

РЕЦЕНЗИЯ

на дидактическое игровое пособие «Куботека» по познавательному развитию дошкольников с задержкой психического развития 4-7 лет к образовательной области «Познавательное развитие» адаптированной основной образовательной программы дошкольного образования, разработанную воспитателем МБДОУ № 8 «Алёнушка» г. Тихорецка Токаревой Марией Александровной

Представленное авторское дидактическое игровое пособие «Куботека» по познавательному развитию дошкольников с задержкой психического развития 4-7 лет к разделу «Познавательное развитие» адаптированной основной образовательной программы дошкольного образования разработано воспитателем МБДОУ № 8 «Алёнушка» г. Тихорецка Токаревой М. А. с целью формирования позитивной мотивации дошкольников для развития познавательных способностей посредством дидактических игр, а также формирования первичных представлений об окружающем мире.

Количество страниц - 86. Методические рекомендации (самостоятельно разработанные) и приложения (усовершенствованные дидактические игры для детей от 4 до 7 лет).

Дидактическое игровое пособие «Куботека» — это объемная настольная конструкция, имеющая четыре разворота кубиков со сменными наборами предметных и сюжетных картинок по различным лексическим темам с заданиями. Задания не повторяются и используется разная формулировка вопросов: одни требуют точного ответа, другие высказать свое мнение на проблему, третьи составить предположения.

Представленные в пособии дидактические игры – это разновидность игр с правилами. Количество игр, представленных в комплекте 10, у каждой варианты с усложнением задач. Они направлены на закрепление и уточнение знаний по темам «Игрушки», «Фрукты и ягоды», «Одежда, обувь, головные уборы», «Профессии и орудия труда», «Домашние животные и их детеныши», «Домашние птицы и их птенцы», «Что сначала, что потом».

Пособие помогает активизировать познавательный интерес у детей, реализовать личностно-ориентированный и дифференцированный подходы. Все варианты дидактических игр разработаны с учётом индивидуальных возможностей детей с задержкой психического развития, что позволяет систематизировать их знания, активизировать познавательную и речевую деятельность, привить бережные отношения к миру животных, растений. Игры вовлекают воспитанников в образовательный процесс, делая их активными участниками.

Актуальность авторской разработки основана необходимостью не только формирования словаря у детей с задержкой психического развития, расширения их кругозора и социально-коммуникативного развития, но и на коррекции основных высших психических функций ребенка (мыслительной деятельности,

восприятия, внимания, памяти, воображения), развитию понимания речи, которые в свою очередь помогают в дальнейшем успешном обучении в школе.

Данное дидактическое игровое пособие «Куботека» имеет практическую ценность и может использоваться как диагностический инструмент при проведении индивидуальной диагностики по усвоению разделов образовательной программы.

Представленное дидактическое игровое пособие построено с учетом современных требований педагогики, обеспечивает единство воспитания и обучения, соответствует требованиям ФГОС ДО, рекомендована для использования в работе воспитателями и педагогами ДОУ, а также родителями.

25.08.2022

Методист МКУ «Центр развития образования»



Т.В. Майер

Подпись Т.В. Майер удостоверяю

Директор МКУ «Центр развития образования»



Н.С. Полякова

**Пояснительная записка
к дидактическому игровому пособию
«Куботека»
к разделу «Познавательное развитие»
адаптированной основной образовательной программы
дошкольного образования для детей среднего и старшего дошкольного
возраста с задержкой психического развития.**

Целью дидактического игрового пособия «Куботека» является стимулирование, активизирование познавательных процессов.

Опыт представлен на 72 страницах.

Задачи:

1. Сравнивать и выбирать предметы по различающимся или одинаковым признакам.
2. Классифицировать или распределять предметы по определенным признакам.
3. Учить подбирать признаки предметов к представленным предметам, учить описывать предметы, перечисляя характерные признаки.
4. Закреплять умение выделять первый звук в слове, находить общий звук в словах.
5. Уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «между», «посередине», «верхний ряд», «нижний ряд». Уточнять и закреплять пространственные представления детей («на», «над», «под»). Формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (лист бумаги, учебная доска).
6. Воспитывать познавательный интерес и усидчивость, терпение, умение работать в паре.

Планируемые результаты:

Игровые задания дидактического игрового пособия «Куботека» дают возможность ребенку наглядно представить результат своих действий, способствуют умению добиваться положительных результатов, решать проблемные задачи, подчинять свои действия поставленной цели.

В описании дидактического игрового пособия представлены разнообразные дидактические игры и упражнения, способствующие познавательному развитию детей среднего и старшего дошкольного возраста. Основная особенность представленных игр определена их названием: это игры обучающие. Разработанные варианты игр способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих собой основу обучения. Для данных игр характерно наличие обучающих задач. При подборе той или иной дидактической игры, обучающие задачи переводились в занимательные для детей формы, тем самым педагог сохраняет игру, как деятельность интересную детям, радующую их, содействующую их

общению, возникновению и укреплению дружбы, симпатии, формированию детского коллектива.

Учет программного содержания в соответствии с возрастными требованиями (4-7 лет), четкое определение дидактических задач, определение и место роли игр в системе воспитания и обучения, взаимосвязь и взаимодействие игр с другими формами обучения; руководство ходом игры и обеспечение активной роли в играх всех детей, оказание помощи робким и застенчивым, поощрение инициативы, умной выдумки, доброжелательных отношений детей между собой и положительного отношения к отражаемым в игре явлениям, событиям.

В работе автора рассмотрены 10 дидактических игр со множеством вариантов на темы: «Игрушки», «Фрукты и ягоды», «Одежда, обувь, головные уборы», «Домашние животные и их детеныши», «Домашние птицы и их детеныши», «Профессии и орудия труда», «Что сначала, что потом», способствующие эффективному обучению воспитанников 4-7 лет.

Дидактическое игровое пособие «Куботека» предлагает множество методов и приемов для реализации программных задач вне занятий и в совместной образовательной деятельности. С помощью дидактического игрового пособия «Куботека» создаются разнообразные проблемные ситуации, которые учат воспитанника не только решать игровую задачу, но и побуждают его к самостоятельному поиску игровых задач, совершенствованию игровых способов и средств. Представленные дидактические игры универсальны, играть можно как в индивидуальной форме (только с одним ребенком), так и во фронтальном режиме (с подгруппой детей). Могут использоваться игры и как обучающий материал при ознакомлении дошкольников с определенной темой, так как все картинки яркие, реалистичные, носят информативный характер.

Данное дидактическое игровое пособие «Куботека» имеет практическую ценность и может использоваться как диагностический инструмент при проведении индивидуальной диагностики по усвоению разделов образовательной программы.

Старший воспитатель

Воспитатель

 - Н.А.Булгакова
 М.А.Токарева

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №8 «АЛЕНУШКА» ГОРОДА
ТИХОРЕЦКА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТИХОРЕЦКИЙ
РАЙОН

Дидактическое игровое пособие
«Куботека»
для детей с задержкой психического развития
от 4 до 8 лет

Автор: воспитатель
МБДОУ №8 «Аленушка»
г. Тихорецка
Токарева Мария Александровна

2022 год

Предисловие

С введением Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, вопрос организации, развивающей предметно-пространственной среды в ДОО на сегодняшний день является особо актуальным.

В основе Стандарта заложен один из основных принципов дошкольного образования: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка». Именно активность ребенка признается основой развития – знания не передаются в готовом виде, а осваиваются детьми в процессе деятельности, организуемой педагогом.

Следовательно, правильно смоделированная развивающая предметно-пространственная среда дает воспитанникам возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей. Это позволяет детям в соответствии со своими интересами и желаниями в одно и то же время свободно заниматься, не мешая друг другу, разными видами деятельности.

Итак, проектируя развивающую предметно - пространственную среду многое нами пересмотрено на новый, игровой уровень, в котором дидактический компонент непременно соседствует с игровой оболочкой. Меня заинтересовала проблема: можно ли повысить мотивацию дошкольников в формировании познавательных способностей и развитии речи, посредством обогащения развивающей предметно- пространственной среды. Исходя из этого, я сформулировала для себя следующую рабочую гипотезу: обеспечение максимальной реализации образовательного потенциала пространства группы ДОО. Объект исследования – развитие познавательных процессов, интеллектуального развития детей, а также творческой активности в различных видах деятельности; предмет исследования – дидактическое игровое пособие «Куботека» при формировании познавательных способностей, речевых навыков и творческой активности дошкольников.

Дидактическое игровое пособие «Куботека» является очень интересным предметом интерьера групповой комнаты, а главное, соответствует всем требованиям Стандарта, предъявляемым к развивающей предметно-пространственной среде группы.

Рассмотрим дидактическое игровое пособие, в соответствии с принципами построения среды:

Насыщенность среды – обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую, творческую деятельность, эмоциональное благополучие и возможность самовыражения детей.

Трансформируемость - возможность изменений предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей.

Полифункциональность - возможность разнообразного использования, не обладает жестко закрепленным способом употребления.

