

**А.КАТАЕВА  
Е.А.СТРЕБЕЛОВА**



**В ОБУЧЕНИИ  
УМСТВЕННО ОТСТАЛЫХ  
ДОШКОЛЬНИКОВ**

**Книга для учителя**

**МОСКВА «ПРОСВЕЩЕНИЕ» 1991**

ББК 74.3  
К29

**Рецензенты:** директор НИИ дошкольного воспитания АПН СССР  
*Н. Н. Поддьяков*, учитель-дефектолог специального детского сада № 23  
*В. С. Азбукина*

**Катаева А. А., Стребелева Е. А.**  
К29 Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников: Кн. для учителя.— М.: Просвещение, 1990.— 191 с: ил.— ISBN 5-09-002912-1.

В книге представлена система дидактических игр и упражнений, направленных на коррекцию имеющихся у умственно отсталых дошкольников нарушений в интеллектуальном развитии.

Она предназначена учителям-дефектологам и воспитателям специальных дошкольных учреждений, а также родителям. Может быть использована студентами дефектологических факультетов педагогических институтов.

К «00-0000-325 ннф »исьмо \_ 90> до» № 2  
103(03) — 91

ББК у4 3

ISBN 5-09-002912-1

© Катаева А. А., Стребелева Е. А., 1991

## ОТ АВТОРА

Перед педагогическим коллективом специальных учреждений для детей раннего и дошкольного возраста, отстающих в умственном развитии, стоит задача подготовить своих воспитанников к обучению в специальной школе, а в будущем и к производительному, общественно полезному труду и к самостоятельной жизни. А для этого необходима достаточно полная коррекция и компенсация дефектов развития у детей, максимальное приближение всего психического развития к нормальному состоянию.

Решающую роль в предупреждении нарушений умственного развития играет как можно более раннее начало коррекционно-воспитательной работы, которая позволяет предотвратить вторичные отклонения в развитии ребенка.

В связи с особенностями развития умственно отсталые дети в еще большей мере, чем нормально развивающиеся, нуждаются в целенаправленном обучающем воздействии взрослого. Спонтанное усвоение общественного опыта, особенно в раннем возрасте, у них практически не происходит. Ученые, исследующие особенности развития детей с нарушением интеллекта, в первую очередь отмечают у них патологическую инертность, отсутствие интереса к окружающему. Поэтому для организации обучения и воспитания этих детей особую роль играют такие способы воздействия, которые направлены на преодоление этих отклонений, активизацию их познавательной деятельности.

Значительное место в процессе обучения и воспитания имеют дидактические игры, которым и посвящена настоящая книга. Некоторые игры взяты из других методических пособий по воспитанию детей дошкольного возраста, но задачи, содержание и методика их проведения даны с учетом особенностей развития, воспитания и обучения дошкольников с нарушением интеллекта.

Пособие адресовано учителям-дефектологам, воспитателям, руководителям специальных дошкольных учреждений, студентам Дефектологических факультетов, а также родителям детей с нарушениями в умственном развитии.

## РОЛЬ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В КОРРЕКЦИОННО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Основной формой воздействия на ребенка в специальных дошкольных учреждениях являются организованные занятия, в которых ведущая роль принадлежит взрослым. Занятия проводятся учителем-дефектологом и воспитателями, которые составляют педагогический коллектив группы. Содержание занятий определяется «Программой воспитания и обучения умственно отсталых детей дошкольного возраста».

Усвоение программного материала зависит от правильного выбора методов обучения. При этом каждый педагог должен помнить и о возрастных особенностях детей, о тех отклонениях в развитии, которые характерны для умственно отсталых. Как правило, умственно отсталые дети инертны, незмоциональны. Поэтому необходимы такие методические приемы, которые могли бы привлечь внимание, заинтересовать каждого ребенка. Умственно отсталые дети пассивны и не проявляют желания активно действовать с предметами и игрушками. Взрослым необходимо постоянно создавать у детей положительное эмоциональное отношение к предлагаемой деятельности. Этой цели и служат дидактические игры.

