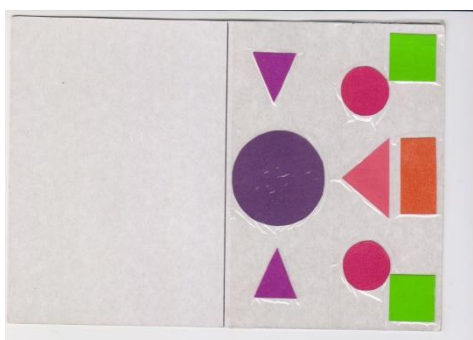
«Геометрический диктант».

Ход игры: Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Педагог даёт инструкции, а дети должны выполнять. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый круг - в центр листа, и т.д. после выполнения задания дети могут проверить правильность выполнения.



«Собери узор зеркально».

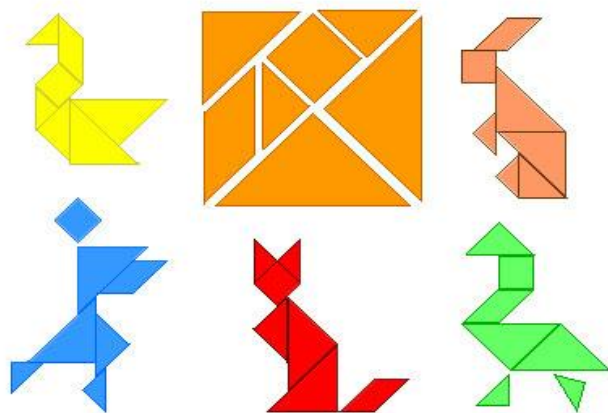
Ход игры: Перед детьми лежит лист с узором из геометрических фигур на одной половине (правой или левой). Детям предлагается собрать такой же узор на противоположной половине. Педагог отрабатывает понятия «вверху – внизу», «справа – слева», «середина», «верхний правый угол», «нижний левый угол» и так далее.



«Танграмм».

Танграмм - головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура. При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое - необходимо

использовать все семь фигур танграмма, и второе - фигуры не должны перекрываться между собой.



Развитие целостности восприятия.

Самая главная функция восприятия - восприятие целостного предмета или явления в совокупности всех их свойств. Для этого ребенку с ЗПР надо освоить более сложные действия с предметами: конструирование предметов из составных элементов, узнавание предмета по нескольким элементам или его назначению, обнаружение похожего и различного в предметах, словесное описание предметов, узнавание предметов по словесному описанию.

Завершающим этапом является соединение действия и слова, которое начинает руководить действиями ребенка в процессе восприятия предметов и явлений.

Коррекционная работа по развитию целостности восприятия делится на два этапа:

- узнавание и различение предметов;
- целостное восприятие предмета и осознание отдельных частей в этом предмете.

Узнавание и различение предметов.

Развитие целостного восприятия предмета начинается с узнавания. Дети с ЗПР не всегда могут узнать предмет в новой ситуации, выделить его из общего фона. Они испытывают трудности при опознании предмета в рисунке, особенно если этот предмет изображен в необычном ракурсе или в несколько измененной форме. А так как, ознакомление с окружающим миром, развитие речи, формирование элементарных математических представлений ведутся с помощью картинок, то у детей могут сформироваться неправильные представления, недостаточно точно отнесенные к слову. Вот почему играм на узнавание предметов уделяется большое внимание. Примеры игр:

«Найди свое место».

Цель. Учить узнавать знакомые предметы среди других, развивать внимание, вызывать положительное отношение к игрушке.

Оборудование. Игрушки по числу детей.

Ход игры. Дети с игрушками садятся на стулья, поставленные в ряд. По сигналу педагога они разбегаются по комнате, оставив игрушки на стуле, и так же по сигналу бегут на свои места, ориентируясь на игрушки. Игра повторяется 2-3 раза. По мере освоения игры задание усложняется: пока дети бегают, педагог меняет местами игрушки на стульях.

«Игрушки идут на праздник».

Цель. Учить подбирать одинаковые (парные) предметы по образцу, активизировать внимание.

Оборудование. Парные игрушки (два одинаковых мишки, две куклы, два зайца; второй набор: четыре куклы - две пары, отличающиеся друг от друга по величине, два одинаковых мишки и т.п.).