Доступность – свободный доступ детей к пособиям, карточкам, материалам, которые можно разместить на «Куботеке».

Вариативность - наличие различных пространств для деятельности детей и уединения, свобода выбора разнообразных картинок, игр; периодическая сменяемость материалов, стимулирующих разнообразную детскую активность, в соответствии с тематическим планированием и интересами детей.

Безопасность – соответствует всем элементам и требованиям по обеспечению надёжности и безопасности их использования.

Чтобы предметно-пространственная развивающая среда выступала как развивающая, подвижная и легко меняющаяся, я пришла к решению разработать и создать универсальное многофункциональное дидактическое игровое пособие для использования в игровой, познавательной, коммуникативной деятельности детей.

Таким образом, данное пособие имеет развивающее, обучающее и воспитывающее значения. Его можно использовать практически во всех образовательных областях для разных возрастных категорий детей.

Данное пособие предназначено для детей дошкольного возраста.

Введение

*Игра - это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребенка вливается
живительный поток представлений,
понятий об окружающем мире.
Игра - это искра,
зажигающая огонек пытливости и любознательности.
Сухомлинский В. А*

В настоящее время задача стоит не просто рационализировать процесс образования детей старшего дошкольного возраста, а за счет формирования преемственности программ дошкольного и начального школьного образования в содержании и формах, присущих каждой из этих возрастных групп, максимально полного охвата детей различными формами дошкольного образования повысить в целом эффективность образования, оптимизировать интеллектуальную нагрузку на детей младшего школьного возраста.

Образование ребенка-дошкольника должно быть направлено на обогащение, а не искусственное ускорение (акселерацию) развития. Обогащение психического развития ребенка предполагает максимальную реализацию его возможностей. В отличие от искусственного ускорения развития, оно дает возможность сохранить и укрепить физическое и психическое здоровье ребенка, обеспечивает нормальное гармоничное его развитие, сохраняет радость детства.

В дошкольном возрасте процесс познания у ребенка происходит эмоционально-практическим путем. Каждый дошкольник — маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Ребенок стремится к активной деятельности, и важно не дать этому стремлению угаснуть, способствовать его дальнейшему развитию.

Чем полнее и разнообразнее детская деятельность, чем более она значима для ребенка и отвечает его природе, тем успешнее идет его развитие, реализуются потенциальные возможности и первые творческие проявления.

Игровая деятельность — это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил. Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма познания. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, и т. д.

Один из крупнейших ученых-исследователей игры нашего времени, С.Л.Новоселова, дала одновременно и очень образное, и очень точное определение: игра — «это форма практического размышления ребенка об окружающей его действительности», которая является «генетическим прообразом теоретической мысли взрослого». В игре практически, т. е. в действии, становится доступен целый мир. Дошкольник не может водить машину и тем более космический корабль, в одночасье попасть в джунгли или на северный полюс, и тем более — оказаться в прошлом или будущем. В игре все это возможно.

Новизна пособия «Куботека» заключается в том, что оно обладает широкими возможностями, многофункционально в использовании, имеет возможность применения несколькими детьми одновременно. Кроме того, «Куботека» трансформируема и легко переносится в любой уголок групповой комнаты. Пособие устойчиво стоит. Пособие предназначено для игровой познавательной деятельности, при помощи карточек позволяет организовать и поиграть в множество дидактических игр, по предложенным схемам найти и расположить в определенном порядке картинки, объединить по смыслу и найти лишние картинки, обобщить знания и закрепить понятия по темам недели. Пособие удобно в использовании, имеет привлекательный дизайн, помогающий украсить интерьер группы, внести в него нотку оригинальности. Дети переходят к активному использованию замещающих игровых действий, самостоятельно организуют игровое пространство, развертывают сюжет, предлагают интересные игровые замыслы. Пособие придает всему действию атмосферу веселого приключения и настоящего праздника!

Я убедилась в том, что дидактическое игровое пособие «Куботека» стало действительно многофункциональным, оно помогает создать благоприятные условия для развития познавательных процессов, интеллектуального развития детей, а также творческой активности в различных видах деятельности.

Кроме этого, «Куботека» помогает развивать мелкую моторику, математические способности, ориентироваться на листе бумаги и в пространстве.

Также, я ожидаю, что данное пособие станет обучающим пособием с интересными элементами, позволяющими решать воспитательные, развивающие и обучающие цели и задачи.

Основная часть

Описание учебно-методического материала

Дидактическое игровое пособие

«Куботека»

для работы с детьми с задержкой психического развития

от 4 до 8 лет

Дидактическое игровое пособие «Куботека» — это объемная настольная конструкция, имеющая четыре разворота кубиков. (Приложение 7)

Это универсальное пособие очень простое и в то же время интересное, которое можно использовать в развивающих занятиях с детьми. Для его изготовления используются, соединенные в прямоугольник четыре деревянные планки, обработанные шлифовальной шкуркой, до идеально- гладкого состояния, между двумя противоположными сторонами (верхней и нижней планками) закреплены четыре металлических стержня с резьбой, на стержни одеты по три кубика, между которыми накручены гайки. Гайки позволяют кубикам свободно вращаться, не мешая друг другу. На каждую из видимых сторон кубика приклеен кружок велкроткани, на которую очень легко прилипают картинки, снабженные липучкой. На эти кубики мы прикрепляем предметные, сюжетные картинки, фигурки, на которые с обратной стороны приклеена липкая лента.

Трансформируемость «Куботеки» предполагает возможность в зависимости от образовательной ситуации различное ее использование: использовать как вращающиеся кубики либо как демонстрационный фланелеграф .

Дидактическое игровое пособие «Куботека» имеет широкие возможности вариативности при работе педагога с дошкольниками. Универсальность пособия позволяет использовать его в области познавательного, речевого, художественно -эстетического, коммуникативного развития.

Пособие можно использовать в демонстрации нового материала, организации множества различных дидактических игр по лексическим темам), загадывать загадки, описательные рассказы и размещать на кубиках пособия отгадки, удобно сочинять истории, учить порядковому счету и выполнять много других заданий.

Игры с помощью пособия развивают у детей мелкую моторику рук и сенсорное восприятие, развивают внимание, память, речь, воображение, используется как в групповой, так и в индивидуальной работе с детьми.

Можно усложнять предложенные игры и их варианты, можно наоборот упрощать и адаптировать под имеющиеся возможности детей, их речевые навыки и индивидуальные особенности развития. Можно расширять

лексическое содержание игр, тем самым обогащая предметно-развивающую среду группы. Дети могут сами играть, организуя самостоятельно игры.

Игры с помощью пособия не только закрепляют знания, полученные детьми, но и развивают самостоятельность мышления, сенсорные способности, активизируют речевое развитие и стимулируют развитие любознательности.

Занимаясь с детьми, мы стараемся не просто перемещать картинки, а даем детям возможность подумать о своих действиях, порассуждать, поэкспериментировать.

Такие занятия обеспечивают детям положительные эмоции, развивают мышление, речь и память ребёнка, создают хорошее настроение, обогащают впечатлениями, способствуют развитию художественного воспитания. В то же время занятия с использованием игрового пособия носят исследовательский, экспериментальный характер. Примеры работы с использованием «Куботеки» по лексической теме «Игрушки» раскрыты в *Приложении 1*, теме «Фрукты и ягоды» в *Приложении 2*, теме «Одежда, обувь, головные уборы» в *Приложении 3*, теме «Домашние животные и их детеныши» в *Приложении 4*, теме «Профессии и орудия труда» в *Приложении 5*.

Также подобран материал для работы с лентой времени (вчера, сегодня, завтра), примеры в *Приложении 6*.

Заключение

Практическая значимость, предлагаемого пособия заключается в том, что «Куботека» носит развивающий и обучающий характер. Развивает способности и творческий потенциал каждого воспитанника, как субъекта собственной деятельности. Развивает все компоненты детской игры: обогащение игровых действий, тематики и сюжетов игр. Формирует элементарные математические представления (ориентировку на плоскости, во времени, счет прямой и порядковый, больше, меньше, равно). Развивает речь, как основу познавательной и игровой деятельности. «Куботека» представлена для организации множества дидактических игр по различным лексическим темам, работы по расширению и обогащению знаний об окружающем мире, развитию элементарных математических представлений.

Развивает все виды восприятия: зрительное, тактильно-двигательное. «Куботека» дает возможность организации познавательной и речевой деятельности в любой части группового пространства. Помогает реализовать принцип полифункциональности. Дидактическое игровое пособие «Куботека» используется как средство обучения и воспитания детей. Пособие удобно в использовании при организации имеет привлекательный дизайн, помогающий украсить интерьер группы. Многофункциональность пособия заключается в его использовании множества дидактических игр по различным лексическим темам. Также пособие можно использовать в работе с лентой времени (вчера, сегодня, завтра). Ведь необходимо создать в воображении ребенка целостные образы истории человечества, дать понять дошкольникам, что когда-то жизнь человека

была совершенно иной, что рукотворный мир изменялся со временем от простого к сложному. Намеченные условные «остановки» как раз позволяют ребенку почувствовать эти существенные различия.

