

Поддубная Татьяна Ивановна
Управление образования администрации Белгородского района

Развитие познавательных процессов у детей 6-7 лет с тяжелыми нарушениями речи посредством использования авторского дидактического пособия «Чудо-сундучок»

Автор опыта:
Поддубная Татьяна Ивановна,
педагог-психолог
МДОУ «Детский сад общеразвивающего
вида №29 с. Красный Октябрь»

2024

Поддубная Татьяна Ивановна

Содержание

| | |
|---|----|
| Раздел I. Информация об опыте..... | 3 |
| Раздел II. Технология опыта..... | 10 |
| Раздел III. Результативность опыта..... | 14 |
| Библиографический список..... | 17 |
| Приложение к опыту..... | 19 |

РАЗДЕЛ I ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПЫТЕ

Условия возникновения и становления опыта

Данный опыт работы сформирован педагогом-психологом на базе муниципального дошкольного образовательного учреждения «Детский сад общеразвивающего вида № 29 с. Красный Октябрь Белгородского района Белгородской области». Детский сад рассчитан на 76 мест для детей в возрасте от 1,5 лет до 7(8) лет. Контингент воспитанников детского сада представлен детьми раннего (1,5-3 года) и дошкольного (3-7(8) лет) возраста. Расположен детский сад в жилом массиве на улице Молодежная, д. 1 с. Красный Октябрь Белгородского района.

В дошкольном учреждении функционируют 6 групп для детей дошкольного возраста: 3 группы общеразвивающей направленности, 3 группы комбинированной направленности.

В МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 29 с. Красный Октябрь» осуществляется реализация образовательной программы МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида №29 с. Красный Октябрь», разработанной на основе Федеральной образовательной программы дошкольного образования и адаптированной образовательной программы дошкольного образования для обучающихся с тяжелыми нарушениями речи.

С введением федеральных государственных образовательных стандартов особенно актуальным становится образование детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе детей с тяжелыми нарушениями речи (ТНР).

Воспитанники с тяжелыми нарушениями речи представляют собой сложную разнородную группу, характеризующуюся разной степенью и механизмом нарушения речи, временем его возникновения, разнородным уровнем психофизического развития.

Психологический статус ребенка с речевыми патологиями характеризуется недостаточной устойчивостью внимания, более низким уровнем показателей произвольного внимания, трудностями в переключении внимания и планировании своих действий. Дети с трудом сосредотачивают внимание на анализе условий, поиске различных способов и средств решения задач. Детям с патологией речи гораздо труднее сосредоточить внимание на выполнении задания в условиях словесной инструкции, чем в условиях зрительной.

У данной категории детей отмечаются проблемы в развитии восприятия (слухового, зрительного, кинестетического и др.) т.е. в формировании представлений о предметах и явлениях окружающего мира.

При относительной сохранности смысловой, логической памяти у детей снижена вербальная память, страдает продуктивность запоминания.

Связь между речевыми нарушениями и другими сторонами психического развития проявляется также в специфических особенностях мышления.

Обладая полноценными предпосылками для овладения мыслительными операциями, доступными по возрасту, дети отстают в развитии словесно-логического мышления, с трудом овладевают мыслительными операциями (анализом и синтезом, сравнением и обобщением, классификацией).

Развитию детского воображения способствует своевременное формирование речи, а задержка речевого развития приводит к отставанию в развитии мышления и воображения.

Для многих детей с речевой патологией, обусловленной органическими поражениями мозга, характерны нарушения оптико-пространственного гнозиса, который является необходимым условием для обучения детей грамоте. Исследования показали, что данная функция у детей с речевыми дефектами находится по сравнению с нормально развитыми сверстниками на значительно более низком уровне.

Именно поэтому так важно развивать у детей с тяжелыми нарушениями речи познавательные процессы в дошкольном возрасте.

Началом работы по теме опыта стало проведение первичной диагностики. Диагностический инструментарий, предложенный Н.Н. Павловой, Л.Г. Руденко (Приложение № 1) позволил оценить уровень развития психических процессов у дошкольников 6-7 лет.

В обследовании приняли участие 12 воспитанников подготовительной группы комбинированной направленности. Наибольшие затруднения у детей вызывали задания, связанные с ориентировкой в пространстве, умением действовать по образцу, устанавливать причинно-следственные связи, лежащие в основе изображенной ситуации, так же испытывали трудности при построении связного рассказа, при классификации предметов по характерным признакам, наблюдалась низкая концентрация внимания и низкий уровень развития слуховой памяти.

Количественная характеристика результатов представлена в таблице 1.

Таблица 1

**Показатели развития познавательных процессов
по результатам диагностики дошкольников 6-7 лет с ТНР
за 2020-2021 год**

| Уровень | 2020-2021 год |
|-----------------|------------------------|
| | Кол-во (%) детей НГ |
| Высокий уровень | 0 (0%) |
| Средний уровень | 5 (41,7%) |
| Низкий уровень | 7 (58,3%) |

По результатам диагностики уровня развития познавательных процессов (памяти, внимания, мышления, восприятия, воображения) высокий уровень развития – не выявлен, средний – 5 детей (41, 7%), низкий – 7 детей (58,3%). Полученные результаты показывают необходимость поиска эффективных форм и методов развития познавательных процессов у детей с ТНР.

Среди родителей (законных представителей) было проведено анкетирование, которое позволило получить дополнительные сведения об уровне заинтересованности родителей в развитии познавательных процессов у дошкольников. (Приложение № 2). Анализ анкетных данных выявил следующее: только 60% родителей уделяют внимание развитию познавательных процессов детей в домашних условиях, а следовательно, 40% нуждаются в повышении компетентности в этом вопросе и дополнительных консультациях.

Таким образом, анализ диагностики детей и анкетных данных родителей позволил сделать вывод о необходимости активизации работы автора опыта по развитию познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи.

1.2. Актуальность опыта

Проблема развития познавательных процессов у детей с тяжелыми нарушениями речи, одна из самых актуальных в детской педагогике и психологии, так как в настоящее время дошкольники с тяжелыми нарушениями речи составляют самую многочисленную группу детей с нарушениями развития и исследователями выявлена прямая взаимосвязь уровня речевого развития с уровнем развития познавательных процессов.

Актуальность данной темы обусловлена, прежде всего, запросом общества: одним из принципов государственной политики в области образования является приоритет свободного развития личности (ст. 2 Закона «Об Образовании»), создание условий для ее самоопределения и самореализации (ст. 14 Закона «Об Образовании»); социальным заказом в сфере образования, который отражает возрастающую потребность государства и общества в подготовке квалифицированных специалистов, умеющих продуктивно мыслить. В связи с этим в настоящее время особое значение приобретают требования к качественно новому уровню развития познавательных процессов, в том числе и на этапе дошкольного образования. А также, от качества знаний и умений, от уровня познавательных процессов, сформированных в дошкольном возрасте, зависит развитие школьной зрелости старшего дошкольника, а, следовательно, и успешность последующего обучения в школе.

Вопрос о познавательном развитии детей поднимается в таких нормативных документах, как Федеральный государственный стандарт дошкольного образования (далее – ФГОС ДО), Концепция дошкольного воспитания.

Познавательное развитие (по Д.Б. Эльконину) – это сложный комплексный феномен, включающий развитие познавательных процессов (восприятие, мышление, память, внимание, воображение, которые представляют собой разные формы ориентации ребенка в окружающем мире, в самом себе и регулируют его деятельность) [11].

Жан Пиаже рассматривает познавательное развитие как процесс постепенного осознания ребенком окружающей действительности, а приобретение знания – эволюционный процесс. Темпы познавательного развития ребенка определяются, во-первых, уровнем его активности, степенью созревания нервной системы, во-вторых, опытом его взаимодействия с объектами внешней среды и, в-третьих, языком и воспитанием [4].

Психологическое обоснование познавательного развития содержится и в исследованиях Л.С. Выготского, в которых доказано, что человек познает объективный мир на протяжении всей жизни и деятельности.

В основе умственного воспитания лежит процесс познания – это сложный процесс отражения мира в человеческом сознании, происходящий как движение от незнания к знанию, от неточных, неполных знаний к более точным и полным. Воспринимаемые человеком предметы и явления оставляют следы в коре головного мозга, которые закрепляются и могут долго удерживаться в памяти, что обеспечивает возможность образования понятий, перехода от живого созерцания к абстрактному мышлению. Ощущение отражает действительность непосредственно. Мышление же, ее опосредованное отражением. По мере перехода от освещения конкретных фактов к формированию понятий, в сознании ребенка развиваются действия обобщения, способность не только различать, дифференцировать, но и связывать единичные явления в одно целое, обобщенное.

Н.Е. Веракса отмечает, что индивидуальные особенности развития познавательной сферы детей обусловлены спецификой средств, которые дошкольники осваивают в различных видах деятельности в процессе специально организованной коррекционно-развивающей работы [3].

Для успешной коррекционно-развивающей работы педагога-психолога по развитию познавательных процессов у детей с тяжелыми нарушениями речи, необходимо использовать наиболее доступные, занимательные формы и методы, основанные на игровой деятельности. Одним из наиболее эффективных способов коррекционно-развивающей работы с детьми является организация работы с применением дидактических игр.

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

На основании вышеизложенного возникли **противоречия**:

- между необходимостью развития познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с ТНР и недостаточным уровнем внедрения адаптированных дидактических игр в коррекционно-развивающий процесс;

- между необходимостью вовлечения родителей в образовательную деятельность по развитию познавательных процессов и недостаточной компетентностью родителей (законных представителей) по данному направлению.

Данные противоречия стали условием для разработки дидактического пособия «Чудо - сундучок» и включением его в систему работы по развитию познавательных процессов с детьми старшего дошкольного возраста с ТНР.

1.3. Ведущая идея опыта заключается в развитии познавательных процессов у детей 6-7 лет с тяжелыми нарушениями речи посредством использования авторского дидактического пособия «Чудо-сундучок».

1.4. Длительность работы над опытом

Работа проводилась на базе МДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 29 с. Красный Октябрь». Работа над опытом охватывает период с января 2020 по декабрь 2023 года и включает в себя три этапа:

I этап – подготовительный этап (аналитико-диагностический) - январь 2020 – август 2020 г года предполагал:

- изучение и анализ психолого-педагогической и методической литературы по исследуемой проблеме;
- определение целей и задач опыта;
- подобран диагностический инструментарий,
- проведена первичная диагностика, позволяющая выявить уровень развития познавательных процессов у детей 6-7 лет с тяжелыми нарушениями речи;
- организовано анкетирование родителей (законных представителей);
- изготовление пособия «Чудо- сундучок».

II этап – основной (практический) - сентябрь 2020 – май 2023 года, автором опыта проводилась система работы по внедрению дидактического пособия «Чудо-сундучок» в коррекционно-развивающую работу по развитию познавательных процессов детей с ТНР, проводилась работа с педагогами и родителями (законными представителями).

III этап – заключительный (аналитико-обобщающий) – июнь 2023 – декабрь 2023 года включал:

- обследование детей с целью выявления динамики уровня развития познавательных процессов;
- определение эффективности проводимой работы;
- выступления, представления опыта работы;
- обобщение актуального педагогического опыта.

1.5. Диапазон опыта представлен системой работы по развитию познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с ТНР посредством использования авторского дидактического пособия «Чудо-сундучок».

1.6. Теоретическая база опыта

Дошкольный возраст — это период наиболее интенсивного формирования мотивационной сферы. Среди разнообразных мотивов дошкольников особое место занимает познавательный мотив, который является одним из наиболее специфичных для дошкольного возраста. Благодаря познавательным процессам ребенок получает знания об окружающем мире и о себе, усваивает новую информацию, запоминает, решает определенные задачи.

Проблема формирования познавательных процессов - одна из приоритетных задач дошкольного образования.

Большой вклад в изучение познавательных процессов внесли такие ученые, как: Выготский Л.С., Леонтьев А.Н., Пиаже Ж., Рубинштейн С.Л. и др. Ими были разработаны различные методики и теории формирования познавательных процессов.

Анализ работ Л.А. Венгера, Л.С. Выготского, А.В. Запорожца, А.Н. Леонтьева и др. показал, что «каждый познавательный психический процесс (восприятие, память, мышление и др.) имеют свою логику развития и преобразуется путем интеграции в высшую психическую функцию (логическую память, речевое мышление и т.д.), которая носит произвольный и опосредованный характер» [2]. При этом произвольность в психической сфере формируется легче и быстрее, если ребенку интересен конечный результат его усилий, понятны приемы и средства познавательной деятельности.