Ход игры. Один комплект игрушек педагог раскладывает на своем столе, другой на таком же столе, находящемся на некотором расстоянии и говорит: «Куклы, мишки, зайки хотят идти на праздник парами, но не могут найти свои пары: мишке нужен такой же мишка, кукле - кукла, зайке - заяка. Помогите им, ребята». Дети по очереди подходят к столу педагога, берут по одной игрушке и находят ей пару на соседнем столе, устанавливают их парами друг за другом. Педагог берет бубен или барабан, и дети передвигают игрушки по столу. Игра повторяется с другими детьми. Затем каждый ребенок получает по одной игрушке, по сигналу бубна дети разбегаются по комнате. Найдя свою пару, они маршируют с игрушками по комнате.

«Что на картинке».

Цель. Узнавать предмет в рисунке, развивать внимание.

Оборудование. Наборы предметов и парных к ним изображений (игрушки, посуда, одежда, овощи, фрукты и др.).

Ход игры. Педагог расставляет на отдельном столе предметы (на 2–3 предмета больше, чем количество участников), вызывает ребенка, показывает ему картинку так, чтобы другие дети ее не видели, и говорит: «Сейчас вы будете угадывать, что нарисовано на этой картинке». Кладет картинку на свой стол, просит ребенка дать такой же предмет (игрушку), не называя его. Ребенок выбирает предмет и ставит на большой стол. Педагог спрашивает всех, что нарисовано на картинке. После ответа ребенок показывает картинку всем играющим. Дети оценивают правильность выбора. Если ребенок выбрал не тот предмет, педагог предлагает ему исправить ошибку. Затем педагог подытоживает результат: «Вы угадали - на картинке нарисована машина, и

Таня принесла машину». Сначала выбор производится из 3 предметов, в дальнейшем из 6–8.

«Лото» (узнавание предметов по картинке).

Цель. Учить выбирать парные предметы по образцу, развивать внимание, интерес к узнаванию и различению предметов, изображенных на картинке.

Оборудование. Карты лото с изображением трех знакомых детям предметов, маленькие карточки с изображениями тех же предметов.

Ход игры. Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких карточек и спрашивает: «У кого такая картинка?» После того как выбор сделан, ребенок получает карточку, а педагог называет предмет: «У Вовы ложка, правильно». При повторных проведениях игры каждому ребенку дают не 1, а по 2-3 карты лото (6-9 картинок).

«Запомни и найди».

Цель. Продолжать узнавать одинаковые изображения, запоминать их и соотносить мысленно в представлении, закреплять знание названий предметов.

Оборудование. То же, чистые листы бумаги или картона.

Ход игры. Принцип организации аналогичен ранее приведенным играм. Только педагог, показав маленькую карточку, говорит: «У кого такая?»

«Запомни и назови».

Цель. Учить соотносить название предмета с его изображением, вспоминать предмет по слову - названию.

Оборудование. То же.

Ход игры. Принцип организации и методика проведения игры аналогичны играм, предложенным ранее.

«Что изменилось».

Цель. Учить запоминать предметы и их изображения, расположение предметов и картинок в пространстве, развивать внимание, воспитывать интерес к внешнему виду предметов и их различению.

Оборудование. Предметы, игрушки, картинки, экран (салфетка), наборное полотно.

Ход игры. 1-й вариант. На столе педагога стоят четыре предмета (например, тарелка, чашка, матрешка, машина). Педагог просит детей внимательно рассмотреть предметы, закрывает их салфеткой или загораживает экраном, отсчитывает до 15, незаметно забирает, прячет один из предметов, снимает салфетку (экран) и спрашивает: «Чего не стало?» При повторном проведении игры количество предметов увеличивается.

2-й вариант. Та же игра проводится с картинками, которые вставляются в наборное полотно и закрываются экраном.

3-й вариант. Игра проводится так же, как и в 1-м варианте, но педагог не прячет игрушки, а меняет их местами. Сняв экран, спрашивает: «Что изменилось?»

4-й вариант. Проводится так же с картинками.

«Подбери силуэт к предмету».