Адресные рекомендации по использованию представленных развивающих игр

Возможностей применения дидактического игрового пособия «Куботека» множество — как часть занятия, в самостоятельной деятельности, в индивидуальной коррекционной работе. Имея в методической копилке большое количество разнообразных игр и игровых ситуаций с использованием дидактического игрового пособия «Куботека», можно быть уверенным в эффективности и результативности образовательной деятельности. Изготовить дидактическое игровое пособие «Куботеку» очень просто, а возможности для игр и обучения, которые он предоставляет, зависят лишь от фантазии воспитателей, родителей и детей.

Оглавление

Предисловие	2
Введение	4
Основная часть.....	6
Заключение	7

Использование в реализации воспитательно-образовательного процесса по лексической теме «Игрушки» дидактического игрового пособия "Куботека"

Речевое развитие дошкольников

1. Сочинение сказок методом каталога

Метод каталога применяется не только для составления сказок, но и в принципе для составления связного рассказа и развития навыков связной речи. Так, детям даются подсказки в виде картинок и наводящих вопросов. Для составления сказки ответы на вопросы можно выбирать наугад, просто выбрав любого из предлагаемых в каталоге (наборе) героя и разместить его на первый кубик «Куботеки».

Например, если педагог спрашивает, кто у нас будет главным героем сказки или рассказа, ребенок выбирает из каталога иллюстрацию на которой изображена дудка, то «главной по сказке» назначается дудка, а потом уже все вместе додумывают, какие ей грозят опасности и кто её будет спасать. «Спасателей» для дудки тоже находят по картинкам и подсказкам имеющегося набора предметных картинок.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»;

Предметные картинки на тему «Игрушки», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

Задачи:

Научить ребенка связывать в единую сюжетную линию случайно выбранные объекты, сформировать умение составлять сказочный текст по модели, в которой присутствуют два героя (положительный и отрицательный), имеющие свои цели; их друзья, помогающие эти цели достигнуть; определенное место.

Дидактическое игровое пособие «Куботека»



«Предметные картинки по теме «Игрушки»»



«Работа со сказкой (метод каталога)»



Описание игры: Небольшой группе детей предлагается сочинить сказку (историю) с помощью имеющихся предметных картинок на тему «игрушки». Педагог задает вопрос детям, ответ на который ребенок "находит", выбрав картинку из конверта. Например: *«В одном сказочном царстве жил-был...»* Ответы, "найденные" в конверте, постепенно собираются в единую сюжетную линию. Когда сказка составлена, дети придумывают ей название и пересказывают. При затруднениях, педагог дает образец ответа. Затем просит детей вспомнить, на какие вопросы они отвечали с помощью картинок (выведение алгоритма вопросов). Продуктивная деятельность детей по придуманному сюжету: рисование, лепка, аппликация, конструирование или схематизация (запись действий сказки с помощью схем). Попросить детей вечером рассказать дома придуманную сказку. Через некоторое время педагог предлагает детям научить кого-нибудь из детей вспомнить вопросы, по которым составляется сказочный текст.

2. «Четвертый лишний по определению первого звука в слове»

Одним из важнейших условий формирования звукопроизношения является то, как ребёнок воспринимает на слух и различает звуки родного языка.

Фонематическое восприятие – это способность различать звуки речи и определять звуковой состав слова. Сформированное фонематическое восприятие является залогом четкого произнесения звуков, а также правильной слоговой структуры слов.

Задачи:

Развивать фонематический слух, закреплять знания о гласных и согласных звуках, закреплять умение выделять первый звук в слове, находить общий звук в словах, развивать мышление.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»;

Предметные картинки на тему «Игрушки», подобранные так, чтобы их названия начинались на определенные звуки, распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку назвать все картинки в верхнем ряду. На начальном этапе, или если ребенку сложно, можно оставить картинки только одного ряда. Затем предлагает определить первый звук в названии каждой картинки. Затем найти лишнюю, название которой начинается на другой звук.

Познавательное развитие дошкольников

Все варианты игр имеют различные уровни сложности и при необходимости могут быть адаптированы под возможности каждого ребенка в соответствии с уровнем его развития и индивидуальными особенностями.

1. Формирование и расширение словарного запаса «Назови знакомые игрушки»

Задачи:

Расширять объем словаря, развивать слуховую память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о предметах, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «игрушки», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, используя образец ответа: «Я вижу паровоз» либо «На этой картинке я вижу красный паровоз», в

зависимости от его индивидуальных особенностей и уровня развития воспитанника, назвать знакомые игрушки, изображенные на картинках. При затруднениях педагог дает словесную подсказку, ею может являться первый звук, первый слог, половина слова или все слово целиком в зависимости от уровня знаний ребенка. Когда все игрушки названы, педагог предлагает повернуть все кубики другой гранью, получая новый набор картинок. В конце игры можно предложить ребенку поиграть в игру «Что изменилось?», где роль ведущего может исполнять как педагог, так и ребенок.

2. Ориентировка на плоскости

Задачи:

Развивать концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать умение работать в паре. Уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «между», «посередине», «верхний ряд», «нижний ряд». Уточнять и закреплять пространственные представления детей («на», «над», «под»). Формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (лист бумаги, учебная доска). Уточнение представлений о местоположении предметов (развитие денотативного аспекта значения слова).

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Игрушки», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

1 вариант игры

«Расположи картинки так, как указано на схеме»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку расположить картинки в порядке, указанном на карточке-схеме. В начале задания педагог проговаривает «верхний, средний, нижний ряд», «между», «рядом», «над», «под» и т.д. Например: «В нижнем ряду справа я вижу коляску с куклой. Ты видишь её? Покажи. А что ты видишь слева от коляски?». При затруднениях педагог дает подсказку, жестовую, словесную либо физическую. Можно усложнить игру, предлагая запомнить картинки определенного ряда, затем закрывая листом белой бумаги выложить картинки по памяти.



2 вариант игры «Найди место картинке, которое я назову»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку расположить картинки в определенном порядке. Например: «*В верхнем ряду слева прикрепи паровоз*». При затруднениях педагог дает словесную либо физическую подсказку. Далее педагог предлагает расположить следующую картинку, уточняя ее место на «Куботеке». Подсказку педагог подбирает для каждого ребенка индивидуально, в зависимости от его индивидуальных особенностей и уровня развития, обеспечивая каждому воспитаннику его «ситуацию успеха» и положительный настрой. Можно предложить ребенку выбрать место для картинки самостоятельно, обговаривая ряд и место в ряду. Игру можно усложнить привлечением второго игрока. Предложить детям по очереди предлагать место расположения для каждой картинки. Располагая картинки использовать слова: «слева», «справа», «между», «посередине», «над», «под».

3. Сортировка

Игры на сортировку не только веселые, но еще и очень полезные, они направлены на разностороннее развитие ребенка. Сортировка предметов по разным признакам развивает логическое мышление, учит искать

закономерности и помогает узнавать новое. Путем сортирования карточек дети не только мыслят, но и подключают аналитические умения, память, зрительное восприятие. На фотографиях представлены два варианта игры, но на деле их можно организовать намного больше, так как игрушки можно классифицировать по самым разным признакам: по возрастному назначению, по материалу изготовления, по воспитательному значению (сенсорные, двигательные, образные, звуковые, общественно-бытовые, конструктивные) и т.д. Игра предназначена для индивидуальной работы, совместной деятельности и самостоятельной деятельности ребенка.

Задачи:

Учить разделять игрушки по определенным признакам, называть группу обобщающим словом, расширять объем словаря, развивать слуховую и зрительную память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о игрушках, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать познавательный интерес и усидчивость.

1 вариант

«Разверни кубики так, чтобы в верхнем ряду оказались музыкальные, в среднем строительные, а в нижнем ряду спортивные игрушки»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, развернуть кубики так, чтобы на их гранях в верхнем ряду оказались музыкальные, в среднем строительные, а в нижнем ряду спортивные игрушки. Если на одном кубике есть две нужных игрушки, то предлагает отклеить и разместить там, где необходимо. Если ребенок испытывает трудности, педагог объясняет, почему та или иная игрушка относится к определенной группе. В завершении игры ребенок называет все игрушки ряда и обобщающее слово. При необходимости педагог дает образец ответа.

2 вариант

«Разверни кубики так, чтобы в верхнем ряду оказались мягкие и пушистые, в среднем пластмассовые, а в нижнем ряду резиновые игрушки»



Описание игры: Этот вариант игры аналогичен первому. При затруднениях на столе перед ребенком располагаются три объемных игрушки по одной из каждой группы. Педагог предлагает тактильно обследовать поверхность игрушек, обсудить ощущения. Затем обсудить, из каких материалов сделаны игрушки, изображенные на гранях кубиков. Совместить в ряды.