Результаты исследований таких психологов, как В.Н. Дружинин, Р.Зайонц, показывают, что уровень интеллектуально-творческого развития дошкольника, достигаемый им к шести-семи годам, существенно зависит от того, насколько продуманными верным было обучение ребёнка в семье и в детском саду, а так же в какой мере характер занятий соответствовал возрастным психологическим особенностям ребёнка и типу ведущей деятельности [15].

Ориентируясь на новые стандарты дошкольного образования, согласно которым необходимо обеспечить воспитанников разнообразием материалов и средств обучения, что в свою очередь должно обеспечить игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность воспитанников, возможность самовыражения детей становится вопрос об использовании в работе необычных игр и пособий.

Игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте и в своих исследованиях это подтверждали педагоги и психологи, такие как, Б. Г. Ананьев, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, К. Д. Ушинский. Соответственно, дидактическая игра даёт возможность детям дошкольного возраста в живой и в увлекательной форме познакомиться с широким спектром явлений окружающего мира и активно воспроизводить их в своих действиях, что способствует формированию познавательного интереса и умственному развитию ребенка – дошкольника.

Таким образом, можно сказать, что правильное включение дидактических игр и пособий по развитию познавательных процессов в образовательный процесс старших дошкольников помогает скорректировать работу и сделать ее наиболее эффективной для познавательного развития.

В ходе обобщения опыта использовалась следующая теоретическая терминология:

с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) – физическое лицо, имеющее недостатки в физическом и (или) психологическом развитии, подтвержденные психолого-медико-педагогической комиссией и препятствующие получению образования без создания специальных условий;

тяжелые нарушения речи (ТНР) - это стойкие специфические отклонения в формировании компонентов речевой системы (лексического и грамматического строя речи, фонематических процессов, звукопроизношения, просодической организации звукового потока), отмечающиеся у детей при сохранном слухе и интеллекте;

развитие - процесс необратимых, направленных и закономерных изменений, приводящий к возникновению количественных, качественных и структурных преобразований психики и поведения человека. [14]

познавательные процессы - это психические явления, обеспечивающие, непосредственно в своей совокупности, познание, т.е. восприятие информации, ее переработку, хранение и использование. К их числу относятся: ощущения, восприятия, представления, внимание и память, воображение и мышление;

игровая деятельность - особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил.

игра – это отражение жизни, в ней все «как будто» и «понарошку», но в этой условной обстановке, создаваемой воображением играющего ребенка, много настоящего; действия всегда реальны, а чувства, переживания подлинны, искренни. [12]

дидактические игры - игры, специально создаваемые или приспособленные для целей обучения, реализация которых осуществляется посредством ведущей детской деятельности – игровой [9].

1.7. Новизна опыта заключается в создании системы работы педагога-психолога по развитию познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи посредством использования авторского дидактического пособия «Чудо-сундучок».

1.8. Характеристика условий, в которых возможно применение данного опыта

Материалы опыта имеют практическую направленность и могут быть использованы в повседневной практике педагогами-психологами, учителями-дефектологами и воспитателями дошкольных образовательных организаций как в группах комбинированной

направленности для детей старшего дошкольного возраста с ТНР, так и в общеразвивающих группах для детей старшего дошкольного возраста.

РАЗДЕЛ II.

Технология опыта

Целью данного педагогического опыта является развитие познавательных процессов у детей 6-7 лет с ТНР посредством использования дидактического пособия «Чудо-сундучок».

Достижение данной цели предполагается через решение следующих **задач**:

1. Проанализировать методические источники по вопросу развития познавательных процессов у детей 6-7 лет с ТНР.
2. Создать игровое пространство и условия, направленные на развитие познавательных процессов у детей 6-7 лет с ТНР с использованием дидактического пособия «Чудо-сундучок».
3. Осуществить подбор методик для выявления уровня развития познавательных процессов у детей 6-7 лет с ТНР.
4. Провести коррекционно-развивающую работу по развитию познавательных процессов детей 6-7 лет с ТНР с использованием дидактического пособия «Чудо-сундучок».
5. Повысить компетентность педагогов и родителей (законных представителей) в вопросе развития познавательных процессов у детей посредством дидактических игр.

6. Обобщить и проанализировать полученные результаты.

Исходя, из задач опыта определились несколько направлений:

- Работа с детьми;
- Работа с родителями (законными представителями) воспитанников;
- Работа с педагогами ДОУ.

Содержание образования и средства достижения цели

Повышение уровня развития познавательных процессов у детей 6-7 лет с ТНР посредством дидактического пособия «Чудо-сундучок» строилась с учётом следующих принципов:

- принцип лично-ориентированного взаимодействия - организация коррекционно-развивающего процесса на основе глубокого уважения к личности ребенка, учета особенностей его индивидуального развития, на отношении к нему как сознательному, полноправному участнику образовательного процесса;

- принцип доступности - на занятии даются задания, которые соответствуют уровню психического и физического развития;

- принцип постепенности - занятия строятся по правилам, от простого к сложному, от менее трудного - к более трудному, это же применяется при изменении объема и интенсивности нагрузки;

- принцип систематичности - используются повторения занятий в разных формах проведения, с систематичностью адаптации к нагрузкам;

- принцип сознательности и активности - используются различные мотивации, оценка, поощрения, стимулирования деятельности;

- принцип наглядности – используются наглядные пособия, демонстрационный материал, картинки, схемы, рисунки, стихи, загадки, многократное выполнение, что способствует хорошей результативности занятия;

- принцип открытости и доступности он продиктован особенностями развития ребенка дошкольного возраста, который ведет себя по принципу «вижу – действую» (М.И. Лисина);

- принцип рефлексивности - в результате у ребенка формируется представление о себе, своих возможностях, своей успешности. Таким образом, формируется способность осознания действий, самооценка результата, саморегуляции поведения [7].

Система работы по развитию познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с ТНР посредством использования авторского дидактического пособия «Чудо-сундучок» заключается в следующем:

1. Подбор материалов и оборудования для изготовления пособия «Чудо-сундучок» и дидактических игр к нему.

2. Изготовление и апробация дидактического пособия «Чудо-сундучок» и заданий к нему для детей от 6-7 лет с ТНР направленных на развитие следующих познавательных процессов: восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления.

Авторское дидактическое пособие «Чудо-сундучок» представляет собой деревянный ящик с многофактурностью материала: дерево, ковролин, органическое стекло (Приложение № 5).

В пособии «Чудо-сундучок» для развития познавательных процессов используются все стороны.

Первая сторона «Занимательные замочки», это закрытые на замки разных типов дверцы. Для того, чтобы посмотреть, что находится за дверьми, ребёнку необходимо немножко потрудиться, проявить смекалку, там живут эмоции: радость, грусть, злость, удивление, страх (картинки можно менять). Пособие направлено на развитие мелкой моторики рук, внимания, речи, творческого воображения, логического мышления. Игра «Крошка Енот и его эмоции», игра «Кто спрятался?», игра «Угадай что внутри?».

Вторая сторона «Умный коврик» покрыта ковролином и используется как планшет. Занятия с использованием планшета позволяют в игровой форме развивать различные познавательные функции – восприятие, память, внимание, словесно-логическое мышление, развивать интеллектуальные и творческие способности, мелкую моторику. Игры для планшета «Умный коврик»: «Логическая цепочка», «Восстанови ряд», «Лабиринт».

Третья и четвертая стороны «Интересное внутри» с двумя отверстиями для рук по бокам, позволяет исследовать объекты (тактильные карточки, камешки, шишки, желуди, каштаны, ракушки, разнообразный материал из пластмассы, металла, бумаги, ткани, кожи, резины и т.д.) и развивать

тактильную чувствительность, повышать познавательную активность детей при работе с природным объектом, развивать воображение и эмоции. Представлены играми: «Угадай и опиши», «Узнай фигуру», «Тактильный счет» (2 варианта), «Узнай предмет по звуку».

Пятая сторона «Веселые квадратики» - деревянный планшет с полем на 12 клеток со сменными фишками. Данное пособие позволяет проводить различные игры на развитие мышления, речи, ориентировки на плоскости, зрительно-двигательной координации, умение двигаться и ориентироваться по клеткам. Игры для планшета: «Пуговицы», «Продолжи ряд», «Графический диктант», «Четвертый лишний», «Наборное полотно».

Шестая сторона «Волшебное стекло» - деревянный планшет с оргстеклом. Оргстекло - для детей новый, непривычный материал, возможно применение как маркерной доски. Дети привыкли рисовать на листках бумаги, рисовать красками, используя кисточки. Здесь же мы будем использовать различные техники, порой, не используя кисти. Помогает развивать творческие способности, воображение, мелкую моторику, внимание, мышление, пространственные представления. Игры для планшета: «Эмоции», «Отгадай загадки, нарисуй отгадки», «Большой-маленький», «Выложи узор».

Разработанные дидактические игры представлены в нескольких вариантах, когда ребенок легко и безошибочно справляется с заданием первого варианта, ему предлагаются игры последующего варианта отличающиеся по уровню сложности, но с учетом индивидуальных возможностей ребенка.

3. Разработано тематическое планирование (Приложение № 3), дидактические игры включены в структуру коррекционно-развивающих занятий педагога с детьми.

Применение дидактического пособия в коррекционно-развивающей работе на подгрупповых занятиях (3 человека) осуществлялось 1 раз в месяц, на индивидуальные занятия – систематически. Длительность занятий не превышала предусмотренное физиологическими особенностями возраста детей и требованиям «СанПИН» в подготовительных группах -до 30 минут. Возможно применение пособия на всех этапах занятия, а также, как дополнительный атрибут.

Дидактическое пособие «Чудо-сундучок», направленно на развитие:

- представления об окружающем мире
- познавательных процессов (внимания, мышления, памяти, восприятия, речи, воображения);
- мелкой моторики, тактильных ощущений, пространственных представлений;
- умение работать в подгруппе;
- воспитывать умение самостоятельно применять полученные знания и умения;
- развивать умение общаться, понимать эмоции и чувства других людей, увлекая ребёнка интересным сюжетом и заданиями.

Структура коррекционно-развивающих занятий с применением дидактического пособия «Чудо-сундучок»:

Каждое занятие состоит из 3-х частей:

Первая часть – приветствие, которое позволяет детям настроиться на совместную деятельность, почувствовать себя полноправными участниками в принятии решений и повышает положительный настрой на занятие.

Вторая часть – основная.

Предложенные в этой части дидактические игры и упражнения перекликались друг с другом, давали возможность детям быть в тоне, поддерживали интерес на протяжении всего занятия.

Занятия в этой части были построены таким образом, чтобы один вид деятельности сменялся другим, и включали 4 блока заданий:

1. Интеллектуально-развивающие игры и упражнения, направленные на развитие памяти, внимания, мышления, воображения, речи, восприятия, мелкой моторики, пространственных представлений.

2. Рисование, позволяющее развивать фантазию и воображение, поскольку в процессе задействуется эмоциональная сфера. А ещё фантазия развивается благодаря использованию разных нетрадиционных художественных техник: рисования ладошками, мягкими губками, щётками, смятой бумагой, палочками, верёвками и так далее. Работа с разными предметами и фактурами положительно влияет на детскую креативность.

3. Работа с клеткой, позволяющая развивать умения действовать по правилам и самостоятельно по заданию взрослого, а также развивать пространственную ориентировку и мелкую моторику руки.

4. Общеразвивающие упражнения, гимнастика (пальчиковая, артикуляционная, зрительная и др.), развивающие артикуляционную моторику, мелкую моторику пальцев рук.

Третья часть – заключительная (рефлексивная), самоанализ деятельности и её результатов, закреплении положительных эмоций от работы на занятиях.

Посредством использования дидактического пособия «Чудо-сундучок» в соответствии с тематическим планированием были разработаны индивидуальные коррекционно-развивающие занятия для детей 6-7 лет с ТНР, способствующие развитию познавательных процессов.

Так с целью развития восприятия, внимания, логического мышления, зрительной памяти, воображения, закрепления и обобщения знаний детей о геометрических фигурах и их признаках, понятия «лево – право», «верх – низ» было разработано и реализовано индивидуальное коррекционно-развивающее занятие «Путешествие в страну геометрических фигур» (Приложение № 4).