Цель: учить соотносить натуральный объект и его силуэтное изображение; активизировать фиксацию, локализацию, развивать зрительную память.

Оборудование: различные игрушки и на карточках их силуэтное изображение.

Ход игры: Педагог показывает детям натуральный объект (огурец, яблоко, кубик, пирамидку и т.д.) и просит детей подобрать к предмету силуэтное изображение.

«Составь из мозаики предмет».

Цель: закрепить умение составлять изображения игрушек, совершенствовать умение работать по образцу: зрительно выделять части предмета, их местоположение, величину, цвет и т.д., соотносить изображение на образце со своим.

Оборудование: кнопочная мозаика, образцы изображений игрушек (мяч, флажок, домик, кораблик и т. д.).

«Наложь цветное - на контурное изображение».

Цель: закрепить умение узнавать животных по их цветному плоскостному изображению, соотносить его с контурным изображением, учить приёму наложения, развивать бифовеальное слияние двух изображений в одно целое.

Оборудование: карточки с цветным и контурным изображением домашних животных (лошадь, корова, кошка, собака, свинья и др.).

«Парные изображения».

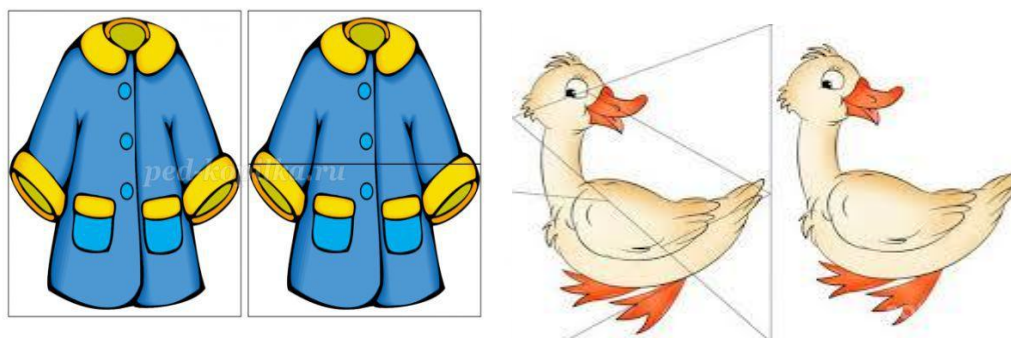
Ход игры: Педагог предъявляет два предметных изображения, внешне очень похожие друг на друга, но имеющие до 5-7 мелких отличий. Требуется найти эти отличия. Варианты: используются парные игрушки; предъявляется предмет и его изображение.



«Разрезные картинки».

Цель: совершенствовать навык составления целого изображения из частей, закрепить названия частей, их форму, величину, пространственное положение.

Оборудование: карточки с изображением домашних животных, посуды, игрушек, одежды, птиц разрезанные на 3-4 части.



« Угадай, что у меня».

Цель: Узнавание предмета по описанию, умение описывать предмет.

Ход игры: Педагог загадывает предмет и описывает его, не называя, ребёнок должен узнать его. Например: Он резиновый, круглый, красный и т. д.

2-й вариант. Дети сами составляют загадки-описания.

« Собери разрезную картинку»

Цель: Развитие целостного восприятия.

Ребёнку предлагается собрать картинку, разрезанную на 2,3,4,6 и т. д. частей.

«Сложи узор».

Цель: Развитие целостного восприятия.

Ход игры: Педагог предлагает ребёнку сложить узор, предъявленный на образце из кубиков КООСА, Никитина.

Целостное восприятие предмета и осознание отдельных частей в этом предмете

Цели, которые стоят перед дидактическими играми данного раздела, значительно сложнее. Детям предстоит осознать, что внешний вид предмета может меняться в зависимости от того, с какого положения на него смотрят - спереди, сзади, сбоку, снизу или сверху, но это все равно будет один и тот же предмет. Нужно также дать понять, что целый предмет может состоять из отдельных частей, каждая из которых не только имеет свою функцию, но и свою форму, величину, свое определенное место в целом, неизменное пространственное расположение. Все это, вызывает трудности у ребенка с ЗПР. Примеры игр:

«Поставь правильно».

Цель. Обратить внимание на то, что предметы могут по-разному выглядеть спереди, сзади, сбоку; продолжать развивать внимание; уточнять представление о предмете.