4. Развитие зрительного восприятия и внимания с помощью зашумленных картинок

Зашумлённые картинки (они же наложенные изображения, они же наложенные фигуры Поппельрейтера). Отмечена взаимосвязь между сформированностью навыков чтения, письма и состоянием зрительного восприятия. Чем выше уровень зрительного распознавания образов, тем выше скорость и качество овладения навыками чтения и письма. Все функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение предметов, интенсивно формируются в дошкольном возрасте. Поле зрения, начиная с 6-летнего возраста, делает громадный скачок в своем развитии, приближаясь к величине поля зрения взрослого человека.

Формирование остроты зрения происходит у ребенка до 7 лет. Однако у некоторых детей старше 7 лет наблюдаются недостатки зрительно-

пространственного восприятия и зрительной памяти. Одним из эффективных упражнений в формировании зрительных функций у дошкольников является работа с зашумленными (наложенными) рисунками.

Задачи:

Развивать целостное восприятие, внимание, образное мышление, активизировать функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение предметов. Расширять объем словаря, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о предметах, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

«Назови, какие игрушки спрятались на карточке. Найди такие среди картинок и прикрепи к кубикам»



Описание игры: начинаем игру, с предъявления ребенку несложного рисунка с контурами трех предметов. Педагог предлагает ребенку рассмотреть карточку. Понять, какие игрушки изображены, назвать все, что нарисовано, обвести поочередно контуры пальцем. При затруднениях педагог дает подсказку, словесную либо физическую. Если ребёнок ещё не показал все фигуры, но уже

бездействует, педагог стимулирует вопросами: «А что-нибудь ещё есть на карточке? Покажи, пожалуйста». Когда все предметы найдены, ребенку предлагается найти среди предметных картинок цветные изображения и расположить на гранях кубиков. Если этот уровень не вызывает больших сложностей у ребенка, можно перейти к карточкам с более высоким уровнем сложности.



Можно усложнить игру, предлагая запомнить картинки, затем, закрывая листом белой бумаги, выложить картинки по памяти.

**Использование в реализации воспитательно-образовательного
процесса по лексической теме «Ягоды и фрукты»
дидактического игрового пособия "Куботека"**

Речевое развитие дошкольников

Дидактическое игровое пособие «Куботека»



«Предметные картинки по теме «Ягоды и фрукты»



Развитие фонематического слуха

«Выложи фрукты, названия которых начинаются на определенный звук»

Одним из важнейших условий формирования звукопроизношения является то, как ребёнок воспринимает на слух и различает звуки родного языка.

Фонематическое восприятие – это способность различать звуки речи и определять звуковой состав слова. Сформированное фонематическое восприятие является залогом четкого произнесения звуков, а также правильной слоговой структуры слов.

Задачи:

Развивать фонематический слух, закреплять знания о гласных и согласных звуках, закреплять умение выделять первый звук в слове, находить общий звук в словах, совершенствовать навыки звукового анализа, развивать мышление, внимание, память.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»;

Предметные картинки на тему «Ягоды и фрукты», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку поиграть с определенным звуком, который спрятался в начале слов, например: звук А. Называть все картинки, четко проговаривая первый звук. Если ребенок затрудняется, педагог помогает, дает образец ответа. На начальном этапе, или если ребенку сложно, можно оставить картинки только одной группы, добавив две-три картинки с другим звуком.

Познавательное развитие дошкольников

Все варианты игр имеют различные уровни сложности и при необходимости могут быть адаптированы под возможности каждого ребенка в соответствии с уровнем его развития и индивидуальными особенностями.

2. Формирование и расширение словарного запаса

«Называй, что прикрепляешь»

Задачи:

Расширять объем словаря, развивать слуховую память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о ягодах и фруктах, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Развивать мелкую моторику.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Ягоды и фрукты», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, используя образец ответа: «Я вижу клубнику» либо «На этой картинке я вижу красную клубнику», в зависимости от его индивидуальных особенностей, речевых навыков и уровня развития воспитанника, назвать знакомые фрукты и ягоды, изображенные на картинках и разместить их на гранях кубиков. При затруднениях педагог дает словесную подсказку, ею может являться первый звук, первый слог, половина слова или все слово целиком в зависимости от уровня знаний ребенка. В конце игры можно предложить ребенку поиграть в игру «Что изменилось?», где роль ведущего может исполнять как педагог, так и ребенок.

2. Ориентировка на плоскости

Задачи:

Развивать концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать умение работать в паре. Уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «между», «посередине», «верхний ряд», «нижний ряд». Уточнять и закреплять пространственные представления детей («на», «над», «под»). Формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (лист бумаги, учебная доска). Уточнение представлений о местоположении предметов (развитие денотативного аспекта значения слова).

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Ягоды и фрукты», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

«Найди, о чем расскажу»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку расположить картинки на «Куботеке» в любом порядке, по его желанию. Затем педагог проговаривает «верхний, средний, нижний ряд», «между», «рядом», «над», «под» и т.д. Например: *«В нижнем ряду справа я вижу домик. Ты видишь его? Покажи. А что ты видишь слева от домика? А над домиком?»*. При затруднениях педагог дает подсказку, жестовую, словесную либо физическую. Подсказку педагог подбирает для каждого ребенка индивидуально, в зависимости от его индивидуальных особенностей и уровня развития, обеспечивая каждому воспитаннику его «ситуацию успеха» и положительный настрой. Затем предлагает отгадать, загаданную картинку, объясняя ее местоположение на «Куботеке» например: *«Я загадала фрукт в среднем ряду, слева от сливы»*. Правильным ответом будет персик. Можно добавить порядковый счет и уточнить, что этот фрукт третий слева.

5. Сортировка

Игры на сортировку не только веселые, но еще и очень полезные, они направлены на разностороннее развитие ребенка. Сортировка предметов по разным признакам развивает логическое мышление, учит искать закономерности и помогает узнавать новое. Путем сортирования карточек дети не только мыслят, но и подключают аналитические умения, память, зрительное восприятие. На фотографиях представлены несколько вариантов игры, но на деле их можно организовать намного больше, так как ягоды и фрукты можно классифицировать по самым разным признакам. Игра предназначена для индивидуальной работы, совместной деятельности и самостоятельной деятельности ребенка.

Задачи:

Учить разделять ягоды и фрукты по определенным признакам, называть группу обобщающим словом, расширять объем словаря, развивать слуховую и зрительную память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о фруктах и ягодах, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать познавательный интерес и усидчивость.

1 вариант

«Выложи в ряды все красные, зеленые, синие»

3 вариант «Выбери только те картинки, где большое количество ягод»»



4 вариант «Только разрезанные фрукты»»



5 вариант «Выложи в верхний ряд разрезанные, в средний целые, в нижний ягоды»»



Описание игры: Этот варианты игры аналогичны первому. При затруднениях педагог дает ребенку необходимую подсказку, стимулируя вопросами: *«Что это нарисовано? К чему подходит?»* Совместить в ряды.

6. Развитие зрительного восприятия и внимания с помощью зашумленных картинок

Зашумлённые картинки (они же наложенные изображения, они же наложенные фигуры Поппельрейтера). Отмечена взаимосвязь между сформированностью навыков чтения, письма и состоянием зрительного восприятия. Чем выше уровень зрительного распознавания образов, тем выше скорость и качество овладения навыками чтения и письма. Все функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение предметов, интенсивно формируются в дошкольном возрасте. Поле зрения, начиная с 6-летнего возраста, делает громадный скачок в своем развитии, приближаясь к величине поля зрения взрослого человека.

Формирование остроты зрения происходит у ребенка до 7 лет. Однако у некоторых детей старше 7 лет наблюдаются недостатки зрительно-пространственного восприятия и зрительной памяти. Одним из эффективных упражнений в формировании зрительных функций у дошкольников является работа с зашумленными (наложенными) рисунками.

Задачи:

Развивать целостное восприятие, внимание, образное мышление, активизировать функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение предметов. Расширять объем словаря, концентрацию внимания,

наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о фруктах и ягодах, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

«Назови, какие фрукты спрятались на карточке. Найди такие среди картинок и прикрепи к кубикам»



Описание игры: начинаем игру, с предъявления ребенку несложного рисунка с контурами трех предметов. Педагог предлагает ребенку рассмотреть карточку. Понять, какие фрукты изображены, назвать все, что нарисовано, обвести поочередно контуры пальцем. При затруднениях педагог дает подсказку, словесную либо физическую. Если ребёнок ещё не показал все фрукты, но уже бездействует, педагог стимулирует вопросами: *«А что-нибудь ещё есть на карточке? Покажи, пожалуйста»*. Когда все фрукты найдены, ребенку предлагается найти среди предметных картинок цветные изображения и расположить на гранях кубиков. Если этот уровень не вызывает больших сложностей у ребенка, можно перейти к карточкам с более высоким уровнем сложности.

Можно усложнить игру, предлагая запомнить изображения, затем, закрывая листом белой бумаги, выложить фрукты по памяти.