Уникальность дидактического пособия «Чудо-сундучок» в его многофункциональности, трансформируемости (пособие используется, как целостный объект, а так же, позволяет отрабатывать тематические задания на каждой грани отдельно), мобильности (легко переносить по учреждению и за его пределы) и постоянном совершенствовании. Пособие постоянно

пополняется различными материалами и элементами (игры на липучках, карточки, игры с использованием пуговиц, резинок, камней и др.) Важной педагогической идеей данного пособия является возможность взаимозаменяемости дидактических игр между собой для полноценной реализации коррекционно-развивающих задач.

Практика показала, что использование дидактического игрового пособия «Чудо-сундучок» в коррекционно-развивающей работе, повысило эффективность работы по развитию познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с ТНР.

4. С целью повышения педагогической компетентности родителей (законных представителей) в вопросе развития познавательных процессов были определены следующие виды деятельности и формы работы:

- анкетирование «Развитие познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста» (Приложение № 2);

- консультация для родителей «Развитие познавательных процессов у детей с тяжелыми нарушениями речи» (Приложение № 6);

- методические рекомендации по развитию памяти, внимания, мышления, восприятия, воображения;

- выступление на родительском собрании.

Результат работы: родители получили практические и теоретические знания, проявив заинтересованность в вопросе развития познавательных процессов.

5. Работа с воспитателями включала следующие формы работы:

- проведен мастер-класс «Многофункциональные дидактические пособия в работе педагогов» (Приложение № 7);

- проведена консультация на тему «Развитие познавательных процессов у старших дошкольников»;

- проведена серия обучающих мероприятий для педагогов по изготовлению и применению дидактических пособий направленных на познавательное развитие старших дошкольников.

Результат работы: повышение эффективности использования дидактических пособий по развитию познавательных процессов.

РАЗДЕЛ III.

Результативность опыта

С целью оценки эффективности разработанного и апробированного дидактического пособия «Чудо-сундучок» и выявления уровня развития познавательных процессов у старших дошкольников с ТНР была проведена диагностика за основу взяты задания из комплекта материалов авторов Н. Н. Павловой, Л.Г. Руденко (Приложение № 1). Диагностика проводилась в начале и конце учебного года, в течение трех лет, ежегодно в диагностике принимало участие 12 детей старшего дошкольного возраста с ТНР.

Оценка проводилась в соответствии с фиксируемыми параметрами:

- уровень развития восприятия;
- уровень развития памяти;
- уровень развития внимания;
- уровень развития мышления;
- уровень развития воображения.

Результаты диагностики развития познавательных процессов у детей 6-7 лет с ТНР за 2020-2021, 2021-2022 и 2022-2023 учебные годы представлены в таблице 1.

Таблица 1

Результаты диагностики развития познавательных процессов у детей 6-7 лет с ТНР

| Уровень | 2020-2021 учебный год | | 2021-2022 учебный год | | 2022-2023 учебный год | |
|---------|-----------------------|---------------------|-----------------------|---------------------|-----------------------|---------------------|
| | Кол-во (%) детей НГ | Кол-во (%) детей КГ | Кол-во (%) детей НГ | Кол-во (%) детей КГ | Кол-во (%) детей НГ | Кол-во (%) детей КГ |
| Высокий | - | 5 (41,7%) | - | 4 (33,3%) | - | 4 (33,3%) |
| Средний | 5 (41,7%) | 7 (58,3%) | 4 (33,3%) | 7 (58,3%) | 4 (33,3%) | 7 (58,3%) |
| Низкий | 7 (58,3%) | - | 8 (66,7%) | 1 (8,4%) | 8 (66,7%) | 1 (8,4%) |

НГ – начало года

КЦ – конец года

Результаты диагностики развития познавательных процессов у детей 6-7 лет с ТНР представлены в диаграмме на Рис. 1

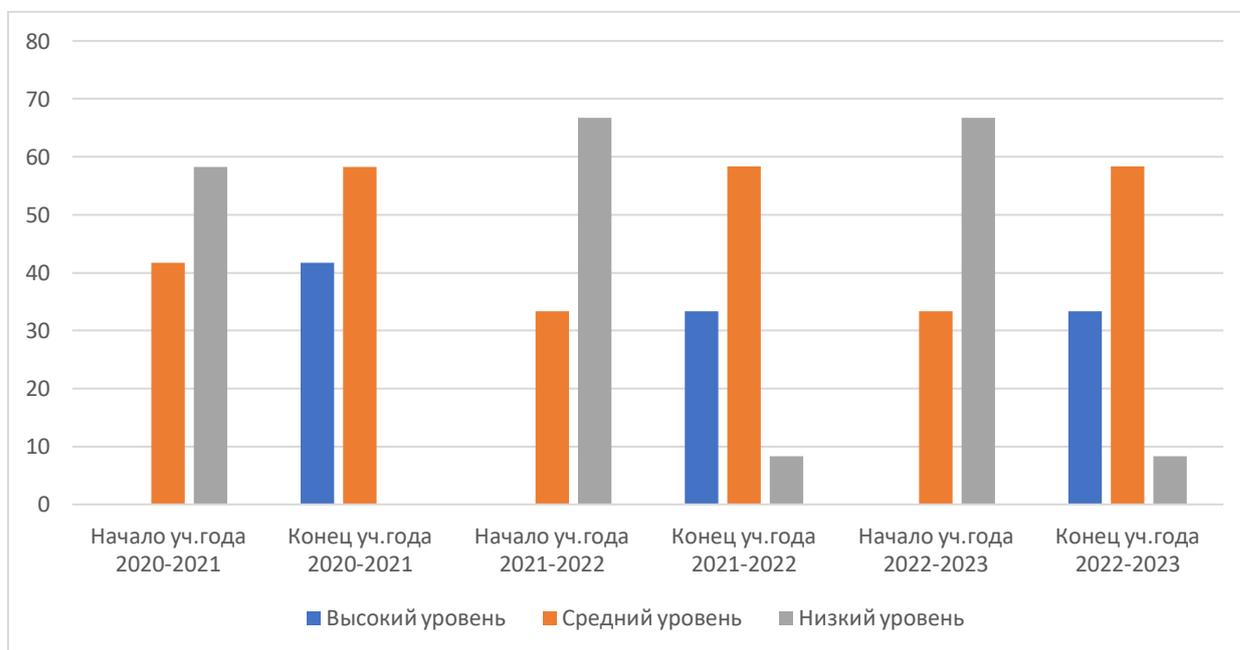


Рис. 1 Результаты диагностики развития познавательных процессов у детей 6-7 лет с ТНР

Анализ полученных данных в ходе обследования показал значительную и стойкую динамику уровня развития познавательных процессов, которую отмечают родители и педагоги ДООУ. После проведенной коррекционно-развивающей работы с использованием дидактического игрового пособия

«Чудо-сундучок» дети старшего дошкольного возраста с ТНР показали следующие результаты: улучшились показатели уровня развития переключения и распределения внимания, произвольности внимания, характеризующуюся в способности удерживать инструкцию, восприятия, воображения, вербальной памяти, повысилась продуктивность запоминания, логического мышления и мыслительных операций (сравнение, обобщение, классификация и анализ).

Опыт работы по данной теме показывает, что выбранная система работы по развитию познавательных процессов дошкольного возраста имеет положительные результаты. Использование адаптированных дидактических игр обеспечило наибольшую эффективность и результативность коррекционно-развивающей работы, в занимательной форме формируя у дошкольников с ТНР восприятие, память, внимание, мышление и воображение.

Исходя из этого, можно сделать вывод о перспективности дальнейшего использования игрового пособия «Чудо-сундучок» в коррекционно-образовательной деятельности педагога по развитию познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с ТНР.

Библиографический список

1. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 года № 1155 «об утверждении Федерального государственного образовательного стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URJ: <http://base.garant.ru/70512244/>
2. Выготский Л.С. Психология [Текст] / Л.С. Выготский. – М.: ЭКСМО - Пресс, 2010. – 379 с.
3. Веракса Н.Е. Познавательно-исследовательская деятельность дошкольников. Для занятий с детьми 4-7 лет [Текст] / Н.Е. Веракса, О.Р. Галимов. - М.: Мозайка-Ситтез. – 2014.
4. Пиаже Ж. Избранные психологические труды [Текст] / Ж. Пиаже [пер. с фр.]. - М.: Просвещение, 1969. – 659 с. – доп.тит.л.фр., англ.-Библиограф.: с.646-659.
5. Педагогическая энциклопедия: актуальные понятия современной педагогики [Текст] / под ред. Н.Н. Тулькибаевой, Л.В. Трубайчук. – М.: Издательский дом «Восток», 2003.- 274 с.
6. Посысов Н.Н. Наш современник – Лев Семенович Выготский. В сб. Актуальные вопросы организации обучения детей и молодежи с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью: сборник статей конференции, посвященной 120-летию со дня рождения Л.С. Выготского [Текст] / сост. Н.Н. Посысов. – Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2017.-182 с.
7. Ткаченко, Т. А. В первый класс – без дефектов речи [Текст]: методическое пособие / Т. А. Ткаченко. – СПб.: Детство-пресс, 2013. – 95 с.
8. Основы теории и практики логопедии [Текст] / под ред. Р. Е. Левиной. – М.: Просвещение, 2013. – 6 с., 51 с.
9. Ткаченко, Т. А. В первый класс – без дефектов речи [Текст]: методическое пособие / Т. А. Ткаченко. – СПб.: Детство-пресс, 2013. – 95 с.
10. Нарушение мышления у детей с общим недоразвитием речи (ОНР) http://superinf.ru/view_article.php?id=88
11. Эльконин, Д.Б. Детская психология: развитие от рождения до семи лет / Д.Б. Эльконин. – Москва: Просвещение, 2000. – 182 с.
12. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка [Текст] / Л.С., Выготский // Вопросы психологии: - 1966 - № 6
13. Газман, О. С. Каникулы: игра, воспитание: о педагогическом руководстве игровой деятельностью школьников : книга для учителя / О. С. Газман, З. В. Баянкин, В. М. Григорьев и др. - Москва : Просвещение, 1988. - 160 с.
14. Нищева, Н.В. «Комплексная образовательная программа дошкольного образования для детей с тяжелыми нарушениями речи (общим

недоразвитием речи) с 3 до 7 лет» / Н.В. Нищева. - Изд-е 3-е переработанное и дополненное в соответствии с ФГОС ДО — СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2015-240с.

15. Общая психология: Учеб. Для студентов пед. ин-тов. / Под ред. А.В. Петровского. - М.: Просвещение, 1986. - 308 с.

Приложение к опыту

Приложение № 1 Методики диагностики и интерпретации результатов развития познавательных процессов у детей 6-7 лет.

Приложение № 2 Анкета для родителей (законных представителей) «Развитие познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста»

Приложение № 3 Тематическое планирование по развитию познавательных процессов у детей 6-7 лет посредством использования дидактического пособия «Чудо-сундучок».

Приложение № 4 Авторское дидактическое пособие «Чудо-сундучок».

Приложение № 5 Конспект индивидуального коррекционно-развивающего занятия для детей старшего дошкольного возраста с ТНР посредством использования дидактического пособия «Чудо-сундучок».

Приложение № 6 Консультация для родителей «Развитие познавательных процессов у детей с тяжелыми нарушениями речи».

Приложение № 7 Мастер-класс для педагогов «Многофункциональные дидактические пособия в работе педагогов».

Приложение № 1

Методики диагностики и интерпретации результатов развития познавательных процессов у детей 6-7 лет.

Пояснительная записка: методика предназначена для экспресс-диагностики развития психических процессов у детей дошкольного возраста. Для диагностики используются классические методики, позволяющие выявить уровень интеллектуального развития, произвольности, особенности личностной сферы.

Субтест «Домик» (внимание)

Цели: выявление умения ребенка ориентироваться на образец, точно копировать его; выявление уровня развития произвольного внимания, пространственного восприятия, сенсомоторной координации и тонкой моторики руки.