Оборудование: Объемные предметы, имеющие резко различный вид спереди и сзади или спереди и сбоку (например, такие: дом, у которого спереди

дверь, окна и крыльцо, а сзади глухая стена; кукла, слон, шкаф из набора кукольной мебели, автобус, обезьянка, матрешка и др.), бумага, фломастер.

Ход игры: Игра проводится индивидуально или с двумя детьми. Педагог берет одну игрушку и рассматривает ее с ребенком в разных положениях - сначала спереди, потом сзади. Например, рассматривая матрешку спереди, обращает внимание на то, что видно лицо, на лице глаза, нос, рот, видны руки и фартук; потом рассматривает матрешку сзади и отмечает, что лица не видно, на голове платок, фартука тоже не видно, а видны завязки. Затем педагог просит ребенка отвернуться и закрыть глаза, кладет на стол изображение матрешки или в присутствии ребенка рисует контур матрешки. Ребенок должен обязательно сидеть рядом с педагогом, чтобы рисунок воспринимался с одной точки. После этого ребенок берет матрешку, а педагог предлагает ему поставить ее так, как она нарисована. Педагог трижды меняет рисунки, на которых матрешка нарисована в разных ракурсах (спереди и сзади), но порядок чередования должен быть различным, чтобы. Поэтому же принципу проводится игра и с другими предметами. По мере освоения игра проводится двумя детьми: один выкладывает рисунки, а другой меняет положение предмета. Это побуждает детей к самостоятельной оценке результата.

«Найди свою половинку».

Цель. Та же.

Оборудование: Картинки-половинки, изображающие предметы с разных сторон – спереди и сзади (кукла спереди и та же кукла со спины; мишка спереди и со спины; клоун спереди и со спины; дом спереди и сзади; портфель школьный спереди и сзади; шкаф спереди и сзади; матрешка спереди и сзади; телевизор спереди и сзади и др.), целлофановые мешочки, бубен.

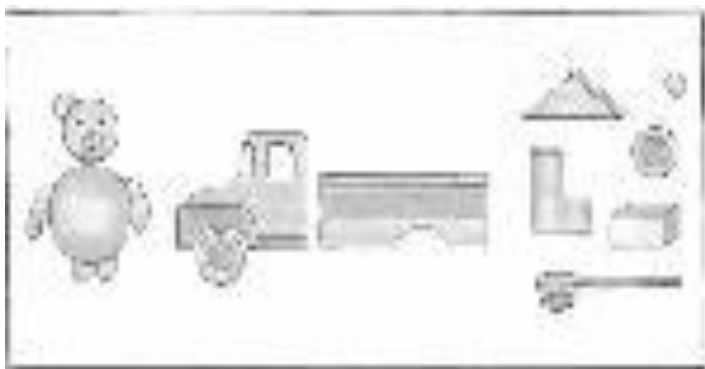
Ход игры: Игра (проводится подгруппами из 6 детей). Дети сидят на стульях, расставленных в ряд. Педагог кладет на большой поднос мешочки с картинками и предлагает каждому взять по одному мешочку. По сигналу бубна дети разбегаются по комнате. С окончанием звучания останавливаются, педагог предлагает раскрыть мешочки, достать картинки и найти свою пару, чтобы сесть на стул рядом. Дети достают картинки и сличают их. Затем парами садятся на стулья, складывая картинки так, чтобы получилось единое двустороннее изображение.

«Чего не хватает».

Цель: Обратить внимание на то, что при отсутствии какой-либо части целое нарушается; уточнять представление о предметах, о соотношении частей.

Оборудование: Сборно-разборные игрушки (игрушки, у которых можно снимать отдельные детали), картинки с изображением предметов, у которых отсутствуют существенные или характерные детали.

Ход игры: 1-й вариант. Педагог ставит на стол сборно-разборную игрушку без какой-либо важной и легко выделяемой части (например, дом без крыши или машину без колес) и просит сказать, целая ли это игрушка. Если дети говорят, что нет, спрашивает, чего в ней не хватает. После ответа или в случае затруднений достает коробку с деталями. В ней, кроме нужных, имеются и другие детали. Педагог предлагает кому-либо найти в коробке то, чего не хватает. Вместе с ребенком окончательно собирает игрушку. Ребенок при рассматривании рисунка соотносил его с положением предмета.