Использование в реализации воспитательно-образовательного процесса по лексической теме «Одежда, обувь, головные уборы» дидактического игрового пособия "Куботека"

Речевое развитие дошкольников

Дидактическое игровое пособие «Куботека»



«Предметные картинки по теме «Одежда»



Развитие фонематического слуха

«Четвертый лишний по определению первого звука в слове»

Одним из важнейших условий формирования звукопроизношения является то, как ребёнок воспринимает на слух и различает звуки родного языка. Фонематическое восприятие – это способность различать звуки речи и определять звуковой состав слова. Сформированное фонематическое восприятие является залогом четкого произнесения звуков, а также правильной слоговой структуры слов.

Задачи:

Развивать фонематический слух, закреплять знания о гласных и согласных звуках, закреплять умение выделять первый звук в слове, находить общий звук в словах, совершенствовать навыки звукового анализа, развивать мышление, внимание, память.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»;

Предметные картинки на тему «Одежда, обувь, головные уборы», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку поиграть с определенным звуком, который спрятался в начале слов, например: звук К. Называть все картинки, четко проговаривая первый звук. Если ребенок затрудняется, педагог помогает, дает образец ответа. На начальном этапе, или если ребенку сложно, можно оставить картинки только одной группы, добавив одну картинку с другим звуком.

Познавательное развитие дошкольников

Все варианты игр имеют различные уровни сложности и при необходимости могут быть адаптированы под возможности каждого ребенка в соответствии с уровнем его развития и индивидуальными особенностями.

3. Формирование и расширение словарного запаса «Называй, что прикрепляешь»

Задачи:

Расширять объем словаря, развивать слуховую память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления об одежде, обуви, головных уборах, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Развивать мелкую моторику.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Одежда, обувь, головные уборы», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, используя образец ответа: «Я вижу шорты» либо «На этой картинке я вижу розовые шорты», в зависимости от его индивидуальных особенностей, речевых навыков и уровня развития воспитанника, назвать знакомые предметы одежды и обуви, изображенные на картинках и разместить их на гранях кубиков. При затруднениях педагог дает словесную подсказку, ею может являться первый звук, первый слог, половина слова или все слово целиком в зависимости от уровня знаний ребенка. В конце игры можно предложить ребенку поиграть в игру «Что изменилось?», меняя картинки, где роль ведущего может исполнять как педагог, так и ребенок. Затем развернуть кубики другой гранью и повторить.

2. Ориентировка на плоскости

Задачи:

Развивать концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать умение работать в паре. Уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «между», «посередине», «верхний ряд», «нижний ряд». Уточнять и закреплять пространственные представления детей («на», «над», «под»). Формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (лист бумаги, учебная доска). Уточнение представлений о местоположении предметов (развитие денотативного аспекта значения слова).

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Одежда, обувь, головные уборы», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

«Найди картинку, о местоположении, которой я расскажу»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку расположить картинки на «Куботеке» в любом порядке, по его желанию. Затем педагог проговаривает «верхний, средний, нижний ряд», «между», «рядом», «над», «под» и т.д. Например: *«В верхнем ряду справа я вижу кофту. Ты видишь её? Покажи. А*

что ты видишь слева от кофты? А под кофтой?». При затруднениях педагог дает подсказку, жестовую, словесную либо физическую. Подсказку педагог подбирает для каждого ребенка индивидуально, в зависимости от его индивидуальных особенностей и уровня развития, обеспечивая каждому воспитаннику его «ситуацию успеха» и положительный настрой. Затем предлагает отгадать, загаданную картинку, объясняя ее местоположение на «Куботеке» например: *«Я загадала головной убор в среднем ряду, слева от пижамы»*. Правильным ответом будет шапка. Можно добавить порядковый счет и уточнить, что этот головной убор третий слева.

7. Сортировка

Игры на сортировку не только веселые, но еще и очень полезные, они направлены на разностороннее развитие ребенка. Сортировка предметов по разным признакам развивает логическое мышление, учит искать закономерности и помогает узнавать новое. Путем сортирования карточек дети не только мыслят, но и подключают аналитические умения, память, зрительное восприятие. На фотографиях представлены несколько вариантов игры, но на деле их можно организовать намного больше, так как предметы одежды и обуви можно классифицировать по самым разным признакам. Игра предназначена для индивидуальной работы, совместной деятельности и самостоятельной деятельности ребенка.

Задачи:

Учить разделять предметы одежды и обуви по определенным признакам, называть группу обобщающим словом, расширять объем словаря, развивать слуховую и зрительную память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления об одежде, обуви и головных уборах, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать познавательный интерес и усидчивость.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Одежда, обувь, головные уборы», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

1 вариант

«Выбери все предметы одежды и обуви заданного цвета»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, развернуть кубики так, чтобы на гранях, обращенных к нему, оказались предметы одежды и обуви одного цвета. Если на одном кубике есть две нужных картинки, то предлагает отклеить и разместить там, где необходимо. Либо предлагает из имеющегося набора найти и разместить на грани кубиков те, которые подходят под заданную инструкцию. В завершении игры ребенок называет все предметы одежды и обуви и объясняет свой выбор. При необходимости педагог дает образец ответа.



2 вариант

«Выбери только верхнюю одежду»

3 вариант

«Выбери только головные уборы или только обувь»



4 вариант

«Выбери из предложенных картинок изображения только зимней или летней одежды»



5 вариант

«Поверни кубики так, чтобы вся одежда, обувь и головные уборы относились к одному сезону»



Описание игры: Этот варианты игры аналогичны первому. При затруднениях педагог дает ребенку необходимую подсказку, стимулируя вопросами: *«Что это нарисовано? К чему подходит? Почему ты выбрал именно это изображение?»* Совместить в ряды.

8. Развитие зрительного восприятия и внимания с помощью зашумленных картинок

Зашумлённые картинки (они же наложенные изображения, они же наложенные фигуры Поппельрейтера). Отмечена взаимосвязь между сформированностью навыков чтения, письма и состоянием зрительного восприятия. Чем выше уровень зрительного распознавания образов, тем выше скорость и качество овладения навыками чтения и письма. Все функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение предметов, интенсивно формируются в дошкольном возрасте. Поле зрения, начиная с 6-летнего возраста, делает громадный скачок в своем развитии, приближаясь к величине поля зрения взрослого человека.

Формирование остроты зрения происходит у ребенка до 7 лет. Однако у некоторых детей старше 7 лет наблюдаются недостатки зрительно-пространственного восприятия и зрительной памяти. Одним из эффективных упражнений в формировании зрительных функций у дошкольников является работа с зашумленными (наложенными) рисунками.

Задачи:

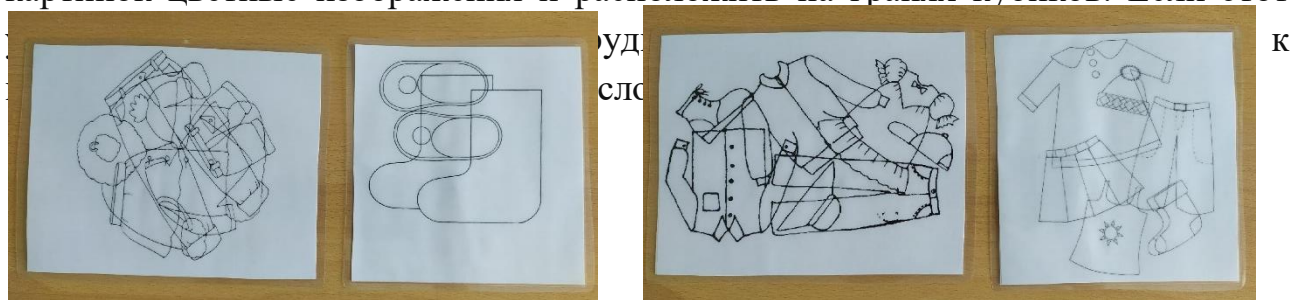
Развивать целостное восприятие, внимание, образное мышление, активизировать функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение предметов. Расширять объем словаря, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о фруктах и ягодах, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

**«Назови, какие предметы одежды или обуви спрятались на карточке.
Найди такие среди картинок и прикрепи к кубикам»**



Описание игры: начинаем игру, с предъявления ребенку несложного рисунка с контурами двух-трех предметов. Педагог предлагает ребенку рассмотреть карточку. Понять, какие предметы изображены, назвать все, что нарисовано, обвести поочередно контуры пальцем. При затруднениях педагог дает подсказку, словесную либо физическую. Если ребёнок ещё не показал все

предметы одежды или обуви, но уже бездействует, педагог стимулирует вопросами: «А что-нибудь ещё есть на карточке? Покажи, пожалуйста». Когда все предметы найдены, ребенку предлагается найти среди предметных картинок цветные изображения и расположить на гранях кубиков. Если этот



Можно усложнить игру, предлагая запомнить изображения, затем, закрывая листом белой бумаги, выложить предметы одежды и обуви по памяти.