Инструкция: «Перед тобой лист бумаги и карандаш. Нарисуй точно такую же картинку, какую ты видишь на этом листе (*перед испытуемым кладется листок с «Домиком»*). Не торопись, будь внимателен, постарайся, чтобы твой рисунок был точно такой же, как этот, на образце. Если ты что-то не так нарисуешь, то стирать резинкой или пальцем ничего нельзя (необходимо проследить, чтобы у испытуемого не было ластика), а надо поверх неправильного или рядом нарисовать правильно. Тебе понятно задание? Тогда приступай к работе».

Критерии оценки

- Образец скопирован верно, без ошибок - 2 балла.
- Ребенок допускает 3 ошибки из перечисленных ниже - 1 балл.
- Ребенок допускает более 3-х ошибок - 0 баллов.

Ошибками считаются:

- а) отсутствие какой-либо детали рисунка;
- б) увеличение отдельных деталей рисунка более чем в два раза при относительно правильном сохранении размера всего рисунка;
- в) неправильно изображенный элемент рисунка;
- г) неправильное расположение деталей в пространстве рисунка;
- д) отклонение прямых линий более чем на 30 градусов от заданного направления;
- е) разрывы между линиями в тех местах, где они должны быть соединены, или «залезание» линий одна за другую.

В Протоколе фиксируется наличие ошибок, в разделе «**Примечания**» отмечается, какая рука ведущая, правильно ли держит карандаш, как сидит во время рисования и т.п.

С у б т е с т «10 слов» (память)

Цель: оценка уровня развития слуховой кратковременной памяти.

Процедура проведения. Ребенку читают 10 слов: лес, хлеб, окно, стул, брат, вода, конь, гриб, игла, мед. И предлагают воспроизвести их в любом порядке.

Затем вновь читают те же слова, и ребенок повторяет все, что запомнил, еще раз. Процедуру повторяют 4 раза, результаты каждый раз фиксируются.

Критерии оценки

- Ребенок с первого раза запомнил не менее 4-х слов, и кривая запоминания носит возрастающий характер, достигая 8-10 слов, - 2 балла.
- Ребенок воспроизвел первый раз менее 4-х слов и запомнил 5-7 слов после четырехкратного повторения - 1 балл.
- Ребенок смог запомнить менее 5-ти слов после четырехкратного повторения - 0 баллов.

Во время проведения субтеста в таблице «10 слов», приведенной в Приложении, отмечают слова, которые называет ребенок. Если он называет лишние слова, то их записывают в пустой клетке.

В *Протоколе* должно быть записано количество слов, воспроизведенных ребенком после каждого повторения, а в *Примечании* отмечают признаки утомления ребенка.

Субтест «Закончи предложение» (словесно-логическое мышление)

Цель: оценка умения вычленять причинно-следственные связи в предложении.

Процедура проведения. Ребенку зачитывают три незаконченных предложения, предлагают внимательно послушать начало каждого предложения и придумать его завершение.

Критерии оценки

- Ребенок уловил причинно-следственные связи и построил предложения грамматически, верно, три раза - 2 балла.
- Ребенок отвечает верно в двух случаях - 1 балл.
- Ребенок не справляется с заданием или отвечает только в одном случае - 0 баллов.

В *Протоколе* записывают, сколько предложений ребенок завершил правильно, в разделе «*Примечания*» отмечают, насколько грамотно и развернуто составлены предложения.

Субтест «4-й лишний» (мышление)

Цель: определение уровня развития логического мышления, уровня обобщения и анализа у ребенка.

Процедура проведения. Ребенку предлагают серию картинок: «Внимательно посмотри на картинки и скажи, какой из четырех предметов лишний. Почему?»

Критерии оценки

- Ребенок правильно выделяет 4-й лишний в 5 - 6 вариантах и правильно объясняет свой выбор - 2 балла.
- Ребенок правильно выделяет 4-й лишний, но не может объяснить свой выбор - 1 балл.
- Ребенок не справляется с заданием - 0 баллов.

В *Протоколе* отмечается, по какому признаку ребенок делает обобщение и исключение; знает ли он обобщающие слова.

Субтест «Последовательные картинки» (мышление, речь)

Цели: выявление уровня развития логического мышления, способности устанавливать причинно-следственные зависимости в наглядной ситуации, делать обобщения, составлять рассказ по серии последовательных картинок.

Процедура проведения. Перед ребенком на столе в произвольном порядке выкладывают пять картинок и предлагают внимательно их рассмотреть: «Все эти картинки перепутаны. Разложи их по порядку таким образом, чтобы по ним можно было составить рассказ».

Критерии оценки

- Ребенок самостоятельно правильно и логично определяет последовательность картинок и составляет связный рассказ - 2 балла.

- Ребенок ошибается в последовательности, но исправляет ошибку (сам или с помощью взрослого), или рассказ отрывочен и вызывает у ребенка трудности - 1 балл.

- Ребенок нарушает последовательность, не видит ошибок, или его рассказ сводится к описанию отдельных деталей картинок - 0 баллов.

В *Протоколе* отмечается, правильно ли определена последовательность картинок, фиксируются интересные речевые высказывания (эпитеты, сравнения), в разделе *«Примечания»* оцениваются словарный запас, связность рассказа, грамматическая правильность речи.

Субтест «Найди недостающий» (логическое мышление)

Цель: диагностика сформированности умения выявлять закономерности и обосновывать свой выбор.

Процедура проведения. Ребенку предлагают определить закономерность, по которой располагаются фигуры в строке, и заполнить пустую клетку в табличке. Оценивается работа со второй таблицей, первая - тренировочная.

Критерии оценки

- Ребенок, верно, находит закономерности по двум признакам и обосновывает свой выбор - 2 балла.

- Ребенок находит закономерность только по одному признаку - 1 балл.

- Ребенок не справляется с заданием - 0 баллов.

В *Протоколе* отмечается, как ребенок справляется с заданием, сколько признаков он учитывает при сравнении.

Субтест «Рисунок человека»

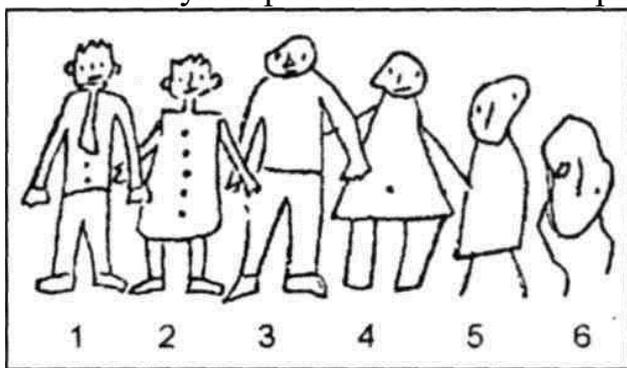
Цель: выявление сформированности образных и пространственных представлений у ребенка, уровня развития его тонкой моторики; составление общего представления об интеллекте ребенка в целом, о его личностных особенностях.

Процедура проведения: перед ребенком кладут чистый лист бумаги и говорят ему: «Нарисуй, пожалуйста, человека».

Критерии оценки

- Рисунок ребенка похож на образцы 1 и 2 - 2 балла.

- Рисунок ребенка похож на образцы 3 и 4 - 1 балл.
- Рисунок ребенка похож на образцы 5 и 6 - 0 баллов.



В Протоколе отмечается, с чего ребенок начинает рисовать (голова, ноги и т.п.), его высказывания в процессе рисования, в разделе **«Примечания»** делаются записи о состоянии мелкой моторики, о том, правильно ли ребенок держит карандаш, с каким нажимом рисует.

С у б т е с т «Разрезные картинки» (6 частей) (восприятие)

Цель: выявление сформированности наглядно-образных представлений, способности к воссозданию целого на основе зрительного соотнесения частей.

Процедура проведения. Перед ребенком хаотически выкладываются разрезанные изображения сначала одного, затем другого предмета. Картинку предлагают собрать после того, как ребенок узнает нарисованный предмет.

Критерии оценки

- Ребенок узнает по частям картинку и собирает их самостоятельно - 2 балла.
- Ребенок не может определить, что нарисовано на разрезных картинках, до начала работы, но впоследствии при помощи проб самостоятельно собирает картинку - 1 балл.
- Ребенок не справляется с заданием - 0 баллов.

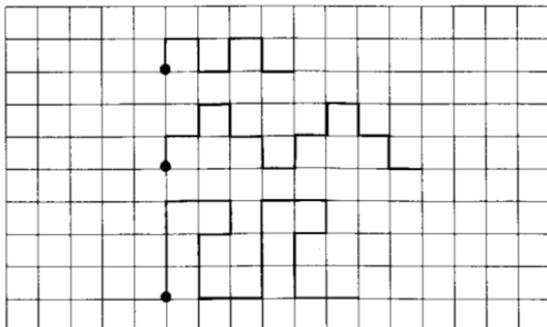
В Протоколе отмечается, узнал ли ребенок картинку в разрезанном виде; сколько проб он использовал, чтобы сложить ее.

С у б т е с т «Графический диктант»

Цели: оценка умения ребенка точно выполнять задания взрослого, предлагаемые им в устной форме, и способность самостоятельно выполнить требуемое задание по зрительно воспринимаемому образцу.

Инструкция: «Сейчас мы с тобой будем учиться рисовать разные узоры. Я буду говорить, в какую сторону и на сколько клеточек надо провести линию. Когда прочертишь линию, жди, пока я не скажу, куда направить следующую. Каждую новую линию начинай там, где кончилась предыдущая, не отрывая карандаш от бумаги. Покажи, где правая рука? А левая? У тебя на листочке стоят три точки, поставь карандаш на верхнюю. А теперь начинаем рисовать *первый узор*. Внимание! Одна клетка вверх. Одна клетка вправо. Одна клетка вниз. Одна клетка вправо. Одна клетка вверх. Одна клетка вправо. Одна клетка вниз. Одна клетка вправо. Дальше продолжи узор сам. Теперь поставь карандаш на следующую точку, будем рисовать *второй узор*. Начинаю

диктовать. Одна клетка вверх. Одна клетка вправо. Одна клетка вверх. Одна клетка вправо. Одна клетка вниз. Одна клетка вправо. Одна клетка вниз. Одна клетка вправо. Одна клетка вверх. Одна клетка вправо. Одна клетка вверх. Одна клетка вправо. Одна клетка вниз. Одна клетка направо. Одна клетка вниз. Одна клетка вправо. А теперь продолжи этот узор».



Теперь поставь карандаш на следующую точку. Начинаю диктовать. *Внимание!* Три клетки вверх. Две клетки вправо. Одна клетка вниз. Одна клетка влево. Две клетки вниз. Две клетки вправо. Три клетки вверх. Две клетки вправо. Одна клетка вниз. Одна клетка влево. Две клетки вниз. Две клетки вправо. Теперь сам продолжай рисовать этот узор».

Критерии оценки

- Ребенок безошибочно воспроизводит диктуемые узоры (в одном из них допускаются отдельные ошибки) - 2 балла.
- Оба узора частично соответствуют диктуемым, но содержат ошибки, или один узор сделан безошибочно, а второй вовсе не соответствует диктуемому - 1 балл.
- Ни один из двух узоров вовсе не соответствует диктуемому - 0 баллов.

В Протоколе фиксируется, как ребенок воспринимает инструкцию и выполняет задание. В Примечаниях отмечается ведущая рука, умение ориентироваться на листе бумаги (лево, право, верх, низ); нажим карандаша, специфика линий, посадка ребенка за столом, умение правильно держать карандаш.

Субтест «На что это похоже?» (воображение)

Цель: выявление уровня развития воображения ребенка, оригинальности и гибкости мышления.

Процедура проведения. Ребенку поочередно предлагают три карточки с изображениями: «Посмотри на картинку и скажи, на что она похожа?» Ответы ребенка записываются в протокол.

Критерии оценки

- Ребенок называет 9 ассоциаций (по 3 на каждый рисунок) - 2 балла.
- Ребенок называет по 2 ассоциации на каждую картинку - 1 балл.

- Ребенок не понял задания или дает всего лишь по 1 ассоциации на каждую картинку - 0 баллов.

В Протокол записывают ассоциации на каждую картинку, отмечая особо оригинальные.

Библиографический список:

1. Павлова Н.Н., Руденко Л.Г. Экспресс-диагностика в детском саду: Комплект материалов для педагогов-психологов детских дошкольных образовательных учреждений. - 2-е изд.- М.: Генезис, 2013.-80 с.