2-й вариант. Педагог размещает на доске крупное аппликативное изображение какого-либо предмета, просит внимательно рассмотреть, чего не хватает в изображении, что еще надо наклеить. По мере того как дети называют недостающие части, педагог их наклеивает. Когда работа завершена, нужно рассмотреть ее с детьми, раскрывая целое и анализируя детали, составляющие это целое.

3-й вариант. Педагог раздает детям предметные картинки по одной на каждого и просит рассмотреть, чего в них не хватает. Затем дети поочередно встают, показывают свои картинки и рассказывают, каких деталей не хватает в предметах, изображенных на их картинках.

«Что это такое?».

Цель: Активизировать представления о предметах развивать внимание и воображение.

Оборудование: Элементы аппликации – многократно повторенные формы на отдельных листах бумаги, дополнительные элементы, благодаря которым можно превратить основной элемент в часть того или иного предмета или осмыслить как целый предмет (см. вклейку).

Ход игры: Игра проводится индивидуально или подгруппами, В любом случае детям сначала дают образец действия. На доске полоска бумаги, на которой на определенном расстоянии друг от друга расположены

прямоугольники. Педагог берет заранее заготовленные прямоугольники меньшего размера и выкладывает или наклеивает на первом прямоугольнике окна и двери. Спрашивает: «Что это?» Дети отвечают: «Дом». Педагог выкладывает на втором прямоугольнике голубую полосу и двух рыбок – получает аквариум. Третий прямоугольник превращает в телевизор. К четвертому добавляет два небольших круга и полосу и получает вагон. Затем выкладывается на доме вторая полоса, на которой расположены круги, и уже ребенок (дети) вместе с педагогом превращает, например, один круг в мяч, другой – в воздушный шар (добавляет полосу – веревочку), следующий – в яблоко (добавляет черенок с листочком) и т. д. Детям можно предложить и полукруг (зонтик, шляпа, гриб, лодочка с парусом и др.), овал (цыпленок, лимон, рыба и др.), треугольник (крыша дома, шляпа, елка и др.).

2-й вариант. Детям раздают листы бумаги, формы (двум рядом сидящим – разные формы) и ставят подносики с элементами для составления изображения. В процессе работы педагог подходит к детям и в случае необходимости помогает им. По окончании каждый ребенок называет, какие он придумал и сделал картинки.

3-й вариант. Детям раздают листы бумаги с нарисованными формами, карандаши или фломастеры и предлагают придумать и дорисовать картинки.

«Лото-вкладки».

Цель: Продолжать формировать целостный образ предмета, обратить внимание на пространственное расположение деталей и на их соотношение с другими частями целого.

Оборудование: Карты лото с изображениями (предметными, сюжетными) разной степени сложности, имеющие вырезы и вкладки, заполняющие эти вырезы; на фоне выреза помещается контурный рисунок вырезанной части изображения; вырезы и соответствующие им вкладки могут быть разного

размера и разной формы (круглые, квадратные, шестигранные, прямоугольные). Каждая карта состоит из двух картонных слоев, наклеенных друг на друга и образующих необходимую объемность. На одних картах могут быть вырезаны одна-две части предметов.

Ход игры: Вначале ребенок рассматривает целую карту, заполненную вкладками, по возможности называет изображенные предметы и ситуацию или показывает те или иные предметы по просьбе педагога. Затем взрослый вынимает 2–3 вкладки, перемешивает их и просит ребенка вставить «окошки» в свои места. Если ребенок допускает ошибки при вкладывании формы (перепутает верх, низ), то педагог указывает на контур. В дальнейшем карты с простым сюжетным изображением заменяются более сложными, с большим количеством вырезов.

«Собери целое».

Цель: Продолжать уточнять представления о предметах; учить выделять части и соединять их в целое; развивать мелкую моторику.

Оборудование: Стандартные сборно-разборные игрушки.