Использование в реализации воспитательно-образовательного процесса по лексической теме «Домашние животные и их детеныши» дидактического игрового пособия "Куботека"

Речевое развитие дошкольников

Дидактическое игрового пособие «Куботека»



«Предметные картинки по теме «Домашние животные и их детеныши»



Развитие фонематического слуха

Одним из важнейших условий формирования звукопроизношения является то, как ребёнок воспринимает на слух и различает звуки родного языка. Фонематическое восприятие – это способность различать звуки речи и определять звуковой состав слова. Сформированное фонематическое восприятие является залогом четкого произнесения звуков, а также правильной слоговой структуры слов.

1. «Прикрепи на каждый ряд картинки с изображением домашних животных и их детенышей, названия которых начинаются на определенный звук»

Задачи:

Развивать фонематический слух, закреплять знания о гласных и согласных звуках, закреплять умение выделять первый звук в слове, находить общий звук в словах, совершенствовать навыки звукового анализа, развивать мышление, внимание, память.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»;

Предметные картинки на тему «Домашние животные и их детеныши», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку поиграть с определенным звуком, который спрятался в начале слов, например: звук О. Называть все картинки, четко проговаривая первый звук. Если ребенок затрудняется, педагог помогает, дает образец ответа. На начальном этапе, или если ребенку сложно, можно оставить картинки только одной группы, добавив две-три картинки с другим звуком.

2. «Четвертый лишний по определению первого звука в слове»

Задачи:

Развивать фонематический слух, закреплять знания о гласных и согласных звуках, закреплять умение выделять первый звук в слове, находить общий звук в словах, развивать мышление.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»;

Предметные картинки на тему «Домашние животные и их детеныши», подобранные так, чтобы их названия начинались на определенные звуки, распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку назвать все картинки в верхнем ряду. На начальном этапе, или если ребенку сложно, можно оставить картинки только одного ряда. Затем предлагает определить первый звук в названии каждой картинки. Затем найти лишнюю, название которой начинается на другой звук.

Познавательное развитие дошкольников

Все варианты игр имеют различные уровни сложности и при необходимости могут быть адаптированы под возможности каждого ребенка в соответствии с уровнем его развития и индивидуальными особенностями.

4. Формирование и расширение словарного запаса «Назови и прикрепи на кубики знакомых домашних животных»

Задачи:

Расширять объем словаря, развивать слуховую память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие.

Формировать представления о домашних животных, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Домашние животные», распечатанные на цветном принтере, заламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, используя образец ответа: «Я вижу козу» либо «На этой картинке я вижу белую козу», в зависимости от индивидуальных особенностей, речевых навыков и уровня развития воспитанника, назвать известных ему домашних животных, изображенные на картинках и разместить их на гранях кубиков. При затруднениях педагог дает словесную подсказку, ею может являться первый звук, первый слог, половина слова или все слово целиком в зависимости от уровня знаний ребенка. Когда все игрушки названы, педагог предлагает повернуть все кубики другой гранью, получая новый набор картинок. В конце игры можно предложить ребенку поиграть в игру «Что изменилось?», где роль ведущего может исполнять как педагог, так и ребенок.

5. Формирование представлений о домашних животных, их детенышах и жилищах

«Найди животному малыша и дом»

Задачи:

Учить детей различать взрослых животных и их детенышей, расширять представления о их внешнем виде, особенностях поведения, местах обитания, закреплять имеющиеся знания, навыки словообразования. Расширять объем словаря, развивать слуховую память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Домашние животные», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог прикрепляет на кубики «Куботеки» в верхнем ряду домашних животных и предлагает ребенку подумать какие детеныши у этих животных, как они называются. Предложить рассмотреть имеющийся набор картинок, найти сходства и различия. Далее рассмотреть картинки с изображениями жилищ и предположить, где могут жить эти животные, обсудить названия жилищ. Затем педагог предлагает расположить картинки ниже, под каждым животным. При затруднениях педагог дает подсказку,

жестовую, словесную либо физическую. Подсказку педагог подбирает для каждого ребенка индивидуально, в зависимости от его индивидуальных особенностей, речевых навыков и уровня развития. В ходе игры педагог проговаривает «верхний, средний, нижний ряд», «между», «рядом», «над», «под» и т.д. Далее также поступает с остальными гранями кубиков. Игру можно усложнить игровым упражнением «Путаница», когда поворачивается любой кубик и нужно найти ошибку. Можно предложить ребенку выбрать кубик для замены самостоятельно, попробовав роль ведущего.

3. Ориентировка на плоскости

Задачи:

Развивать концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать умение работать в паре. Уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «между», «посередине», «верхний ряд», «нижний ряд». Уточнять и закреплять пространственные представления детей («на», «над», «под»). Формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (лист бумаги, учебная доска). Уточнение представлений о местоположении предметов (развитие денотативного аспекта значения слова).

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Домашние животные и их детеныши», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

1 вариант игры

«Найди, о чем расскажу»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку расположить картинки на «Куботеке» в любом порядке, по его желанию. Затем педагог проговаривает «верхний, средний, нижний ряд», «между», «рядом», «над», «под» и т.д. Например: *«В верхнем ряду слева я вижу кролика. Ты видишь его? Покажи. А что ты видишь справа от кролика? А под кроликом?»*. При затруднениях педагог дает подсказку, жестовую, словесную либо физическую. Подсказку педагог подбирает для каждого ребенка индивидуально, в зависимости от его индивидуальных особенностей и уровня развития, обеспечивая каждому воспитаннику его «ситуацию успеха» и положительный настрой. Затем предлагает отгадать, загаданную картинку, объясняя ее местоположение на «Куботеке» например: *«Я загадала животное в среднем ряду, слева от поросенка»*. Правильным ответом будет жеребенок. Можно добавить порядковый счет и уточнить, что эта картинка третья слева.

2 вариант игры

«Найди место картинке, которое я назову»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку расположить картинки в определенном порядке. Например: *«В верхнем ряду слева прикрепи козленка»*. При затруднениях педагог дает словесную либо физическую подсказку. Далее педагог предлагает расположить следующую картинку, уточняя ее место на «Куботеке». Подсказку педагог подбирает для каждого ребенка индивидуально, в зависимости от его индивидуальных особенностей и уровня развития, обеспечивая каждому воспитаннику его «ситуацию успеха» и положительный настрой. Можно предложить ребенку выбрать место для картинки самостоятельно, попробовав роль ведущего, обговаривая ряд и место в ряду. Игру можно усложнить привлечением второго игрока. Предложить детям по очереди предлагать место расположения для каждой картинки. Располагая картинки использовать слова: «слева», «справа», «между», «посередине», «над», «под».

9. Сортировка

Игры на сортировку не только веселые, но еще и очень полезные, они направлены на разностороннее развитие ребенка. Сортировка предметов по разным признакам развивает логическое мышление, учит искать закономерности и помогает узнавать новое. Путем сортирования карточек дети не только мыслят, но и подключают аналитические умения, память, зрительное восприятие. На фотографиях представлены несколько вариантов игры, но на

деле их можно организовать намного больше, так как домашних животных можно классифицировать по самым разным признакам. Игра предназначена для индивидуальной работы, совместной деятельности и самостоятельной деятельности ребенка.

Задачи:

Учить разделять домашних животных по определенным признакам, называть группу обобщающим словом, расширять объем словаря, развивать слуховую и зрительную память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о домашних животных, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать познавательный интерес и усидчивость.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Домашние животные», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

1 вариант

«У кого четыре лапы?»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, развернуть кубики так, или прикрепить из имеющегося набора, чтобы на их видимых ему гранях оказались необходимые животные. Если на одном кубике есть две нужных игрушки, то предлагает отклеить и разместить там, где необходимо. Если ребенок испытывает трудности, педагог предлагает посчитать на картинке либо ставит на стол игрушечное животное из развивающей среды группы. В завершении игры ребенок называет всех прикрепленных животных. При необходимости педагог дает образец ответа.

2 вариант
«У кого пушистая шерсть?»



2 вариант
«Кто живет в доме вместе с человеком?»



4 вариант
«Выбери изображения всех домашних птиц»



Описание игры: Эти варианты игры аналогичны первому. При затруднениях педагог дает ребенку необходимую подсказку, стимулируя вопросами: *«Что это нарисовано? К чему подходит? Почему ты выбрал именно это изображение?»* Совместить в ряды.

10. Развитие зрительного восприятия и внимания с помощью зашумленных картинок

Зашумлённые картинки (они же наложенные изображения, они же наложенные фигуры Поппельрейтера). Отмечена взаимосвязь между сформированностью навыков чтения, письма и состоянием зрительного восприятия. Чем выше уровень зрительного распознавания образов, тем выше скорость и качество овладения навыками чтения и письма. Все функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение предметов, интенсивно формируются в дошкольном возрасте. Поле зрения, начиная с 6-летнего возраста, делает громадный скачок в своем развитии, приближаясь к величине поля зрения взрослого человека.

