

Заявка на участие в Конкурсе – выставке авторских дидактических игр и пособий для работы с детьми ОВЗ

**1. Сведения об авторе:**

Лысенко Вера Вячеславовна  
Учитель – дефектолог высшей категории  
БМАДОУ «Детский сад 19»  
89501938539  
[Vera.lysenko.def@mail.ru](mailto:Vera.lysenko.def@mail.ru)

**2. Сведения о работе:**

Дидактическое пособие «Хлев»  
Для детей дошкольного возраста  
Для детей с задержкой психического развития

**Дидактическое пособие «Хлев» направлен на развитие:**

**1. Восприятие пространственных отношений между предметами и их частями.**

Уточнению восприятия пространственных отношений способствуют действия с объектами, которые ребенок производит по подражанию взрослому. При этом ребенок как бы прослеживает путь передвижения предмета в пространстве, что облегчает анализ пространственных взаимоотношений предметов. Он приобретает собственный чувственный опыт, закрепляет и обобщает его в слове. Все результаты действий детей в процессе дидактических игр уточняются словом педагога, а потом и самого ребенка. Проверяются эти представления в процессе выполнения речевой инструкции, обозначающей пространственное расположение предметов.

**Игра: «Накорми животных».**

**Цель.** Учить моделировать пространственные отношения по образцу и по словесной инструкции.

**Оборудование.**

Макет жилища домашних животных. Игрушки домашних животных.

**Ход игры.**

Педагог предлагает детям выполнить различные варианты пространственных отношений по словесной инструкции: «Насыпь зерно в кормушку, поставь теленка около коровы, поросят рядом со свиньей, сено разложи на земле, ведро с морковью поставь на тропинку, около лошади». В конце каждый ребенок рассказывает, что он сделал.

**2. Представления о предметах на основе тактильно – двигательного восприятия.**

Игра позволяет детям производить действия, основанные на зрительном, тактильном и двигательном представлениях, на их единстве и соотнесении этих представлений со словом.

**Игра: «Угости зверюшек».**

**Цель.** Осуществлять выбор на ощупь по речевой инструкции; продолжать развивать внимание, желание действовать в игровой ситуации.

**Оборудование.**

Макет «Хлев», предметы для выбора (игрушки и натуральные объекты: муляжи морковки, колоски пшеницы, яблока). Игрушки домашних животных.

**Ход игры.**

В мешочек складываются 3 – 4 небольших предмета. Педагог просит детей помочь домашним животным, правильно выбрать пищу. Один ребенок по просьбе педагога достает из мешочка морковку для козы, другой – яблоко для свиньи, третий – колоски пшеницы для лошади. Каждый раз в мешочке должно быть 3 – 4 предмета; кроме нужных,



должны быть лишние. Дети, доставшие предметы, держат их в руках. Педагог предлагает найти животных и угостить. Дети по очереди находят игрушки животных, угощают их, выбирая при этом, кому дать морковку, кому - колоски, кому - яблоко.

### **3. Дидактические игры и упражнения направленные на развитие мышления**

Переход от восприятия к обобщению тесно связан с выбором по образцу. В какой - то мере сам выбор по образцу несет в себе первый элемент обобщения. Ребенок, выделив какое - либо свойство в одном предмете, должен выделить его и в другом и объединить оба объекта по данному признаку. Если же к одному образцу подбирается не один, а несколько сходных с ним объектов, то это уже не выбор по образцу, а группировка, т. е. подлинное обобщение. Основание группировки, самостоятельно выделенное ребенком, должно быть закреплено соответствующим обобщающим словом. Но при этом уровень обобщения различный. В предлагаемых играх меняется материал, образцы, ситуации, даже место проведения их, чтобы дети каждый раз думали, а не запоминали.

**Игра: «Помоги животным».**

**Цель.** Учить самостоятельно, определять основание для группировки предметов; выделять существенный для данной задачи признак предмета; учить определять их место обитания в качестве основания для группировки предметов животных; закреплять результат обобщающим словом.

**Оборудование.**

Макет жилища домашних животных. Игрушки домашних и диких животных: кошка, собака, коза, свинья, белка, заяц, мышь, ёж. Все игрушки подобраны, точные копии реальных животных (по цвету, по форме). Детский квадратный стол.

**Ход игры.**

На детском столике стоит хлев (жилище домашних животных), а рядом игрушки животных. Педагог предлагает детям помочь животным найти их дома. Вначале дети говорят, какое животное у него, потом где живет. В случае затруднения, педагог помогает наводящими вопросами. Педагог предлагает, ребенку расположить игрушку в его жилище.