Ход игры: Игра (проводится с небольшими подгруппами из 2-3 детей). Дети сидят вокруг стола педагога, на котором разложены части сборно-разборной игрушки и ее изображение. Педагог показывает картинку, дети называют предмет, который будут складывать, находят его основные части сначала на картинке, а потом среди деталей и также называют их. С помощью педагога соединяют сначала основные, а затем второстепенные части. Готовую игрушку обязательно обыгрывают (машину катают, прокатывают в ворота, ставят в гараж или перевозят на ней игрушки).

«Незаконченные изображения».

Ребенку предъявляют изображения с недорисованными элементами,

например птица без клюва, рыба без хвоста, цветок без лепестков, платье без рукава, стул без ножки и т. д. Нужно назвать недостающие детали (или дорисовать).

Варианты: предъявляют изображения, на которых нарисована лишь часть предмета (или его характерная деталь), требуется восстановить все изображение.

«Точечные изображения».

Ребенку предъявляют изображения предметов, геометрических фигур, буквы, цифры, выполненные в виде точек. Необходимо назвать их.

«Перевернутые изображения».

Ребенку предъявляют схематические изображения предметов, букв, цифр, перевернутые на 180°. Нужно назвать их.

«Спрятанные изображения».

Ребенку предъявляют фигуры, состоящие из элементов букв, геометрических фигур. Требуется найти все спрятанные изображения.

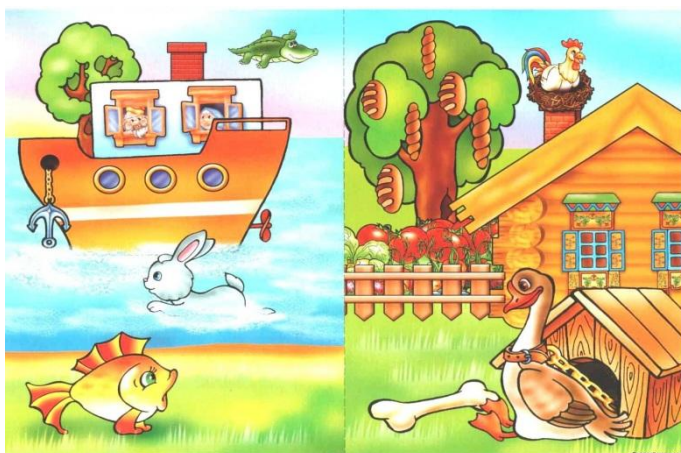


«Запомни и нарисуй».

Ребенку предлагают запомнить ряд из 4 - 6 предметов, а затем схематично нарисовать их.

«Нелпицы».

Ребенку нужно найти ошибки, которые допустил художник на картине и объяснить, почему так не бывает.



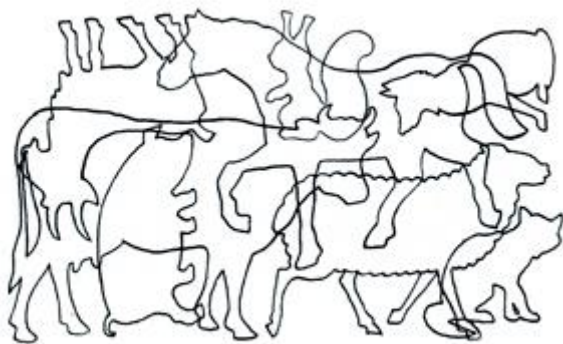
«Найди отличия».

Ребенку предлагают рассмотреть парные картинки с признаками различий (карточки букв и цифр с различным написанием, различным изображением одних и тем же геометрических фигур и т. д.) и найти признаки различия, сходства.



«Наложенные изображения».

Ребенку предъявляют 3-5 контурных изображений (предметов, геометрических фигур, букв, цифр), наложенных друг на друга. Необходимо назвать все изображения.



«Разрезанные изображения».

Ребенку предъявляют части 2-3 изображений (например, овощей разного цвета или разной величины и т. д.). Требуется собрать из этих частей целые изображения.

Варианты: предлагают картинки с изображениями различных предметов, разрезанные по-разному (по вертикали, горизонтали, диагонали на 4, 6, 7 частей изогнутыми линиями).

Нахождение сочетания букв (цифр) в ряду других.

Найди точно такую же группу букв среди остальных.

Сопоставление букв (цифр), выполненных разными видами печатного и рукописного шрифта.