Дидактическая игра — одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В то же время игра — основной вид деятельности детей. Таким образом, дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая — игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Необходимо стремиться к тому, чтобы ребенок, не усвоив программного материала, не смог достичь игровой цели. Например, в игре «Что катится, что не катится» обучающая цель состоит в том, чтобы научить детей различать предметы по форме (куб и шар), обращая их внимание на свойства предметов. Перед детьми ставится только игровая задача — докатить предмет до определенной черты, показав при этом свою ловкость. Добиться цели может лишь тот ребенок, который научится различать куб и шар, поймет, что до черты докатится только шар. Следовательно, усвоение программного содержания становится условием достижения игровой цели.

Дидактическая игра — средство обучения, поэтому она может быть использована при усвоении любого программного материала и проводиться на занятиях как учителем-дефектологом (индивидуальных и групповых), так и воспитателем, а также включаться

в музыкальные занятия, быть одним из занимательных элементов на прогулке, может представлять собой и особый вид деятельности.

В дидактической игре создаются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это особенно важно для умственно отсталых детей, у которых опыт действий с предметами значительно обеднен, не зафиксирован и не обобщен.

Умственно отсталому ребенку для усвоения способов ориентировки в окружающем, для выделения и фиксирования свойств и отношений предметов, для понимания того или иного действия требуется гораздо больше повторений, чем нормально развивающемуся ребенку. Дидактическая игра позволяет обеспечить нужное количество повторений на разном материале при сохранении эмоционально положительного отношения к заданию.

Таким образом, особая роль дидактической игры в обучающем процессе специального дошкольного учреждения определяется тем, что игра должна сделать сам процесс обучения эмоциональным, действенным, позволить ребенку получить собственный опыт.

При отборе дидактических игр мы прежде всего преследовали коррекционные цели и учитывали особенности развития умственно отсталых детей раннего и дошкольного возраста.

При поступлении в специальные учреждения умственно отсталые дети с трудом контактируют со взрослыми, не умеют общаться со сверстниками, не владеют способами усвоения общественного опыта. Если нормально развивающиеся дошкольники уже прекрасно действуют по подражанию, по образцу и по элементарной словесной инструкции, то умственно отсталых надо научить этому. Нами выделен особый раздел дидактических игр, который ранее в сборниках дидактических игр не выделялся,— игры, направленные на развитие сотрудничества со взрослым.

Большинство умственно отсталых детей имеет нарушение или недоразвитие мелкой моторики и зрительно-двигательной координации. Движения рук бывают неловкими, несогласованными, у них часто не выделяется ведущая рука. Дети порой не в состоянии одновременно действовать двумя руками сразу. Например, ребенок не может держать одной рукой основание пирамидки, а другой наизывать колечко на стержень, или просто держать предмет в одной руке, а другой подхватить другой предмет и т. п.

Недостаточное развитие зрительно-двигательной координации приводит к тому, что ребенок часто промахивается при попытке взять предмет, так как неверно оценивает направление, не может проследить зрительно за движением своей руки.

Ранний и дошкольный возраст можно назвать возрастом чувственного познания окружающего. В этом периоде у детей происходит становление всех видов восприятия — зрительного, тактильно-двигательного, слухового, формируются представления о предметах и явлениях окружающего мира. Чувственный опыт дети приобретают в процессе широкой ориентировочно-исследовательской

деятельности. Ребенок-дошкольник, познавая мир, совершает поисковые способы ориентировки, т. е. ведущее место на ранних этапах развития ребенка занимает метод проб и ошибок, который в дальнейшем сменяется перцептивными способами — примериванием и зрительной ориентировкой. Метод проб как поисковый способ основан на том, что ребенок фиксирует правильные действия и отбрасывает ошибочные варианты. Метод проб является практической ориентировкой, однако он подготавливает ребенка к ориентировке, происходящей во внутреннем плане, т. е. перцептивной ориентировке.

