Авторское дидактическое пособие «Фетровые пуговицы»

Автор:

учитель-дефектолог

МАДОУ ДС КВ№4 ст.Северская

Красноярова Екатерина Валерьевна

Состав: 50 двусторонних кружочков фетра с пришитыми на них пуговицами с изображением животных (птицы, рыбы, зебра, енот, лиса, кошка, пчела, слон, заяц, черепаха и др.); коробочка-соты (8 ячеек в 3 горизонтальных ряда по 2, 3, 3 ячейки в ряду); 7Х4 кружочка разноцветного фетра (синий, зеленый, оранжевый, красный, розовый, фиолетовый).

Варианты игры:

1)**Найди такой же**

Задачи: развитие внимания, зрительного восприятия, умения играть по правилам, слушать инструкцию педагога «Найди такую же».

Ход игры: ребенку дается образец (кружок с пуговицей), ему нужно найти точно такой же (с тем же цветом фетра, рисунком) из предложенных вариантов (от 2 до 15 кружочков, где только один такой же). Чем больше вариантов и чем более похожие изображения предъявляются, тем сложнее игра.

2) **Цветное мемори** (простой уровень)

Задачи: развитие зрительного восприятия, памяти, расширение пассивного словаря (названия животных) и словарного запаса (цвета).

Ход игры: ребенку даются 8 пар одинаковых кружочков с изображениями, затем кружочки переворачиваются изображениями вниз, цветными кружками

наверх. Задача ребенка подобрать пары по цвету, усложнение – назвать изображение на пуговице.

3) **Домик**.

Задачи: развитие зрительного восприятия, пространственных представлений, увеличение объема слуховой памяти, умения выполнять действия по словесной инструкции.

Ход игры: на дно сот ячеек выкладываются разноцветные кружки фетра. Задача ребенка поселить в ячейки животных на кружочках тех же цветов.

Усложнение: поселить животных по словесной инструкции (пример: Найди зебру, посели ее в оранжевый домик. Найди рыбку, посели ее в синий домик на первом этаже.

4) **Зоопарк** (Пространственный диктант)

Задачи: развитие пространственных представлений, слуховой памяти, увеличение объема слухоречевого внимания, обучение выполнению действий по словесной инструкции, развитие речи (обучение предложным конструкциям места).

Ход игры:

Вариант 1: отработка словесных конструкции справа, слева, вверху, внизу, посередине.

Ребенок заселяет кружочки с животными в пустые соты по словесной инструкции педагога. Пример: посади птичку в верхнюю правую клетку, а рыбку в нижнюю левую. Посади зебру в клетку посередине во втором ряду.

Вариант 2: отработка словесных конструкций под, над, между, рядом, слева от, справа от.

На дно ячеек выкладываются цветные кружки. Ребенок заселяет кружки с животными по словесной инструкции педагога. Пример: Посади лису в домик над розовой клеткой. Посади рыбку в домик между фиолетовым и синим кружочками. Посади осьминога под домиком рыбки. Посели пчелу справа от рыбки (от красного кружка).

5) **Земля, вода, воздух**

Задачи: развитие познавательного интереса, расширение представлений об окружающем мире (живая природа, животные), развитие внимания, логических операции классификации, сравнения, развитие умения играть по правилам (выполнять действия по правилам), закрепление понимания понятия «если» (условный залог).

Ход игры: Ребенок достает из непрозрачного мешка кружочки с изображением животных наощупь. Если это животное живет в воде (умеет плавать: рыбка, краб, медуза, черепаха), опускает руки вниз. Если это животное живет на земле (слон, зебра, жираф, енот, заяц, кошка, собака) вытягивает прямые руки перед собой на уровне груди. Если это животное живет в воздухе (умеет летать: птица, бабочка, пчела), поднимает руки вверх.

6) **Четвертый лишний**

Задачи: развитие зрительного внимания, логического мышления.

Ход игры: ребенку предъявляются четыре (три, пять) кружочка с изображениями животных, одно из них не подходит по определенным признакам: другое животное (три кошки, одна собака); отличается от остальных (две одинаковых фигурки, одна отличается цветом фетра / расцветкой фигурки); умеет плавать / летать (рыбка, краб, черепаха, птица – лишняя птица; пчела, бабочка, птица, зебра – лишняя зебра); принадлежит к другому роду классификации (3 животных: слон, кошка, лиса, 1 растение – клубника).

7) **Подбери соседа**

Задачи: развитие логического мышления, познавательного интереса, расширение представлений об окружающем мире.

Ход игры: В ячейке раскладываются по одному животному в горизонтальном ряду. Ребенок должен подобрать ему похожего соседа, объяснив свой выбор (у животных должен быть хотя бы один общий признак). Пример: рыбка –

черепаха, обе живут в воде. Птичка – бабочка, другая птичка, все умеют летать. Зебра – зебра на другом фоне, обе зебры).

8) **Кого больше?**

Задачи: развитие зрительного восприятия, логического мышления, развитие математических представлений: навыков количественного счета и сравнения по количеству, закрепление понятий «больше», «меньше».

Ход игры: ребенку предъявляется домик (ячейки), где живут два вида животных вразнобой. Задача ребенка посчитать, сколько и каких жильцов живут в домике, кого больше / меньше. При сложностях наглядно показывается принцип наложения (составления пар) при сравнении.

Усложнение: сравнение трех групп животных, кружки с разными (отличающимися) изображениями животных.

9) **Домик по схеме**

Задачи: развитие пространственных представлений, зрительного восприятия, умения работать по образцу (схеме).

Ход игры: ребенку дается заранее напечатанная цветная схема расположения кружков в ячейках, он должен разложить цветные кружки по схеме, а затем заселить животных с кружками того же цвета. Усложнение: заселить сразу животных и называть, где какое животное живет, используя конструкции «сверху, снизу, в первом ряду, справа от, слева от и пр.)

10) **Найди пары**

Задачи: развитие зрительного восприятия, внимания, умения играть по правилами.

Ход игры: ребенку предъявляется игровое поле, на котором вразнобой разложено 20 кружков с изображениями животных. Задача ребенка найти пары среди пуговиц (должен совпасть цвет кружка и изображение животного).

11) **Продолжи ряд**

Задачи: развитие зрительного восприятия, логического мышления.

Ход игры: Педагог выставляет в определенной последовательности 3-4 кружка (либо только цвет, либо с изображением животного). Задача ребенка продолжить ряд – либо в соответствии с узором (чередование цветов), либо подобрав изображение по определенному признаку (если есть бабочка, птица, стрекоза, то следующее изображение может быть любое летающее животное).