

Картинки цветные: совсем не простые...

Работа в группе компенсирующей направленности для детей с ограниченными возможностями здоровья требует от учителя-дефектолога творческого, нестандартного подхода к созданию и использованию игровых пособий.



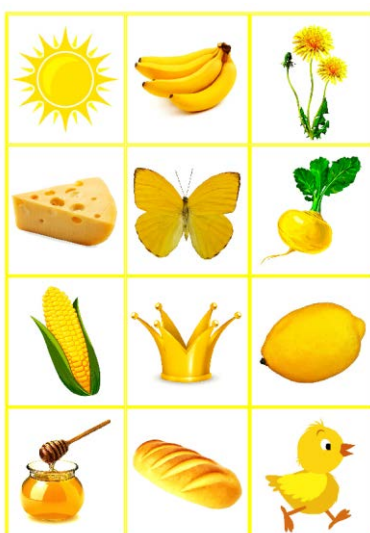
Существует ряд требований к пособиям для воспитанников с ЗПР, РАС, умственной отсталостью:

- оно привлекательно в плане наглядного оформления
- соответствует индивидуальным возможностям ребёнка
- оно многофункционально
- обеспечивает коррекцию психических процессов, речи, эмоций
- стимулирует развитие потенциальных психофизических возможностей детей
- поддерживает самостоятельность ребёнка с ОВЗ
- развивает творческие способности особых детей
- обеспечивает совместное использование для организации взаимодействия детей друг с другом и детей со взрослым.

Мною было создано игровое пособие «Цветные картинки». Это поле-таблица, заполненное картинками одного цвета или оттенка (зелёные, красные, оранжевые, голубые предметы и т.д.). При этом выбор предметов был продуман:

- они знакомы дошкольникам,
- названия предметов доступны для произнесения и речевого анализа,
- цвет является устойчивым признаком данного объекта (например, автомобиль или платье может быть любого цвета, такой предмет для игры не брался; а пожарная машина – традиционно красного цвета),
- предметы принадлежат разнообразным обобщающим группам.

Визуальный материал подобран мною с использованием сети Интернет. Вы, возможно, такие цветные таблицы изготовите вместе с детьми, что обеспечит особый интерес к игре.



Первоочередной целью подбора цветных картинок была необходимость обучения воспитанников цветоразличению. Однако очевидно: с каждой цветной таблицей можно организовать более 20 игр различной коррекционно-развивающей направленности.

Предлагаю вашему вниманию варианты игр. Они способствуют познавательному, речевому, социально-коммуникативному развитию детей. Материал будет полезен логопедам, дефектологам и воспитателям, сопровождающим дошкольников с ОВЗ.

✓ **«Меморина»**

В начале игры картинки нужно рассмотреть, назвать, постараться запомнить их расположение в цветной таблице. После этого картинки закрываются фишками. Дети по памяти называют предметы, открывают фишки и проверяют правильность ответа. Побеждает тот, кто соберёт больше фишек с отгаданных картинок.

✓ **«Играем со звуками»**

Предлагается бросать фишку на цветное поле. «Выпавшую» картинку нужно назвать и выполнить одно из заданий: выделить 1-й звук, последний звук, назвать все звуки в слове по порядку, назвать – есть ли в слове заданный звук и т.д.

Можно играть вместе: дети двигают фишку по клеткам цветного поля, называя слова друг за другом и выполняя задание. Можно по очереди бросать кубик, двигаться по полю считая клетки-картинки.

✓ **«Слова и слоги»**

Аналогично – дети называют слова и определяют количество слогов в них. Можно проводить игру в форме соревнования – за правильный ответ дети получают бонус (мелкая игрушка, фишка, монетка...). В конце игры определить победителя.

✓ **«Ряды и столбики»**

Детям предлагается назвать цвет и предмет в заданном ряду или столбике (назвать предметы в 3 ряду, в 4 столбике...). Одновременно отрабатывается правильное согласование прилагательного и существительного (жёлтый цыплёнок, жёлтая корона, жёлтое солнышко).

✓ **«Математическая игра»**

Педагог предлагает отыскать в таблице картинку по заданным ориентирам: например, этот предмет 3-й по счёту в 1-м ряду; последний в нижнем ряду; первый в верхнем ряду, перед последним предметом в 4-м ряду и т.д. Желательно использовать разные варианты – первый и последний, верхний и нижний, средний, после и перед...

✓ **«Что где?»**

Игра похожа на предыдущую, но в данном варианте предлагается использовать пространственные предлоги. Педагог просит найти и назвать предмет слева от... справа от... между... над... под... рядом с...

✓ **«Посчитай»**

Картинки позволяют закрепить навыки количественного счёта – «шагаем» по клеткам поля и считаем предметы (одно солнышко, 4 банана, 3 одуванчика, один сыр...).

Более сложным вариантом является порядковый счёт. Считаем предметы в каждом ряду слева направо: первый – апельсин, вторая – лиса, третья тыква.

Аналогично – считаем по порядку предметы в столбике сверху вниз.