**Анкета для родителей (законных представителей)
«Развитие познавательных процессов у детей старшего дошкольного
возраста»**

Пояснительная записка: анкета предназначена для выявления у родителей (законных представителей) уровня заинтересованности в развитии познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста.

Уважаемые родители!

Выберите наиболее подходящий, с Вашей точки зрения, вариант ответа. Нам очень важно Ваше мнение по данному вопросу.

1. Знаете ли Вы, что такое «познавательные процессы»?

- А. Да.
- Б. Нет.
- В. Частично.

2. Считаете ли Вы, что развитие познавательных процессов необходимо у детей дошкольного возраста?

- А. Да.
- Б. Нет.
- В. Частично.

3. Развиваете ли Вы познавательные процессы у своего ребёнка дома?

- А. Да.
- Б. Нет.
- В. Иногда.

5. Покупаете ли Вы дидактические игры и игрушки для развития познавательных процессов у ребёнка?

- А. Да.
- Б. Нет.
- В. Иногда.

6. Достаточно ли в группе дидактических пособий и игрового оборудования для развития познавательных процессов у детей?

- А. Да.
- Б. Нет.
- В. Частично.

7. Как Вы оцениваете уровень развития познавательных процессов вашего ребенка?

- А. Высокий.
- Б. Средний.
- В. Низкий.

8. Необходимо ли Вам психолого-педагогическое сопровождение, консультации по данному вопросу?

- А. Да.
- Б. Нет.
- В. Иногда.

Благодарим за сотрудничество!

Тематическое планирование

Пояснительная записка: тематическое планирование педагога-психолога по развитию познавательных процессов у детей 6-7 лет посредством использования дидактического пособия «Чудо-сундучок».

| № п/п | Тема | Задачи | Игры, упражнения из дидактического пособия «Чудо-сундучок» | Кол-во часов |
|-------|--|--|---|--------------|
| 1 | Вводное занятие | Создание эмоционального настроя. Знакомство с дидактическим пособием «Чудо-сундучок» и правилами работы с ним. Рефлексия. | «Занимательные замочки», «Интересное внутри», планшет «Умный коврик», планшет «Веселые квадратики», планшет «Волшебное стекло». | 1 |
| 2 | Попробуй, разберись! | Развитие внимания, логического мышления, воображения, слуховой памяти, мелкой моторики. Рефлексия. | Планшет «Умный коврик», Игра «Лабиринт» Игра «Угадай и опиши», Игра «Продолжи ряд», Игра «Нарисуй». | 1 |
| 3 | Тренируем память | Развитие слуховой и зрительной памяти, внимания, ориентации в пространстве. Рефлексия. | Игра «Пуговицы», Планшет «Умный коврик», Игра «Выложи узор», Игра «Нарисуй». | 1 |
| 4 | Время года осень | Развитие внимания, мышления, зрительной и слуховой памяти, воображения. Рефлексия. | Игра «Отгадай загадки, нарисуй отгадки», Игра «Большой-маленький», Игра «Четвертый лишний», Игра «Идем в гости». | 1 |
| 5 | Путешествие в страну геометрических фигур | Развитие восприятия, внимания, логического мышления, зрительной памяти, ориентации в пространстве, воображения. Рефлексия. | Игра «Угадай что внутри?», Игра «Восстанови ряд». Игра «Назови лишнюю фигуру», Игра «Узнай фигуру», Игра | 2 |

| | | | | |
|-----------|----------------------------------|--|---|----------|
| | | | «Идем в гости». Игра «Нарисуй». | |
| 6 | Учимся думать | Развитие внимания, мышления, зрительной и слуховой памяти. Рефлексия. | Планшет «Умный коврик», Игра «Узнай фигуру», Игра «Графический диктант», Игра «Большой-маленький», Игра «Назови лишнюю фигуру». | 2 |
| 7 | В гостях у сказки | Развитие внимания, мышления, памяти, воображения, мелкой моторики рук. Рефлексия. | Игра «Эмоции», Игра «Лабиринт», Игра «Узнай предмет по звуку», Игра «Четвертый лишний», Игра «Идем в гости» | 1 |
| 8 | День занимательной клетки | Развитие внимания, мышления, воображения, ориентации в пространстве, мелкой моторики рук. Рефлексия. | Игра «Тактильный счет», Игра «Пуговицы», Игра «Выложи узор» Игра «Назови лишнюю фигуру». | 1 |
| 9 | Тренируем внимание | Развитие внимания, мышления, памяти. Рефлексия. | Планшет «Умный коврик», Игра «Угадай и опиши», Игра «Идем в гости». | 1 |
| 10 | Времена года зима | Развитие внимания, мышления, слуховой памяти, воображения, речи. Рефлексия. | Игра «Отгадай загадки, нарисуй отгадки», Игра «Выложи узор», «Четвертый лишний». | 2 |
| 11 | Заколдованные цифры | Развитие внимания, логического мышления, зрительной памяти, ориентации в пространстве. Рефлексия. | Планшет «Умный коврик», Игра «Логические цепочки», Игра «Тактильный счет». | 1 |
| 12 | Волшебный лес | Развитие восприятия, внимания, мышления зрительной памяти, воображения. Рефлексия. | Игра «Узнай предмет по звуку», Игра «Лабиринт», Игра «Идем в гости», Игра «Нарисуй». | 2 |
| 13 | В мире животных | Развитие внимания, мышления слуховой памяти. Рефлексия. | Игра «Угадай что внутри?», Игра «Продолжи ряд», Игра «Отгадай загадки, нарисуй | 2 |

| | | | | |
|-----------|---------------------------------------|---|---|----------|
| | | | отгадки» Игра «Четвертый лишний» | |
| 14 | Время года весна | Развитие внимания, мышления, зрительной памяти, воображения, речи. Рефлексия. | Игра «Лабиринт», Игра «Выложи узор», Игра «Назови лишнюю фигуру», Игра «Идем в гости». | 1 |
| 15 | Тренируем мышление | Развитие внимания, мышления, быстроты реакции, речи. Рефлексия. | Игра «Тактильный счет», Игра «Нарисуй», Игра «Четвертый лишний», Игра «Логическая цепочка» | 1 |
| 16 | Предмет в пространстве | Развитие внимания, логического мышления, слуховой памяти, ориентации в пространстве, воображения. Рефлексия. | Планшет «Умный коврик», Игра «Пуговицы», Игра «Большой-маленький», Игра «Идем в гости» | 1 |
| 17 | Копилка идей | Развитие внимания, мышления, зрительной памяти, ориентации в пространстве, воображения, мелкой моторики. Рефлексия. | Игра «Узнай фигуру», Игра «Графический диктант», Игра «Нарисуй», Игра «Логические цепочки». | 1 |
| 18 | Цветочная поляна | Развитие внимания, логического мышления, слуховой памяти, воображения, речи. Рефлексия. | Игра «Эмоции», Игра «Кто спрятался?», Игра «Отгадай загадки, нарисуй отгадки», Игра «Идем в гости». | 1 |
| 19 | Время года лето | Развитие внимания, мышления, зрительной памяти, ориентации в пространстве, мелкой моторики. Рефлексия. | Игра «Лабиринт», Игра «Продолжи ряд», Игра «Четвертый лишний», Игра «Нарисуй». | 1 |
| 20 | Эстафета занимательных заданий | Развитие внимания, мышления, слуховой памяти, восприятия, воображения. Рефлексия. | Игра «Крошка Енот и его эмоции» Игра «Угадай и опиши», Игра «Графический диктант», Игра «Логические цепочки». | 1 |

Конспект индивидуального коррекционно-развивающего занятия для детей старшего дошкольного возраста с ТНР посредством использования дидактического пособия «Чудо-сундучок» «Путешествие в страну геометрических фигур»

Пояснительная записка: занятие на тему «Путешествие в страну геометрических фигур» разработано педагогом-психологом для детей 6-7 лет с ТНР и имеет практическую направленность с использованием дидактического пособия «Чудо-сундучок».

Цель: развитие познавательных процессов и обобщение имеющихся знаний о геометрических фигурах.

Задачи:

Образовательные: закрепить и обобщить знания детей о геометрических фигурах и их свойствах, понятия «лево – право», «верх – низ». Продолжать формировать навык составления картинок используя геометрические фигуры, формировать умение ориентироваться в пространстве, выделять из ряда фигур лишнюю по отличительному признаку.

Развивающие: развитие восприятия, внимания, логического мышления, зрительной памяти, ориентации в пространстве, воображения.

Воспитательные: воспитывать умения самостоятельно работать и принимать решения.

Методы и приемы: игры, беседа, объяснение, физминутка.

Возраст участников: 6-7 лет

Оборудование: дидактическое пособие «Чудо-сундучок», вырезанные из картона или цветной бумаги фигуры (треугольник, ромб, овал, прямоугольник, трапеция, шестиугольник, пятиугольник), карточки с нарисованными в ряд фигурами (образец), схема поезда, наборное полотно, геометрические фигуры, силуэт кошки и котенка из геометрических фигур, картинка для игры «Лишняя фигура», маркеры, магнитофон, фонограмма детской песенки «Рисовашки»

Содержание образовательной деятельности

I. Организационный момент. Создание эмоционального настроения.

-Добрый день! Я рада тебя приветствовать на занятии, которое называется «Путешествие в страну геометрических фигур»

(Отгадай загадку)

- Деревянный ящик крепкий,

Он таит в себе секреты,

Он надутый как индюк,

Называется... (сундук)

- Совершенно верно! При помощи сундучка мы и попадем в страну геометрических фигур.

II Основная часть.

1. Работа с дидактическим пособием «Чудо-сундучок»

- Закрой глаза! (ребенок закрывает глаза, в это время психолог ставит на стол пособие «Чудо-сундучок»).

- Открывай глазки и посмотри, что я приготовила.

1. Игра «Угадай что внутри?» («Занимательные замочки»)

- Нужно открыть каждую дверцу сундучка, назвать фигуру, которая там спряталась и назвать предметы, такой же формы (через определенное время психолог предлагает вспомнить геометрические фигуры и уточнить за какой дверцей сундучка они располагались).

2. Дидактическая игра «Восстанови ряд» (планшет «Умный коврик»)

- С первым заданием ты справился, теперь мы можем перейти к следующей игре. Внимательно посмотри на этот ряд с фигурами и постарайся запомнить.

- Попробуй расставить фигуры так, как они стояли на картинке.

Игра повторяется несколько раз. Количество фигур постепенно увеличивается.

3. Дидактическая игра «Назови лишнюю фигуру»

- А сейчас я расставлю фигуры в ряд, а ты постарайся найти лишнюю и объяснить, почему лишняя именно она. (Психолог выкладывает на планшете ряд из трех-четырех фигур, добавляя одну лишнюю. Сначала фигура является лишней по форме (напр., 3 круга и 1 квадрат), а затем по цвету (напр., 3 желтых круга и 1 синий). Ребенок должен не только указать на лишнюю фигуру, но и развернуто объяснить свой выбор)

4. Дидактическая игра «Узнай фигуру» («Интересное внутри»)

- У меня есть для еще одна интересная игра. Определи, что находится внутри «Чудо-сундучка» (психолог внутри пособия размещает объемные геометрические фигуры). Ребёнок через боковые отверстия просовывает руки, находит предмет, описывает его, затем достает, смотрит, правильно он назвал фигуру или нет и соотносит с фигурами на карточке (изображены плоскостные геометрические фигуры).

5. Физминутка «Пальчиковая игра «Котята»

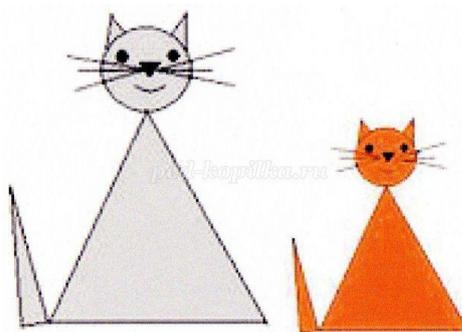
(Ладони складываем, пальцы прижимаем друг к другу. Локти опираются о стол)

У кошечки нашей есть десять котят,
(Покачиваем руками, не разъединяя их).

Сейчас все котята по парам стоят:

Два толстых, два ловких,
Два длинных, два хитрых,
Два маленьких самых
И самых красивых.

(Постукиваем соответствующими пальцами друг о друга от большого к мизинцу).