- Какие буквы написаны? Сколько их?

Выделение в предметах (геометрическом или буквенно-цифровом материале) сходных деталей и группировка их на этой основе.

- Раздели все буквы на 3 группы. Чем похожи эти буквы?

Коррекционно – развивающую работу необходимо проводить систематически, целостно, дифференцированно, подбор игр должен осуществляться с учетом возрастных и индивидуальных особенностей ребенка, уровня овладения знаниями и умениями в данный период. В результате систематической работы восприятие у детей с ЗПР становится целенаправленным и обобщенным, формируются важные сенсорные способности: дети могут учитывать различные параметры величины предметов (размер, длину, ширину, высоту, толщину), называть и анализировать цвет и форму предметов, устанавливать пространственные

отношения между предметами относительно себя и в окружающем пространстве, обозначать указанные признаки соответствующими обобщающими словами.

Литература:

1. Альхаус Д., Дум Э. «Цвет, форма, количество», Москва, Просвещение, 1984.
2. Бабкина Н.В. «Общие рекомендации по оценке готовности к школе детей с ЗПР», // «Воспитание и обучение детей с нарушениями развития» № 5-2007, стр.62.
3. Екжанова Е.А., Стребелева Е.А. Коррекционно-развивающее обучение и воспитание. Программа дошкольных образовательных учреждений компенсирующего вида для детей с нарушением интеллекта. - М.: Просвещение, 2005. - 272 с.
4. Жукова И.С., Мастюкова Е.М., Филичева Т.Б. Преодоление общего недоразвития у дошкольников, М., 1990.
5. Запорожец А.В., Венгер Л.А. и др. Восприятие и действие. - М.: Прогресс, 1966. - 394с.
6. Запорожец А.В., Усова А.П. Сенсорное воспитание дошкольников. - М.: Академия педагогических наук, 1963. - 286 с.
7. Зинченко В.П. Движения глаз и формирование зрительного образа. // Вопросы психологии – 1958 - №5.
8. Катаева А. А. Развитие речи у детей с нарушением интеллекта и их умственное воспитание // Дошкольное воспитание детей с проблемами интеллектуального развития – СПб.: Изд. РГПУ им. А. И. Герцена, 1999.- с.153- 156.
9. Катаева А.А., Стребелева Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников: Кн. для учителя.-М.: Просвещение, 1991.- 191 с.

10. Катаева А.А., Стребелева Е.А. Дошкольная олигофренопедагогика: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2006. - 208 с.
11. Крупенчук О.И. Пальчиковые игры для детей. С.П.6 Литера, 2005.
12. Метиева Л. А., Удалова Э. Я. Развитие сенсорной сферы детей. Пособие для учителей спец. (коррекционных) образовательных учреждений VIII вида - М.: Просвещение, 2009. - 160 с.
13. Михайлова З.А., Иоффе Э.Н. «Математика от 3 до 7», Санкт-Петербург, Детство-Пресс, 2001г.
14. Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н., «Математика – это интересно», Санкт-Петербург, Детство-Пресс, 2004г.
15. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры», Москва, Просвещение, 1991г.
16. Поддьяков Н.Н. Способы сенсорного воспитания в детском саду. - М.: Просвещение, 1965. - 392с.
17. Понятийно-терминологический словарь логопеда /Под ред. В.И. Селиверстова. -М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1997. - 400 с.
18. Соловьев И.М. Психология познавательной деятельности нормальных и аномальных детей. Сравнение и познание отношений и предметов. – М.: Просвещение, 1966. – 224 с.
19. Стребелева Е.А. Формирование мышления у детей с отклонениями в развитии: Кн. для педагога-дефектолога / Е.А. Стребелева. - М.: Гуманитар, изд. центр ВЛАДОС, 2005. - 180 с.

20. Семаго Н. Я., Семаго М. М. . Проблемные дети: основы диагностической и коррекционной работы психолога. - М., 2001;
21. Сорокина А.И. «Дидактические игры в детском саду». М. 1982 г.
22. Швайко Г.С. Игровые упражнения для развития речи. - М.: Просвещение,1988.
23. Широкова Г. А. Справочник дошкольного психолога. Ростов - на - Дону., 2011.