✓ **«Карлики и великаны»**

В игре уточняются представления о величине предметов окружающего мира. Дети называют предмет, определяют его примерный размер. Это можно обозначить словом, показать руками, пальчиками... Можно сравнить предметы – какой больше, какой меньше. А можно найти среди картинок настоящих великанов (солнце, поезд, море...) и карликов (кузнечик, ягодка рябины, капелька дождя...).

✓ **«Дорожка по схеме»**

Педагог заранее рисует несколько простых схем, где стрелочками обозначает «путь» по цветной таблице. Ребёнок называет картинки в соответствии со схемой, считая клетки-картинки.

✓ **«Посели в домики»**

Для этой игры дополнительно используются символы-Домики «ОН», «ОНА», «ОНО», «ОНИ». Варианты игры разные: либо дети подбирают слова, которые можно «поселить» в заданный домик (ищем слова ОНА – машина, лиса, репка...), либо дети называют картинки по порядку и определяют, в каком домике это слово «живёт».

✓ **«Подбери слова по символу»**

Я использую в работе символы слов-названий, слов-действий и слов-признаков. Символ слова-названия соотносится с картинкой, к нему следует придумать как можно больше слов-действий (растёт, качается, едет, стучит...) или слов-признаков (вкусный, ядовитый, длинный, горячий...).

✓ **«Изменения в природе»**

В данной игре дети уточняют представления об окружающем мире, об изменениях, которые происходят в природе. Необходимо найти в таблице объекты, которые изменили свой цвет (банан был зелёным, а стал жёлтым и т.д.), могут измениться со временем (одуванчик станет пушистым и разлетится и т.д.).

✓ **«Логические парочки»**

Ребёнок по своему усмотрению объединяет 2 предмета в таблице, объясняя свой выбор логической взаимосвязью (например, тыква и морковка – это овощи; мёд и репа – сладкие; лягушка и кузнечик – прыгают...). Обобщающий признак может быть самым разным, необязательно традиционным с точки зрения видо-группового единства. Приветствуется фантазия детей!

✓ **«Кто кем станет»**

Дети устанавливают причинно-следственные закономерности – кто (что) кем (чем) может стать? Цыплёнок станет петухом, гусеница превратится в бабочку, снежинка – в капельку воды, яйцо – в птенчика, дрова – в золу и т.д.

✓ **«Что из чего?»**

Задание сложное, осторожно предлагаем детям с когнитивными трудностями. Педагог предлагает рассказать – из чего сделан предмет? (корона – из золота, почтовый ящик – из металла, сыр – из молока, мяч – из резины и т.д.). Одновременно ребёнок пробует образовать соответствующее прилагательное – золотой, резиновый, молочный...

✓ **«Речевые игры»**

Здесь можно использовать целый ряд известных словесных игр «Летает – не летает», «Съедобное – несъедобное», «Растёт – не растёт», «Живое – неживое», «Опасно – безопасно», «Природное – рукотворное» и др. Вариантов два: ребёнок выбирает картинки по заданному слову (назови, что летает?), либо добавляет определение к каждой картинке (лимон – не летает, бабочка – летает).

✓ **«Назови ласково»**

Дети по очереди «двигаются» по рядам, называя картинки ласково – вместе с названием цвета (синенький василёчек, зелёная гусеничка...).

✓ **«Загадки и отгадки»**

Педагог загадывает загадку, дети ищут картинку-ответ. Важно объяснить – как ты догадался?

✓ **«Узнай по описанию»**

Для каждой картинки необходимо придумать загадку-описание и загадать детям (она рыжая, пушистая, ловкая, прыгает по веткам – белка). Это может сделать не только педагог, но и дети – по желанию, по психоречевым возможностям.

✓ **«Составляем предложения»**

Дети с закрытыми глазами пальцем «попадают» в одну из картинок цветного поля. С выбранной картинкой нужно придумать предложение.

✓ **«Расскажи, что любишь»**

Детям предлагается выбрать в цветной таблице то, что ему нравится больше всего. Главное условие – объяснить своё предпочтение.

Аналогично – можно придумать истории, что не нравится? почему?

Обсуждается ситуация, когда один и тот же предмет кому-то нравится, а кому-то нет.

✓ **«Соединяем слова в историю»**

Ребёнок выбирает в цветной таблице 2-3 слова, пытается объединить их в единую историю. Возможно, это будет фантастический рассказ, история-небылица!

А можно всем вместе придумать длинную историю, добавляя в неё предложения по каждой картинке по порядку.

✓ **«Обведи и раскрась»**

Картинки прикрыть прозрачной основой, поверх которой ребёнок может обвести предмет по контуру фломастером или маркером. Затем основа снимается и картинку нужно раскрасить (вспомнив её цвет!). Готовые изделия можно вырезать и выполнить разноцветную аппликацию.

✓ **«Изобрази»**

Дети по очереди определяют предмет, который будут изображать: можно просто по порядку расположения картинок, можно по очереди двигаться по таблице, бросая кубик с цифрами и т.д. Ребёнок для изображения предмета использует мимику, пантомиму, звукоподражание... Возможен соревновательный вариант: у кого изображение самое яркое?

Надеюсь, что предложенный материал будет полезен коллегам в профессиональной деятельности!

Кузнецова Алена Анатольевна,
учитель-дефектолог детского сада № 51 «Лесовичок».