- Сравни котят. Чем они похожи и чем отличаются?
- Сосчитай, сколько треугольников на рисунке?
- А сколько кружков?
- Мы немного отдохнули и подготовили пальчики к работе.

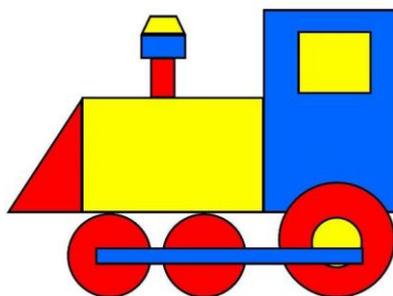
6. Дидактическая игра «Идем в гости» (планшет «Веселые клеточки»)

- Перед тобой игровое поле, разделенное на 12 клеточек (условная «клетка»), тебе предстоит отправиться путешествовать по клеточкам, двигаться надо по указанному маршруту, это приглашение в гости. Поехали: 2 клеточки вверх, 1 клетка вправо, 1 клетка вверх, 1 клетка вправо, 2 вниз, 1 влево, 1 вниз, 2 клетки вправо. Маршрут закончился, кто же прислал приглашение? (ребёнок определяет по картинке).

7. Игра «Нарисуй» (планшет «Волшебное стекло»).

- Давай немного пофантазируем и попробуем составить паровозик из фигурок.

- Из каких геометрических фигур состоит наш поезд?



- Запомни рисунок. Попробуй нарисовать наш поезд на планшете «Волшебное стекло».

(Если ребенок испытывает затруднения при выполнении задания и не может самостоятельно нарисовать картинку с использованием геометрических фигур психолог предлагает ему образец. Вся работа выполняется под фонограмму детской песенки «Рисовашки»).

- Давай посмотрим, что получилось!
- Из каких геометрических фигур состоит твой поезд?

III. Заключительная часть

Итог – рефлексия.

Продолжи пожалуйста, фразу:

«Сегодня я узнал ...»

Поддубная Татьяна Ивановна

«Мне больше всего понравилось ...»

«Самым трудным заданием для меня было ...»

- Молодец, ты очень хорошо поработал сегодня!

- Я жду тебя на следующем занятии. До свидания!

Библиографический список:

1. Интеллектуально - развивающие занятия со старшими дошкольниками /авт.сост. М.Р. Григорьева. - Волгоград: Учитель, 2009. - 136 с.: ил.

Авторское дидактическое пособие «Чудо-сундучок»

Пояснительная записка: дидактическое пособие «Чудо-сундучок», представляет собой деревянный ящик, в котором функционально используются все стороны. Каждая сторона представлена дидактическими играми. Пособие предназначено для использования в индивидуальной и подгрупповой коррекционно-развивающей работе по развитию познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи.

Дидактические игры при необходимости адаптируются к индивидуальным психофизическим особенностям ребёнка.

Дидактическое пособие «Чудо-сундучок» обладает многофактурностью материала: дерево, фетр, органическое стекло. Уникальность пособия в его многофункциональности, трансформируемости, мобильности и в постоянном совершенствовании.



Первая сторона «Занимательные замочки», это закрытые на замки разных типов дверцы.

Игра «Крошка Енот и его эмоции»

Цель: Пособие направлено на развитие мелкой моторики рук, логического мышления. Выразить свои чувства и распознавать чувства других людей через мимику лица, развивать внимание, речь, творческое воображение.

Материалы: замки разных видов, карточки с эмоциями.

Ход игры: один ребенок- Крошка Енот, он открывает дверцы сундучка, смотрит какая эмоция изображена на картинке и показывает ее мимикой и жестами остальным игрокам. Дети должны отгадать эмоцию.

Игра «Кто спрятался?»

Цель: развитие мелкой моторики рук, памяти, внимания.

Материалы: замки разных видов, карточки с эмоциями.



Ход игры: педагог предлагает ребенку открыть каждую дверцу сундучка и запомнить эмоцию, которая там спряталась, после педагог предлагает назвать за какой именно дверцей сундучка спрятана эмоция (злость, страх, радость, обида, грусть, удивление).

Игра «Угадай что внутри?»

Цель: развитие мелкой моторики рук, памяти, внимания.

Ход игры: Педагог предлагает открыть каждую дверцу сундучка, назвать фигуру, которая там спряталась и назвать предметы, такой же формы (через определенное время психолог предлагает вспомнить геометрические фигуры и уточнить за какой дверцей сундучка они располагались).

Вторая сторона покрыта ковровином и используется как планшет «Умный коврик».

Данное пособие позволяет проводить в игровой форме различные игры на формирование – восприятия, памяти, внимания, мышления, развитие речи, воображения и мелкой моторики.



Оборудование для игр:

Планшет с полем из ковровина и разнообразный дидактический материал:

- лесные животные, выполненные из ковровина, которые крепятся при помощи ленты-липучки;

- цветные картинки овощей: огурец – 2 шт., помидор – 2 шт., лук – 2 шт., картофель – 2 шт., капуста – 2 шт., ламинированные, имеющие на обратной стороне ленту-липучку;

- фигурки фруктов (яблочки – 2 шт., груши – 2 шт., апельсины – 2 шт., бананы-2 шт., виноград – 2шт.), выполненных из фетра. Данный набор фруктов крепится к деревьям на панели при помощи ленты-липучки;

- домашние животные и их детенышей выполненные из фетра (корова и теленок, коза и козленок, лошадь и жеребенок, свинья и поросенок, курица и цыпленок, собака и щенок, кошка и котенок). Данный дидактический материал крепится к панели при помощи ленты-липучки;

- набор геометрических фигур (круг – 2 шт., квадрат – 2 шт., треугольник – 2 шт., овал – 2 шт., ромб – 2 шт., трапеция – 2 шт.), выполненные из фетра разного цвета. Геометрические фигуры различны по величине. В набор входит 1 большая и 1 маленькая фигуры, которые крепятся при помощи липучек;

- цветные картинки транспорта (автобус – 1 шт., пожарная машина – 1 шт., скорая помощь – 1 шт., милиция – 1 шт., легковой автомобиль – 1 шт., грузовик – 1 шт.). Картинки ламинированы и имеют на обратной стороне ленту-липучку для крепления к панно;

- набор фигурок «Семья» выполнены из ковралина (дедушка, бабушка, папа, мама, сестра, брат и младший брат). Данный дидактический материал крепится к панели при помощи ленты-липучки;

- набор предметов разной фактуры (губка – 2 шт., мочалка – 1 шт., кусочки ткани разной фактуры – 4 шт.);

- кукла Катя – 1 шт. и кукла Ваня – 1 шт., с набором одежды для куклы-девочки и куклы-мальчика. На одежде кукол имеются липучки, при помощи которых куклы крепятся к панели в любую зону для создания игровых моментов;

- конструктор «Притворщик» (портрет – 2 шт., глаза – 2 пары, рот – 6 шт., нос – 2 шт., брови – 3 шт., волосы-прическа – 6 шт., усы – 1 шт., борода – 1 шт.);

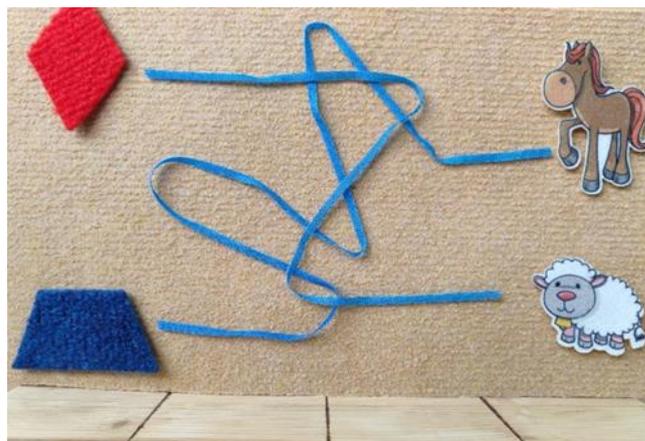
- картинки цифр и букв, имеющих ламинированную основу. На задней стороне каждой картинки находится лента-липучка, помогающая крепить картинки к панели.

Игра «Лабиринт»

Цель: развитие зрительного внимания, логического мышления, мелкой моторики.

Ход игры: педагог дает ребенку заранее подготовленный лабиринт, просит его выполнить задание (можно прокатить шарик и т.п.).

Также можно дать ребенку карточку с изображением лабиринта (дорожки) и предложить сделать его на планшете самостоятельно.



Дидактическая игра «Восстанови ряд»

Цель: развитие зрительного внимания, памяти.

Ход игры: Педагог предлагает внимательно посмотреть на выложенные в ряд фигуры и запомнить их последовательность. Затем расставить фигуры на планшете так, как они располагались на картинке.

Игра повторяется несколько раз. Количество фигур постепенно увеличивается.

Дидактическая игра «Логические цепочки»

Цель: развитие логического мышления, формирование графического образа цифр и букв.

Оборудование: планшет «Умный коврик», цветная основа с изображением букв, цифр, фигур, раздаточный материал (геометрические фигуры, цифры, буквы).

Ход игры: Педагог предлагает карточку, где записана логическая цепочка, которую должен выполнить ребенок.

Ребенок выполняет задание, прикрепляя на планшете под карточкой заданное количество букв, цифр, фигур. Выполнять данное задание ребенок может как самостоятельно, так и совместно с педагогом.

- Сверху написаны цифры, а снизу буквы и фигуры. Тебе необходимо выложить столько букв и фигур, сколько указано над буквой и фигурой.

Третья и четвертая стороны – «Интересное внутри» с двумя отверстиями для рук по бокам.

Игра «Угадай и опиши»

Цель: получение сенсорной информации об объекте исследования, развитие тактильной чувствительности, повышение познавательной активности детей при работе с природным объектом, развитие воображения и эмоциональной сферы.

Материалы: ящик с двумя отверстиями для рук по бокам, объекты исследования (тактильные карточки, камешки, шишки, желуди, каштаны, ракушки, разнообразный материал из пластмассы, металла, бумаги, ткани, кожи, резины и т.д.).



Ход игры: Педагог размещает на дно «Чуда-сундука» исследуемый объект. Ребенок через отверстия по бокам ощупывает предмет и передает свои ощущения. Затем находит пары одинаковых предметов и т.д.

Игра «Тактильный счет»

Цель: формирование умения соотносить количество предметов с числом получение сенсорной информации об объекте исследования, развитие тактильной чувствительности, повышение познавательной активности детей при работе с объектом, развитие воображения, формирование зрительного образа.

Оборудование: карточки с цифрами от 0 до 9 и геометрические фигуры из разных видов круп, карточки с камнями марлбс, каштаны, пуговицы.

Вариант 1.

Ход игры: Педагог размещает на дно «Чуда-сундука» тактильные карточки и предлагает ребенку (не доставая карточки) определить фигуру или цифру на карточке. Затем нарисовать на стороне с оргстеклом соответствующую фигуру или цифру.



Вариант 2.

- Посмотри на карточку. Сколько предметов на карточке?
- Найди в сундучке на ощупь соответствующую карточку с цифрой.

Игра «Узнай фигуру»

Цель: закрепить знания плоскостных и объёмных фигур; развивать зрительное внимание, логическое мышление, мелкую моторику рук.

Оборудование:

Ход игры: внутри пособия размещаются объёмные геометрические фигуры (цилиндр, куб, шар и др.) Ребенок, через боковые отверстия пособия «Чудо-сундучок» определяет фигуру, затем достает и соотносит с плоскими геометрическими фигурами.

Игра «Узнай предмет по звуку»

Цель: упражнять детей в восприятии на слух.

Оборудование: барабан, колокольчик, коробка ЛЕГО, музыкальная открытка и др.)

Ход игры: педагог размещает на дно «Чуда-сундука» музыкальные инструменты, не показывая их детям, извлекает из них звуки и предлагает назвать предмет (барабан, колокольчик, коробка ЛЕГО, музыкальная открытка и др.).

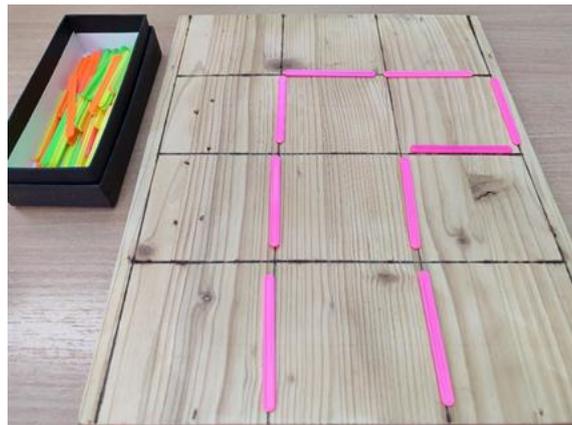
5 сторона - планшет «Веселые квадратики».