Формирование остроты зрения происходит у ребенка до 7 лет. Однако у некоторых детей старше 7 лет наблюдаются недостатки зрительно-пространственного восприятия и зрительной памяти. Одним из эффективных упражнений в формировании зрительных функций у дошкольников является работа с зашумленными (наложенными) рисунками.

Задачи:

Развивать целостное восприятие, внимание, образное мышление, активизировать функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение домашних животных и их детенышей. Расширять объем словаря, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о домашних животных, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Домашние животные», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой, карточка с наложенными друг на друга контурами домашних животных.

«Назови, какие животные спрятались на карточке. Найди такие среди картинок и прикрепи к кубикам»



Описание игры: начинаем игру, с предъявления ребенку несложного рисунка с контурами трех животных. Педагог предлагает ребенку рассмотреть карточку. Понять, какие животные изображены, назвать все, что нарисовано, обвести поочередно контуры пальцем. При затруднениях педагог дает подсказку, словесную либо физическую. Если ребёнок ещё не показал все фигуры, но уже бездействует, педагог стимулирует вопросами: *«А что-нибудь ещё есть на карточке? Покажи, пожалуйста»*. Когда все животные найдены, ребенку предлагается найти среди предметных картинок цветные изображения и расположить на гранях кубиков. Если этот уровень не вызывает больших сложностей у ребенка, можно перейти к карточкам с более высоким уровнем сложности.



Можно усложнить игру, предлагая запомнить картинки, затем, закрывая листом белой бумаги, выложить картинки по памяти.

**Использование в реализации воспитательно-образовательного
процесса по лексической теме «Профессии и орудия труда»
дидактического игрового пособия "Куботека"**

Речевое развитие дошкольников

Дидактическое игровое пособие «Куботека»



«Предметные картинки по теме «Профессии и орудия труда»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку поиграть с определенным звуком, который спрятался в начале слов, например: звук П. Называть все картинки, четко проговаривая первый звук. Если ребенок затрудняется, педагог помогает, дает образец ответа. На начальном этапе, или если ребенку сложно, можно оставить картинки только одной группы, добавив две-три картинки с другим звуком.

2. «Четвертый лишний по определению первого звука в слове»

Задачи:

Развивать фонематический слух, закреплять знания о гласных и согласных звуках, закреплять умение выделять первый звук в слове, находить общий звук в словах, развивать мышление.

Материал: Дидактическое пособие «Куботека»;

Предметные картинки на тему «Профессии», подобранные так, чтобы их названия начинались на определенные звуки, распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку назвать все картинки в верхнем ряду. Затем предлагает определить первый звук в названии каждой картинки. Затем найти лишнюю, название которой начинается на другой звук. На начальном этапе, или если ребенку сложно, можно оставить картинки только одного ряда.

Познавательное развитие дошкольников

Все варианты игр имеют различные уровни сложности и при необходимости могут быть адаптированы под возможности каждого ребенка в соответствии с уровнем его развития и индивидуальными особенностями.

1. Формирование и расширение словарного запаса «Назови и прикрепи на кубики картинки с изображениями различных профессий»

Задачи:

Расширять объем словаря, развивать слуховую память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о домашних животных, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Профессии», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, используя образец ответа: «Я вижу врача» либо «На этой картинке я вижу врача в белом халате», в зависимости от индивидуальных особенностей, речевых навыков и уровня развития воспитанника, назвать известные ему профессии, изображенные на картинках и разместить их на гранях кубиков. При затруднениях педагог дает словесную подсказку, ею может являться первый звук, первый слог, половина слова или все слово целиком в зависимости от уровня знаний ребенка. Когда все профессии названы, педагог предлагает повернуть все кубики другой гранью, получая новый набор мест для прикрепления изображений. В конце

игры можно предложить ребенку поиграть в игру «Что изменилось?», где роль ведущего может исполнять как педагог, так и ребенок.

2. Формирование представлений о профессиях и орудиях труда «Подбери орудия труда к каждой профессии»

Задачи:

Формировать представления детей о назначении орудий труда, закреплять имеющиеся знания. Расширять объем словаря, совершенствовать произносительную сторону речи, вырабатывать отчетливое произношение слов и фраз, развивать слуховую память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Профессии и орудия труда», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог прикрепляет на кубики «Куботеки» в первом и третьем столбце картинки с изображением различных профессий и предлагает ребенку подумать какие орудия труда могут понадобиться людям этих профессий, как они называются. Предложить рассмотреть имеющийся набор

картинок, сделать предположения. Затем педагог предлагает расположить картинки справа от каждого изображения. При затруднениях педагог дает подсказку, жестовую, словесную либо физическую. Подсказку педагог подбирает для каждого ребенка индивидуально, в зависимости от его индивидуальных особенностей, речевых навыков и уровня развития. В ходе игры педагог проговаривает «верхний, средний, нижний ряд», «между», «рядом», «над», «под» и т.д. Далее также поступает с остальными гранями кубиков. Игру можно усложнить игровым упражнением «Путаница», когда поворачивается любой кубик и нужно найти ошибку. Можно предложить ребенку выбрать кубик для замены самостоятельно, попробовав роль ведущего. Можно усложнить вариант, повернув все кубики с изображениями орудий труда неправильно.



**«Подбери орудия труда к каждой профессии и место для работы
человеку этой профессии»**

Задачи:

Формировать представления детей о назначении орудий труда, места работы, закреплять имеющиеся знания. Расширять объем словаря, совершенствовать произносительную сторону речи, вырабатывать отчетливое произношение слов

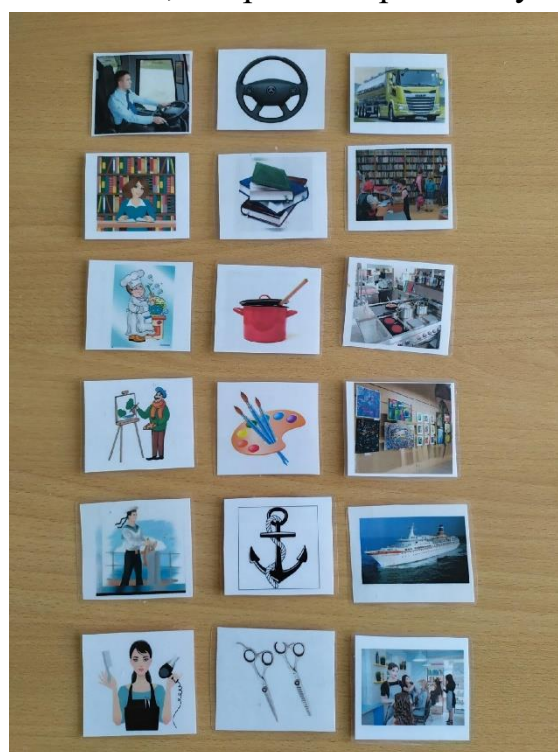
и фраз, развивать слуховую память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Профессии и орудия труда, место работы», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог прикрепляет на кубики «Куботеки» в верхнем ряду изображения профессий и предлагает ребенку подумать какие орудия труда могут понадобиться людям, как они называются. Предложить рассмотреть имеющийся набор картинок, выбрать необходимое. Далее рассмотреть картинки с изображениями различных мест и предположить, где могут работать люди этих профессий, обсудить названия. Затем педагог предлагает расположить картинки ниже, под каждым изображением профессий. При затруднениях педагог дает подсказку, жестовую, словесную либо физическую. Подсказку педагог подбирает для каждого ребенка индивидуально, в зависимости от его индивидуальных особенностей, речевых навыков и уровня развития. В ходе игры педагог проговаривает «верхний, средний, нижний ряд»,

«между», «рядом», «над», «под» и т.д. Далее также поступает с остальными гранями кубиков. Игру можно усложнить игровым упражнением «Путаница», когда поворачивается любой кубик и нужно найти ошибку. Можно предложить ребенку выбрать кубик для замены самостоятельно, попробовав роль ведущего.



3. Ориентировка на плоскости

Задачи:

Развивать концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать умение работать в паре. Уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «между», «посередине», «верхний ряд», «нижний ряд». Уточнять и закреплять пространственные представления детей («на», «над», «под»). Формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (лист бумаги, учебная доска). Уточнение представлений о местоположении предметов (развитие денотативного аспекта значения слова).

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Профессии, орудия труда», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

1 вариант игры «Найди, о чем расскажу»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку расположить картинки на «Куботеке» в любом порядке, по его желанию. Затем педагог проговаривает «верхний, средний, нижний ряд», «между», «рядом», «над», «под» и т.д. Например: *«В верхнем ряду слева я вижу полицейского. Ты видишь его? Покажи. А что ты видишь справа от полицейского? А под полицейским?»*. При затруднениях педагог дает подсказку, жестовую, словесную либо физическую. Затем предлагает отгадать, загаданную картинку, объясняя ее местоположение на «Куботеке» например: *«Я загадала орудие труда в среднем ряду, слева от парикмахера»*. Правильным ответом будет иголка. Можно добавить порядковый счет и уточнить, что эта картинка вторая слева.