У умственно отсталых детей чувственное познание без специального коррекционного воздействия развивается \*медленно. Оно не достигает того уровня, когда может стать основой деятельности. Выполняя то или иное задание, ребенок не может ориентироваться в его условиях, не знает, на какие свойства и отношения предметов нужно опереться, а потому не в состоянии достичь положительного результата. Развитие восприятия и представлений препятствует то, что умственно отсталые дети не овладевают поисковыми способами ориентировки. Они действуют либо хаотически, совсем не учитывая свойств предметов, пытаясь достигнуть результата силой, либо привычным, усвоенным в обучении способом, который они относят только к данной, знакомой игрушке или привычной бытовой ситуации, и не переносят знания на новую игрушку и даже на сходную ситуацию. Иногда кажется, что умственно отсталый ребенок тоже действует методом проб. Но на самом деле — это перебор вариантов. Ведь в процессе поискового опыта ребенок отбрасывает неудачные, нерезультативные варианты и больше к ним не возвращается. Он как бы фиксирует удачные пробы, стараясь их повторить. Иными словами, пробы — это целеустремленные действия, направленные на достижение положительного результата. Перебор вариантов, который встречается у умственно отсталых, носит не целенаправленный, а случайный характер и не закрепляется в опыте детей. Поэтому один и тот же ребенок действует, как правило, хаотически или силой с новыми объектами и в новых ситуациях не может сразу перейти к зрительному соотнесению на незнакомом материале. Но так же как и перебор вариантов нельзя отнести к методу проб, так и зрительное соотнесение, выполняемое умственно отсталым ребенком, в большинстве случаев не является подлинно зрительным соотнесением, так как при этом ребенок не может выделить существенный для данного действия признак. Например, при складывании пирамидки он не способен зрительно оценить величину колец и нанизать их на стержень по мере уменьшения величины. Умственно отсталый ребенок просто выполняет заученное действие — нанизывает кольца подряд. Случайно замеченную ошибку он не в состоянии исправить. Поэтому заучивание действий с привычными дидактическими игрушками, со знакомым счетным материалом не ведет ни к развитию восприятия или мышления, ни к развитию деятельности умственно отсталого ребенка.

**Основная задача педагога** состоит в другом — в том, чтобы

сформировать у умственно отсталых детей раннего и дошкольного возраста поисковые способы ориентировки при выполнении задания, а на этой основе создать интерес к свойствам и отношениям предметов, к их использованию в деятельности и таким образом подвести детей к подлинной зрительной ориентировке. В этом ведущая коррекционная задача при воспитании умственно отсталых детей данного возраста. Примеривание в этом случае представляет собой промежуточный способ между пробами и зрительным соотносением. Так, проталкивая геометрические формы в прорези коробки, ребенок не перебирает все отверстия в поисках той, в которую нужно опустить треугольную фигуру, а подносит ее к сходной — полукругу; при сближении он сразу видит отличия и переносит фигуру к треугольной прорези. Примеривание производится и тогда, когда ребенок точно определяет нужную прорезь, но не может правильно развернуть фигуру, начинает ее поворачивать, пытаясь найти нужное положение.

Игры и упражнения, в которых дети действуют путем проб и примеривания, развивают у них внимание к свойствам и отношениям предметов, умение учитывать эти свойства в практических действиях. В дальнейшем это совершенствует зрительное восприятие.