Пособие «Веселые квадратики» представляет собой деревянный планшет с полем на 12 клеток со сменными фишками. Данное пособие позволяет проводить различные игры на развитие ориентировки на плоскости, когда на определенный вербальный сигнал дети меняют движение или его

направление. Игры с использованием данного пособия, также развивают слуховое внимание ребенка.

Оборудование для игр:

Планшет с полем на 12 клеток; комплект сменных фишек, разнообразные мелкие предметы и игрушки наборы карточек с картинками на обобщающие понятия и для игры «Что лишнее»; наборы цветных камней марблс, пуговиц; счетные палочки; образцы схемы для выкладывания узоров.



Игра «Пуговицы»

Цель: развитие мелкой моторики, памяти, внимания.

Ход игры: необходимы две карточки (разделенных на 9 квадратов) и два набора пуговиц (18 штук попарно одинаковых). Один игрок ведущий, он раскладывает на своем поле несколько пуговиц. Второй игрок запоминает. Затем поле накрывается платком, и второй игрок на своем поле должен разложить пуговицы так же, как у ведущего. Сначала можно тренироваться на небольшом количестве, добавляя постепенно.

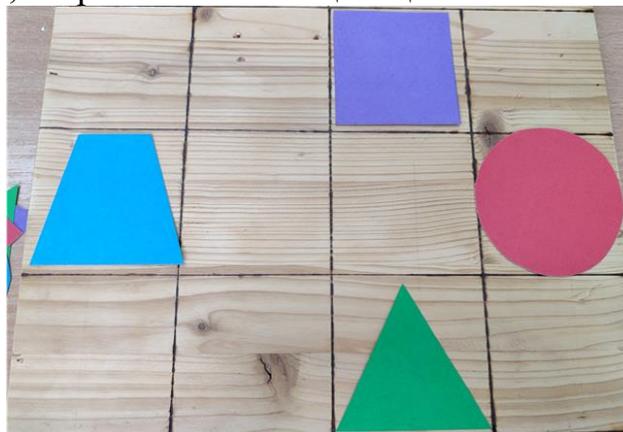


Вместо пуговиц можно использовать и другие предметы: камни марблс, картинки, игрушки, можно задание упростить и использовать цвета натурального дерева, которые будут отличаться только размером. Если ребенок не обладает достаточным уровнем развития, можно упростить задание и использовать не цветные пуговицы, а однотонные, цвета натурального дерева, которые будут отличаться только размером (большие и маленькие).

Игра «Продолжи ряд»

Цель: развитие мышления и речи, закрепление обобщающих понятий.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку набор карточек, на которых изображены группы предметов, связанные общим признаком (обобщающие понятия, цвета, фигуры и т.п.). затем педагог начинает выкладывать на планшете каждый ряд сам и далее предлагает продолжить ребенку.



- Посмотри какие картинки

подойдут в этот ряд? Продолжи ряд.

Ребенок классифицирует данные ему карточки на группы, дополняет ряд картинок педагога, обобщая их по существенному признаку.

Игра «Графический диктант»

Цель: формирование глазомера, развитие зрительной координации и умение видеть и ориентироваться по клеткам.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку либо карточку со схематичным изображением маршрута, либо сам в слух диктует маршрут движения ребенка, который выкладывает счетные палочки в каждой клетке, через которые двигается. Таким образом получается определенная картинка, придуманная заранее. В итоге получается определенная картинка. До начала движения отметить для ребенка отправную точку отсчета.

Игра «Четвертый лишний»

Цель: развитие умения классифицировать и обобщать предметы по существенному признаку.

Ход игры: Педагог выкладывает картинки на планшете «Веселые квадратики» и предлагает ребенку найти лишнюю картинку в каждом ряду и назвать, объяснив свой выбор.

- Посмотри на эти картинки и скажи, какая из них лишняя? Объясни свой выбор. Закрой лишнюю картинку крестиком.

Дидактическая игра «Идем в гости»

Цель: развитие зрительной координации и умение видеть и ориентироваться по клеткам, мышления.

Ход игры: Педагог предлагает отправиться в путешествие по клеточкам (перед ребенком игровое поле, разделенное на 12 клеточек) двигаться надо по указанному маршруту, это приглашение в гости. Поехали: 2 клеточки вверх, 1 клетка вправо, 1 клетка вверх, 1 клетка вправо, 2 вниз, 1 влево, 1 вниз, 2 клетки вправо. Маршрут закончился, кто же прислал приглашение? (ребёнок определяет по картинке).

Игра представлена разными вариантами маршрутов.

Шестая сторона - планшет «Волшебное стекло».

Оргстекло - для детей новый, непривычный материал. Дети привыкли рисовать на листках бумаги, рисовать красками, используя кисточки. Здесь же мы будем использовать различные техники, порой, не используя кисти.

Игра «Эмоции»

Цель: развитие творческих способностей, воображения.

Материалы: панель с оргстеклом, краски, кисти, поролоновые губки, ватные палочки, пальчиковые краски.

Ход игры: Педагог предлагает нарисовать ребенку на панели с оргстеклом знакомые ему эмоции (возможно использовать шаблоны с лицами людей, усложнить задание предложив самостоятельно изобразить знакомые эмоции).

Для этого дети могут использовать различные техники: пальцеграфию, отпечатывание, тампонирование, графическую аналогию, выражают свои

ЭМОЦИИ.

Игра «Отгадай загадки, нарисуй отгадки»

Цель: развивать слуховое внимание, мышление, чувство рифмы; совершенствовать мелкую моторику, творческое воображение.

Ход игры: Педагог загадывает детям загадки, дети отгадывают их и рисуют отгадки.

Например:

Жаркий шар на небе светит, Этот шар любой заметит. Утром смотрит к нам в оконце, радостно сияя, ... (солнце).

Они легкие, как вата, По небу плывут куда-то. Держат путь издалека Каравеллы — ... (облака).

Игра «Большой-маленький»

Цель: формирование умения понимать связь между предметом и его схематичным изображением, образование и правильное использование уменьшительно-ласкательных форм имен существительных, развитие творческого воображения.

Ход игры: Педагог дает ребенку карточку с изображением предмета и предлагает нарисовать его на планшете с оргстеклом, сначала в большом размере, затем в маленьком и назвать его ласково.

Игра «Выложи узор»

Цель: развитие логического, образного мышления, развитие мелкой моторики пальцев рук.

Ход игры: Педагог показывает ребенку карточку с изображением узора (геометрических фигур, цифр, букв и т.д.) и предлагает повторить его ребенку на планшете с помощью красок, маркера либо набора цветных камней (марблс).

- Посмотри на карточку и нарисуй такой же узор.

Задание может выполняться как с опорой на схему. Так и по собственному замыслу ребенка, без опоры на образец, если ребенок обладает достаточным уровнем развития.

Игра «Нарисуй»

Цель: развитие памяти, внимания, образного мышления.

Ход игры: Педагог предлагает составить паровозик из фигурок.

- Из каких геометрических фигур состоит наш поезд?

- Запомни рисунок. Попробуй нарисовать наш поезд на планшете.

(Если ребенок испытывает затруднения при выполнении задания и не может самостоятельно нарисовать картинку с использованием геометрических



Поддубная Татьяна Ивановна

фигур психолог предлагает ему образец вся работа выполняется под детскую песенку «Рисовашки»).

- Давай посмотрим, что получилось!
- Из каких геометрических фигур состоит твой поезд?

Консультация для родителей «Развитие познавательных процессов у детей с тяжелыми нарушениями речи»

Пояснительная записка: развитие речи детей с тяжелыми нарушениями речи является одной из важнейших задач коррекционно-развивающей работы в ДООУ. Недостатки речи у детей проявляются в бедности словаря, неправильном построении фразы, недоразвитии связной речи. Параллельно у детей с ТНР происходит нарушение в развитии познавательных процессов: слабая память, быстрая утомляемость, неустойчивое внимание, затруднения процессов обобщения, классификации, исключения. Поэтому перед педагогами и родителями стоит задача не только коррекции речи, но и развития познавательных процессов.

Цель: повышение педагогической компетенции родителей (законных представителей) по проблеме развития познавательных процессов.

Дошкольный возраст – благоприятный период развития познавательных процессов. Развитию познавательной сферы детей способствует постановка развивающей познавательной деятельности дошкольников. У ребенка накапливается жизненный опыт, происходит познание окружающей действительности, усвоение знаний, вырабатываются умения, навыки, развиваются познавательные процессы.

Познавательные процессы – это психические явления, обеспечивающие, непосредственно в своей совокупности, познание, т.е. восприятие информации, ее переработку, хранение и использование. К их числу относятся: ощущения, восприятия, представления, внимание и память, воображение, мышление и речь.

Дети с тяжелыми нарушениями речи не всегда правильно понимают обращенную к ним речь, отчего страдает весь процесс обучения. У детей наблюдается низкая способность к запоминанию и воспроизведению вербального материала, неустойчивость внимания, недостаточное развитие способности к переключению, быстрая отвлекаемость, истощаемость психических процессов, своеобразие словесно-логического мышления, снижение уровня обобщения и осмысления действительности. Со стороны эмоционально-волевой сферы также наблюдается ряд особенностей: повышенная возбудимость, раздражительность или общая заторможенность, замкнутость, обидчивость, плаксивость, многократная смена настроения. Из всего вышесказанного можно сделать вывод: необходимо проводить с детьми коррекцию познавательных процессов, таких как восприятие, память, внимание, мышление и воображения не только в детском саду, но и дома.

Кратко рассмотрим характеристики основных познавательных процессов.

Восприятие – простейший познавательный психический процесс целостного отражения предмета и явления при непосредственном воздействии раздражителя на органы чувств.

Внимание – это направленность и сосредоточенность сознания, на определенном объекте при одновременном отвлечении от других объектов окружающего мира. Внимание может быть произвольным и непроизвольным. Произвольное внимание требует волевых усилий и преобладает у учащихся среднего звена и старших классов. Непроизвольное внимание возникает само собой и является основным у дошкольников и младших школьников.

Память – форма психического отражения, заключающаяся в запоминании (запечатлении), сохранении, воспроизведении, а также забывании следов прежнего опыта.

Объем информации, которая должна быть усвоена в последнее время, увеличивается, в связи с этим проблемы улучшения памяти актуальны на всех этапах обучения.

Мышление – это социально обусловленный, неразрывно связанный с речью, процесс обобщенного и опосредованного отражения действительности в ее существенных связях и отношениях.

В процессе обучения мышление развивается от наглядно-действенного через наглядно-образное к словесно-логическому.

Воображение – психический процесс создания новых наглядных образов на основе имеющихся представлений памяти.

Педагогам и родителям в работе с детьми необходимо создавать такие ситуации, при которых ребенок всегда бы находился в зоне ближайшего развития. С этой целью необходим правильный отбор форм, методов, приемов, прежде всего повышающих детскую познавательную и эмоциональную активность, а также создание такой развивающей среды, которая способствовала бы познавательному развитию ребенка.

Одной из форм познавательного развития является дидактическая игра.

Дидактическая игра – такая деятельность, смысл и цель которой дать детям определенные знания и навыки, развить их умственные способности.

1. Дидактическая игра «Угадай, что в мешочке».

Цель: описать признаки, воспринимаемые на ощупь (в мешочке находятся предметы, изготовленные из различных материалов)

Ход игры: Ребенок должен на ощупь определить, что у него в руке.

2. Игра «Четвертый лишний»

Цель: закрепление умения детей выделять общий признак в словах, развивать способность к обобщению.

Ход игры. Взрослый, бросая мяч ребенку, называет четыре слова и просит определить, какое слово лишнее.

Например: Голубой, красный, спелый.

Кабачок, огурец, лимон.

Пасмурно, ненастно, ясно.

Осень, лето, суббота, зима.

Понедельник, вторник, лето, воскресенье.

День, ночь, утро, весна.

Дети, бросая мяч обратно, называют лишнее слово.