2 вариант игры

«Найди место картинке, которое я назову»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку расположить картинки в определенном порядке. Например: «В верхнем ряду слева прикрепите картинку с изображением лётчика». При затруднениях педагог дает словесную либо физическую подсказку. Далее педагог предлагает расположить следующую картинку, уточняя ее место на «Куботеке». Можно предложить ребенку выбрать место для картинки самостоятельно, попробовав роль ведущего, обговаривая ряд и место в ряду. Игру можно усложнить привлечением второго игрока. Предложить детям по очереди предлагать место расположения для каждой картинки. Располагая картинки использовать слова: «слева», «справа», «между», «посередине», «над», «под».

4. Сортировка

Игры на сортировку не только веселые, но еще и очень полезные, они направлены на разностороннее развитие ребенка. Сортировка предметов по разным признакам развивает логическое мышление, учит искать закономерности и помогает узнавать новое. Путем сортирования карточек дети не только мыслят, но и подключают аналитические умения, память, зрительное

восприятие. На фотографиях представлены несколько вариантов игры, но на деле их можно организовать намного больше, так как профессии и орудия труда можно классифицировать по самым разным признакам. Игра предназначена для индивидуальной работы, совместной деятельности и самостоятельной деятельности ребенка.

Задачи:

Учить разделять профессии по определенным признакам, называть группу обобщающим словом, расширять объем словаря, развивать слуховую и зрительную память, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о профессиях, орудиях труда и месте работы, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение. Воспитывать познавательный интерес и усидчивость.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»;
Предметные картинки на тему «Профессии и орудия труда», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.

1 вариант

«Выбери только те картинки, где изображены женщины»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, развернуть кубики так, или прикрепить из имеющегося набора, чтобы на их видимых ему гранях оказались необходимые картинки. Если на одном кубике есть две нужных игрушки, то предлагает отклеить и разместить там, где необходимо. Если ребенок испытывает трудности, педагог дает подсказку. В завершении игры ребенок называет все прикрепленные изображения профессий. При необходимости педагог дает образец ответа.

2 вариант

«Выбери только те картинки, где изображены мужчины»



Описание игры: Педагог предлагает ребенку, развернуть кубики так, или прикрепить из имеющегося набора, чтобы на их видимых ему гранях оказались необходимые картинки. Если на одном кубике есть две нужных игрушки, то предлагает отклеить и разместить там, где необходимо. Если ребенок испытывает трудности, педагог дает подсказку. В завершении игры ребенок называет все прикрепленные изображения профессий. При необходимости педагог дает образец ответа.

5. Развитие зрительного восприятия и внимания с помощью зашумленных картинок

Зашумлённые картинки (они же наложенные изображения, они же наложенные фигуры Поппельрейтера). Отмечена взаимосвязь между сформированностью навыков чтения, письма и состоянием **зрительного восприятия**. Чем выше уровень **зрительного** распознавания образов, тем выше скорость и качество овладения навыками чтения и письма. Все функции, обеспечивающие **зрительно-пространственное** различение предметов, интенсивно формируются в дошкольном возрасте. Поле зрения, начиная с 6-летнего возраста, делает громадный скачок в своем **развитии**, приближаясь к величине поля зрения взрослого человека.

Формирование остроты зрения происходит у ребенка до 7 лет. Однако у некоторых детей старше 7 лет наблюдаются недостатки **зрительно-пространственного восприятия и зрительной памяти**. Одним из эффективных упражнений в формировании **зрительных функций** у дошкольников является работа с **зашумленными** (наложенными) рисунками.

Задачи:

Развивать целостное восприятие, внимание, образное мышление, активизировать функции, обеспечивающие зрительно-пространственное различение профессий и орудий труда. Расширять объем словаря, концентрацию внимания, наблюдательность, связную речь, зрительное восприятие. Формировать представления о профессиях и орудиях труда, закреплять имеющиеся знания, логическое мышление. Тренировать мыслительные операции сравнение, аналогия и обобщение.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»; Предметные картинки на тему «Профессии и орудия труда», распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой, карточка с наложенными друг на друга контурами по теме.

«Назови, какие орудия труда спрятались на карточке. Найди изображения подходящих профессий и прикрепи к кубикам»



Описание игры: начинаем игру, с предъявления ребенку несложного рисунка с контурами трех животных. Педагог предлагает ребенку рассмотреть карточку. Понять, какие животные изображены, назвать все, что нарисовано, обвести поочередно контуры пальцем. При затруднениях педагог дает подсказку, словесную либо физическую. Если ребёнок ещё не показал все фигуры, но уже бездействует, педагог стимулирует вопросами: *«А что-нибудь ещё есть на карточке? Покажи, пожалуйста»*. Когда все животные найдены, ребенку предлагается найти среди предметных картинок цветные изображения и расположить на гранях кубиков. Если этот уровень не вызывает больших сложностей у ребенка, можно перейти к карточкам с более высоким уровнем сложности.

Можно усложнить игру, предлагая запомнить картинки, затем, закрывая листом белой бумаги, выложить картинки по памяти.

Использование в реализации воспитательно-образовательного процесса для работы с лентой времени дидактического игрового пособия "Куботека"

Познавательное развитие дошкольников

Дидактическое игровое пособие «Куботека»



«Предметные и сюжетные картинки к игре «Что сначала, что потом?»»



1. «Что сначала, что потом»

В период дошкольного детства происходит расширение границ познания, становление первых представлений о развитии, движении, изменении мира, осознание того, что у каждого предмета есть прошлое, настоящее и будущее.

Старшие дошкольники понимают суть многих событий, могут разнообразить и понять их смысл, восстановить картину событий. Педагог, занимающий позицию сотрудничества, помогает детям пережить реальность освоения мира, самостоятельно моделировать будущее.

Одной из форм работы со старшими дошкольниками является «Лента времени».

Цель данной формы работы: систематизировать и углублять знания детей об окружающем мире, на основе сравнения по временным отрезкам по типам *«Вчера, сегодня, завтра»*, *«Старина, современность, будущее»*, *«Начало производственного процесса, промежуточные этапы, результат»*, а также научить детей устанавливать пространственно-временные связи.

Задачи:

Обогащать представления об объектах окружающей действительности, свойствах, отношениях в истории предметного мира через развитие интереса к самостоятельному познанию и совершенствование умений использовать различные способы познания; формировать у детей познавательный интерес к окружающему миру, формировать умение находить пути решения проблем, умение анализировать ситуацию; воспитывать коммуникативные навыки у дошкольников: умение выслушивать друг друга, работать в группах, отстаивать свою точку зрения; оказывать поддержку личностным проявлениям детей в совместной и индивидуальной творческой деятельности.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»;

Предметные, сюжетные картинки с изображением предметов, различных жизненных ситуаций, где можно проследить связь прошлого и будущего, распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.





Описание игры: Небольшой группе детей предлагается рассмотреть имеющиеся картинки. Педагог задает вопросы детям об увиденном, предлагает найти связи между некоторыми картинками. Например: «*Что изображено на этой картинке? А какая связь по смыслу с этой?*» Педагог не торопит детей, дает время подумать, объяснить свою точку зрения. Ребенок должен понять, что является причиной, а что следствием. Если ребенок затрудняется, то педагог берет в правую руку картинку, обозначающую причину (например, «*Девочка проснулась*»), а в левую картинку-следствие («*Девочка одевается*») и спрашивает, четко проговаривая: «*Что было сначала – девочка проснулась или девочка одевается?*». После этого он дает образец ответа. Ответы, "найденные" в наборе, постепенно собираются в единую линию. Когда последовательности составлены, дети придумывают им названия и пересказывают. При затруднениях, педагог дает образец ответа. Затем предлагает разместить

последовательности на гранях кубиков «Куботеки». Можно предложить детям вечером рассказать дома родителям о составленной цепочке. Через некоторое время педагог возвращается к игре, с целью закрепления знаний.



2. «Что в цепочках перепутано?»

Задачи:

Учить детей выделять среди нескольких картинок, картинку с изображением отличающимся от остальных по какому-либо главному признаку, тренировать их в обосновании своего ответа полным предложением. Учить детей связно выражать свои мысли, составлять сложные предложения, определять причину и следствие в предложенной ситуации. Развивать понимание простых причинно-следственных отношений. Развивать умение понимать подтекст изображенного на картинке сюжета, выделять неочевидные, но определяющие ситуацию признаки изображений. Развивать связную речь.

Материал: Дидактическое игровое пособие «Куботека»;

Предметные, сюжетные картинки с изображением предметов, различных жизненных ситуаций, где можно проследить связь прошлого и будущего, распечатанные на цветном принтере, ламинированные и снабженные липучкой.



Описание игры: Педагог предлагает ребенку назвать все картинки в верхнем ряду. На начальном этапе, или если ребенку сложно, можно оставить картинки только одного ряда. Затем предлагает рассказать, что было сначала, что потом. Затем найти лишнюю, которая не подходит по смыслу

Игровое дидактическое пособие «Куботека»

Объемная конструкция