Целостное восприятие предмета, являясь важным условием правильной ориентировки ребенка в окружающем предметном мире, лежит в основе многих видов деятельности — предметной, игровой, трудовой и изобразительной. По-настоящему оно складывается только тогда, когда дети могут воспринимать окружающее не слитно, приблизительно, глобально, а видят в предмете форму, величину, могут выделить существенные части предмета, необходимые для действия с ними. Поэтому не следует путать целостное восприятие предмета с его узнаванием, так как узнавание предмета лишь первый шаг к его полноценному восприятию. У нормально развивающихся детей целостное восприятие предметов начинает интенсивно развиваться уже в раннем возрасте, а дошкольники даже без специального воспитательного воздействия со стороны взрослых достигают такого уровня, что могут свободно совершать различные предметно-игровые, трудовые действия, в частности, по самообслуживанию. Кроме того, они способны создать в рисунке, лепке изображение предметов. У умственно отсталых детей формирование целостного образа задерживается, и без специального коррекционного воздействия оно фактически не происходит до конца дошкольного возраста. Это в свою очередь влияет на возникновение действий по самообслуживанию, предметно-игровых действий, которые развиваются поздно и дефектно. В то же время предметный рисунок дети не способны создать.

Игры оказывают большое влияние на формирование целостного восприятия. Условно игры можно распределить на два этапа развития целостного восприятия: первый — узнавание, здесь умственно отсталые дети испытывают трудности; второй — создание полноценного образа, учитывающего все свойства предметов (форму, цвет, величину, наличие и соотношение частей и др.).

Для того чтобы психическое развитие ребенка проходило полноценно, мало научить его правильно воспринимать окружающий мир. Необходимо закрепить полученные образы восприятия, сформировать на их основе представления. Этого можно добиться, заставляя ребенка вспомнить через некоторый промежуток времени (игры с отсрочкой) тот или иной предмет, его свойство. Однако по-настоящему четкими, подвижными представления становятся только тогда, когда они соединяются со словом-названием данного предмета (качество, признак, действие). Такое слово может вызвать в памяти знакомое представление в любое время. Например, когда мы говорим: «Стоит девочка. У девочки круглое лицо, голубые глаза, светлые волосы. На девочке синее платье и синий бант» — то сразу же можем представить себе, мысленно увидеть эту девочку, так как знаем, что обозначают слова «девочка», «стоит», «светлые», «круглое», «синее» и т. д. Умственно отсталые дети не могут представить эту девочку, так как в большинстве случаев им хорошо знакомы и могут вызвать соответствующий зрительный образ только те слова, которые обозначают предметы: «девочка», «платье», «бант», реже — «лицо», «волосы», «глаза». Слова же, обозначающие части предмета, его действие и качества, не вызывают у них зрительного образа. Хотя именно эти слова являются своеобразными мерками-«эталоном», их следует соединять с образами восприятия. Это и составляет важную часть коррекционной работы с умственно отсталыми детьми дошкольного возраста. У них частую зрительные образы (если они имеются) существуют отдельно от слова, а слово — вне связи со зрительным образом. Такое слово не вызывает у ребенка никакого представления, оно оказывается «пустым», неотнесенным. Происходит это потому, что детям часто предлагают словесный материал в условиях, в которых само свойство или отношение еще не выделено ребенком, не стало для него значимым. Поэтому трудно переоценить значение правильной организации игр и упражнений, направленных на соединение образа восприятия со словом, что в дальнейшем влияет на формирование представлений и становление полноценной речи. Здесь работа над восприятием и развитием речи сливается в единый процесс.

Для правильного и своевременного включения речи в процесс общения необходимо, чтобы на первых этапах ознакомления с предметом, качеством, свойством научить ребенка выделять эти свойства из других предметов, узнавать и воспринимать их, а уж потом дать слово. Поэтому мы предлагаем ребенку выбрать по образцу один из двух предметов, не говорим ему: «Дай шар» — а говорим: «Дай такой» — и показываем шар-образец, что заставляет ребенка гораздо внимательнее смотреть на образец. Теперь взрослый более уверен, что слово «шар» окажется точно отнесенным к предмету, который оно обозначает. Здесь надо не упустить возможность дать нужное слово в форме, закрепляющей результат действий самого ребенка: «Верно, я показала шар и ты дал мне шар. Это шар». Слово-название дается как итог выполнения инструкции, что развивает у детей восприятие, речь, ее смысловую сторону. Правильное сое-