Каждый ребенок результат обобщает, в слове: «это белка, она живет в лесу, на дереве, в дупле, это дикое животное» и так далее.

Педагог благодарит детей за сотрудничество и доброе отношение к животным.

### **4. Переход от восприятия к наглядно образному мышлению и элементам логического мышления.**

В этом разделе игр речь идет о возможности восстановления образов восприятия в представлении и оперирования этими образами. Такое восстановление развивается и проявляется у детей в процессе разных видов деятельности. Представление о предмете, свойствах и отношениях предметов и их частей может быть вызвано словом или показом соответствующего изображения и в свою очередь стать основой рисунка, лепки, аппликации, конструкции или обеспечить понимание рассказа, узнавание предмета по описанию, отгадывание загадок и т. д. Возникает возможность наглядно - пространственного моделирования предметов и ситуаций, которая находит свое выражение в деятельности детей.

**Игра: «Хлев».**

**Цель.** Представлять ситуацию, по рассказу педагога, уметь моделировать ее с помощью предложенного материала, формирование навыков сотрудничества и бережного отношения к животным.

**Оборудование.**

Макет хлева, жилища домашних животных, на стенах которого изображены, маленькие форточки и большие ворота. Передняя часть макета раскладывается, и становится скотным двором. На нем, есть специальные липучки для закрепления забора, игрушек домашних животных. Игрушки домашних животных: кошка, собака, коза, свинья



с поросятами, лошадь с жеребенком, овца с ягненком, корова с теленком. Все игрушки подобраны, точные копии реальных животных (по цвету, по форме). Кормушка для животных, точная копия оцинкованного ведра, наполненного муляжами моркови, муляж мешка из мешковины, муляж забора из жердей, муляж тюка, искусственное сено, колоски пшеницы, крупа перловая, желуди. Детский квадратный стол. Набор открыток с изображением домашних животных.

#### **Ход игры.**

Педагог предлагает детям стать фермерами.

На детском столе перед детьми стоит хлев. Педагог включает запись, кто как издает звуки из домашних животных.

Педагог спрашивает, как вы думаете, кто там живет?

Дети. Там живут животные.

Педагог предлагает детям рассмотреть этот дом для животных. Обращает внимание детей на большие ворота.

Педагог. Как вы думаете, зачем хлеву такие большие ворота?

Если дети затрудняются ответить на этот вопрос, педагог спрашивает, каких крупных животных они помнят?

Дети. Корову, лошадь, быка. Педагог хвалит детей, за правильные ответы.

Педагог. Хотите посмотреть, кто там живет?

Дети. Да.

Педагог открывает переднюю, часть хлева, перед детьми раскрывается скотный двор, игрушки животных.

Педагог. Как мы их назовем, одним словом?

Дети. Домашние животные.

Педагог. Почему их так называют?

Дети. Потому, что они живут у человека.

Педагог. Хотите поухаживать за домашними животными?

Дети. Да.

Педагог. Я вам буду подсказывать, что нужно делать. Вы внимательно слушайте и выполняйте.

Вначале предлагает поставить забор, чтобы наши животные не потерялись, когда будут пастись. Дети берут муляжи забора и ставят его на липучки. Педагог. Давайте выпустим наших животных.

Дети по очереди берут игрушки животных и расставляют в разные места скотного двора. Педагог следит за моделированием всех ситуаций. Помогает детям найти правильно детенышей домашних животных, а дети расставляют их около своих мам.

Педагог. Давайте покормим наших животных.

Дети по очереди выполняют действия с предметами.

Педагог. В корытце насыпьте крупу и накормите корову с теленком, ведро с водой поставьте лошади с жеребенком, желудями угостите свинью с поросятами, сено дайте овце с ягненком и корове с теленком, колосками пшеницы накормите быка и коня.

#### **2 - й вариант игры.**

Игра проводится на следующий день. Детям предлагается поухаживать самостоятельно без участия взрослого, но каждый будет ухаживать, за тем животным какого выбрал на предыдущем занятии. Каждый ребенок результат обобщает, в слове: «я ухаживал за овцой с ягненком, угощал ее сеном» и так далее. Педагог благодарит детей за сотрудничество и доброе отношение к животным.







**3. Согласие на участие:**

Я, Лысенко Вера Вячеславовна, подтверждаю, являюсь автором представленной на Конкурсе работы, и даю согласие на ее участие в Конкурсе – выставке.

**4. Подпись автора:** Лысенко

Дата: 19 ноября 2024 года