3. Игра «Пуговицы»

Цель: развитие мелкой моторики, памяти, внимания.

Ход игры: необходимы две карточки (разделенных на 9 квадратов) и два набора пуговиц (18 штук попарно одинаковых). Один игрок ведущий, он раскладывает на своем поле несколько пуговиц. Второй игрок запоминает. Затем поле накрывается платком, и второй игрок на своем поле должен разложить пуговицы так же, как у ведущего. Сначала можно тренироваться на небольшом количестве, добавляя постепенно.

Вместо пуговиц можно использовать и другие предметы: камни марблс, картинки, игрушки, можно задание упростить и использовать цвета натурального дерева, которые будут отличаться только размером. Если ребенок не обладает достаточным уровнем развития, можно упростить задание и использовать не цветные пуговицы, а однотонные, цвета натурального дерева, которые будут отличаться только размером (большие и маленькие).

4. Игра «Помоги Золушке»

Цель: развитие тактильной чувствительности и сложно-координированных движений пальцев и кистей рук, развитие мелкой моторики; внимания, памяти.

Ход игры: Золушка хочет нас попросить, помочь перебрать крупу и фасоль, и выложить в баночки красиво слоями. При выполнении этого задания активно работают большой, указательный, средний и безымянный пальцы. Как бы солим!

Первый слой мы будем раскладывать правой рукой.... Покажи мне правую руку.

Второй слой левой рукой...и т.д

Третий опять правой рукой

Четвёртый слой левой рукой

Если у вас в баночке осталось место, то повторяем слои в таком же порядке.

5. Игра «Крестики-нолики»

Цель: формирование логического мышления у детей старшего дошкольного возраста.

Ход игры: Крестики-нолики – классическая игра, для которой вам необходимо расчертить решетку на 9 клеточек. Определитесь с партнером кто и что будет рисовать (крестики или нолики). Начните игру, каждый ваш ход – один знак. Побеждает тот, кому удалось нарисовать три одинаковых знака по горизонтали, диагонали или вертикали.

Библиографический список:

1. Общая психология: познавательные процессы: учеб.-метод. пособие / М. В. Романова. – Пенза: Изд-во ПГУ, 2019 –64 с.
2. Бондаренко, А.К. Дидактические игры в детском саду / А.К. Бондаренко. - М.: «Просвещение», 1991

3. Крашенинников Е.Е., Холодова О.Л. Развитие познавательных способностей дошкольников. Для работы с детьми 4-7 лет. - М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2017 – 80 с.

**Мастер-класс для педагогов
«Многофункциональные дидактические
пособия в работе педагогов»**

Пояснительная записка: данный мастер - класс был подготовлен для педагогов и специалистов психолого-педагогического сопровождения ДОУ и направлен на распространение педагогического опыта по изготовлению и применению на практике многофункционального дидактического пособия «Чудо-сундучок».

Цель: распространение педагогического опыта по изготовлению и применению на практике многофункционального дидактического пособия «Чудо-сундучок».

Задачи:

1. Теоретическая часть- развивать познавательный интерес педагогов к познанию новых методов и форм работы в дошкольном образовании.
2. Практическая часть - развивать умения педагогов по изготовлению и применению на практике многофункционального дидактического пособия в работе с детьми дошкольного возраста.

Участники: педагоги, специалисты психолого-педагогического сопровождения детей.

Продолжительность проведения: 45 минут.

Оборудование: проектор, монитор, маркерная доска, пособие «Чудо-сундучок».

Здравствуйте коллеги. В педагогической среде умение делать что-то своими руками чуть ли не обязательное условие успешной работы. Я не исключение, хочу поделиться опытом работы по созданию и использованию многофункционального авторского дидактического пособия в образовательном процессе.

Слайд 1.

«Многофункциональные дидактические пособия в работе педагога»

Слайд 2.

Многофункциональные дидактические пособия – это своеобразный «сборник» дидактических игр и игровых упражнений, имеющих развивающее, обучающее и воспитательное значение.

Слайд 3.

Дидактические пособия специфичны и имеют отличия от других видов игр, характерные только им. Они имеют устойчивую структуру, четко поставленную цель, результат достижения которой обладает учебно-познавательной направленностью.

Многофункциональные дидактические пособия позволяют охватить широкий возрастной диапазон участников, начиная с группы раннего возраста до подготовительной к школе группы.

Они предполагают множество вариантов игровых заданий и упражнений, они могут быть авторскими, придуманными детьми самостоятельно.

С такими пособиями можно играть бесконечно, придумывать интересные для детей варианты, раскрывать огромный творческий потенциал.

Многофункциональные дидактические пособия, основанные на таких принципах обучения, как «от простого к сложному», «постепенность и систематичность», в итоге создают такой микроклимат, в котором появляются возможности для развития творческих сторон интеллекта, познавательных процессов, мелкой моторики рук и др.

Слайд 4.

Процесс создания пособий включает ряд этапов:

Первым шагом в создании наглядного пособия является формулировка цели. Необходимо понять, что именно даст детям разрабатываемый дидактический материал, ведь пособие должно соответствовать возрасту воспитанников, быть понятным и доступным.

Второй шаг — это выбор темы, в рамках которой будет создаваться дидактический материал.

Шаг третий — продумать концепцию пособия. На данном этапе создания дидактического материала следует решить, какой именно вид наглядного пособия мы создаём: карточки, стенд, плакат или, возможно, целую игру.

Шаг четвёртый — подобрать подходящие материалы для создания наглядного пособия.

Слайд 5.

Цели применения дидактических пособий в работе педагога могут быть следующими:

- развитие мелкой моторики и тактильной чувствительности;
- формирование представлений о внешних свойствах предметов (форме, цвете, величине, положении в пространстве);
- создание положительного эмоционального настроения;
- развитие познавательных процессов (памяти, внимания, мышления и др.);
- развитие речевых навыков;
- обучение счёту, грамоте.

Слайд 6.

Этапы работы с многофункциональными дидактическими пособиями:

Как и в любой дидактической игре, при проигрывании с использованием пособий реализуются несколько этапов:

1. Постановка дидактической задачи (в зависимости от выбора игры, которая реализуется через игровую задачу);
2. Игровая задача определяет игровые действия, которые становятся задачей самого ребенка;

3. Результат, т. е. решение поставленной задачи.

Слайд 7.

Предлагаю вашему вниманию многофункциональное дидактическое пособие «Чудо-сундучок». Это деревянный ящик, в котором задействованы все стороны: 1 сторона- «Занимательные замочки», 2 и 3 стороны – «Интересное внутри», 4 сторона – «Умный коврик, 5 сторона – «Веселые квадратики» и 6 сторона – «Волшебное стекло», которые я использую при работе с детьми, имеющими проблемы в речевом развитии.

Слайд 8.

Предлагаю Вашему вниманию планшет «Веселые квадраты» и игры к нему.

Пособие «Веселые квадратики» представляет собой деревянный планшет с полем на 12 клеток со сменными фишками. Данное пособие позволяет проводить различные игры на развитие ориентировки на плоскости, когда на определенный вербальный сигнал дети меняют движение или его направление. Игры с использованием данного пособия, также развивают слуховое внимание ребенка.

Оборудование для игр:

Планшет с полем на 12 клеток; комплект сменных фишек, разнообразные мелкие предметы и игрушки наборы карточек с картинками на обобщающие понятия и для игры «Что лишнее»; наборы цветных камней марблс, пуговиц; счетные палочки; образцы схемы для выкладывания узоров.

Игра «Пуговицы»

Цель: развитие внимания и зрительной памяти.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку игровое поле с определенным образом разложенными на нем разноцветными пуговицами. Ребенок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого педагог закрывает листом бумаги свое игровое поле, а ребенок на своем поле повторяет то же расположение пуговиц.

Вместо пуговиц можно использовать и другие предметы: камни марблс, картинки, игрушки, можно задание упростить и использовать цвета натурального дерева, которые будут отличаться только размером. Если ребенок не обладает достаточным уровнем развития, можно упростить задание и использовать не цветные пуговицы, а однотонные, цвета натурального дерева, которые будут отличаться только размером (большие и маленькие).

Игра «Продолжи ряд»

Цель: развитие мышления и речи, закрепление обобщающих понятий.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку набор карточек, на которых изображены группы предметов, связанные общим признаком (обобщающие понятия, цвета, фигуры и т.п.). затем педагог начинает выкладывать на планшете каждый ряд сам и далее предлагает продолжить ребенку.

- Посмотри какие картинки подойдут в этот ряд? Продолжи ряд.

Ребенок классифицирует данные ему карточки на группы, дополняет ряд

картинок педагога, обобщая их по существенному признаку.

Игра «Графический диктант»

Цель: формирование глазомера, развитие зрительной координации и умение видеть и ориентироваться по клеткам.

Ход игры: Педагог предлагает ребенку либо карточку со схематичным изображением маршрута, либо сам в слух диктует маршрут движения ребенка, который выкладывает счетные палочки в каждой клетке, через которые двигается. Таким образом получается определенная картинка, придуманная заранее. В итоге получается определенная картинка. До начала движения отметить для ребенка отправную точку отсчета.

Слайд 9.

А сейчас мы познакомимся с планшетом «Волшебное стекло». Оргстекло - для детей новый, непривычный материал. Дети привыкли рисовать на листках бумаги, рисовать красками, используя кисточки. Здесь же мы будем использовать различные техники, порой, не используя кисти.

Игра «Эмоции»

Цель: развитие творческих способностей, воображения.

Материалы: панель с оргстеклом, краски, кисти, поролоновые губки, ватные палочки, пальчиковые краски.

Ход игры: Педагог предлагает нарисовать ребенку на панели с оргстеклом знакомые ему эмоции (возможно использовать шаблоны с лицами людей, усложнить задание предложив самостоятельно изобразить знакомые эмоции). Для этого дети могут использовать различные техники: пальцеграфию, отпечатывание, тампонирование, графическую аналогию, выражают свои эмоции.

Игра «Отгадай загадки, нарисуй отгадки»

Цель: развивать слуховое внимание, мышление, чувство рифмы; совершенствовать мелкую моторику, творческое воображение.

Ход игры: Педагог загадывает детям загадки, дети отгадывают их и рисуют отгадки.

Например:

Жаркий шар на небе светит, Этот шар любой заметит. Утром смотрит к нам в оконце, радостно сияя, ... (*солнце*).

Они легкие, как вата, По небу плывут куда-то. Держат путь издалека Каравеллы — ... (*облака*).

Мчится по холмам змея, Влагу деревьям неся. Омывая берега, По полям течет... (*река*).

Е. Савельева

Игра «Большой-маленький»

Цель: формирование умения понимать связь между предметом и его схематичным изображением, образование и правильное использование уменьшительно-ласкательных форм имен существительных, развитие творческого воображения.

Ход игры: Педагог дает ребенку карточку с изображением предмета и

предлагает нарисовать его на планшете с оргстеклом, сначала в большом размере, затем в маленьком и назвать его ласково.

Игра «Выложи узор»

Цель: развитие логического, образного мышления, развитие мелкой моторики пальцев рук.

Ход игры: Педагог показывает ребенку карточку с изображением узора и предлагает повторить его ребенку на планшете с помощью красок либо набора цветных камней (марблс).

- Посмотри на карточку и выложи такой же узор.

Задание может выполняться как с опорой на схему. Так и по собственному замыслу ребенка, без опоры на образец, если ребенок обладает достаточным уровнем развития.

Слайд 10.

Представленные игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, восприятия, воображения, речи, мелкой моторики, пространственных представлений.

Поскольку все игры самостоятельны и имеют свои учебные задачи, их можно включать в любое занятие и постоянно пополнять.

Ценность этих дидактических игр заключается в том, что они могут использоваться и в кабинете педагога-психолога, и в работе воспитателей, и в самостоятельной деятельности детей.

Таким образом, игры сделают содержательнее не только процесс обучения, но и досуг дошкольников.

Слайд 11. Спасибо за внимание!

Библиографический список:

1. Методические рекомендации «Изготовление и использование дидактических материалов в детском саду» / Сост. О.В.Садовая, Л.В. Трухачёва, Н.И. Калашникова. - Строитель, 2019 г. – 27 с.
2. Стародубцева, И.В. Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления и воображения у дошкольников [Текст] / И.В. Стародубцева. – Москва: АРКТИ. – 2008