динение слова с тем, что оно обозначает, не только закрепляет в сознании ребенка образ предмета, образное представление о нем, но и дает возможность вызвать данный предмет, свойство или отношение в памяти ребенка. Именно это и происходит в играх «Лото с названием», «Чего не стало» и т. п. Слово, вызывающее в памяти ребенка нужное представление, может стать в дальнейшем основой понимания рассказов, сказок, словесных инструкций независимо от ситуации, а в дальнейшем и самостоятельного чтения ребенком книг.

В пособии большое внимание уделено развитию тактильно-двигательного восприятия, которое имеет много общего с развитием зрительного восприятия. Оно также начинается с узнавания, а завершается формированием представлений. Здесь также необходимо овладение способами ориентировки и овладение мерками, сенсорными эталонами, что невозможно без закрепления опыта ребенка в слове. Как и при формировании зрительного восприятия, слово должно опираться на собственный опыт ребенка, фиксировать и обобщать его, а не предвирать.

Уже в самом восприятии имеются элементы, обеспечивающие развитие логического мышления. Так, первой формой обобщения у ребенка является перенос одного свойства предмета на другие. Но этот перенос происходит только в том случае, если ребенок этот процесс осуществляет самостоятельно, без подсказки со стороны взрослого. В дальнейшем на основе восприятия возникают переходные от восприятия к мышлению формы оперирования образами в уме, которые мы наблюдаем при складывании разрезной картинки или при необходимости сделать целое из частей: собрать сборно-разборную игрушку, нарисовать целый предмет, глядя на разбросанные в беспорядке части; при составлении сериационного ряда, когда предметы располагаются в соответствии с закономерным возрастанием или убыванием какого-либо свойства (ряд предметов, выстроенных по длине, ширине, высоте звуков — звуковысотный ряд и др.); при группировке предметов по заданному признаку, т. е. первая форма классификации. Такая группировка возникает постепенно: сначала подбирается один предмет к образцу (выбор по образцу), затем несколько предметов к одному и тому же образцу. Это и есть группировка. На данном этапе происходит формирование первых форм анализа. Ребенок учится самостоятельно выделять тот признак, то свойство, которое является существенным при выполнении нужной задачи. Так, перед ребенком стоит несколько игрушек, а в качестве образцов поставлены машинка и кукла, он должен догадаться сам (без словесной инструкции), что к одному образцу надо подобрать все машинки, а к другому — кукол, клоуна, матрешку, т. е. классифицировать игрушки. Если же в качестве образцов даны красная и синяя карточки, игрушки надо распределять по-другому: к красной карточке положить красную машинку, куклу в красном платье, клоуна в красном комбинезоне и колпачке, а к синей карточке — синюю машину, куклу в синем платье, клоуна в синей одежде. Здесь перед ребен-

ком стоит задача отвлечься от классификации объектов, от их назначения и всех внешних признаков, выбрать один общий — цвет. В том случае, когда педагог говорит ребенку: «Положи сюда все красные, а сюда все синие предметы», то ребенок уже не решает мыслительную задачу — выделение признака, объединяющего предметы, а выполняет задание на восприятие — подобрать предметы по цвету.

Правильное развитие целостного восприятия подготавливает и некоторые стороны причинного мышления. Когда ребенок правильно представляет себе предмет с его частями, он легко может осознать причину, если нарушено это целое. Например, если ребенок хорошо представляет себе машину, знает, что у нее есть кабина, кузов, колеса, он может быстро найти причину, почему машина не двигается, заваливается наборок — у машины нет колеса.

Очень важным оказывается влияние восприятия на решение словесных задач типа загадок. Без сформированного представления дети действуют с опорой только на привычный заученный материал, на память, а не на мышление, т. е. фактически не решая предложенной мыслительной задачи.

Таким образом, путь от восприятия к мышлению оказывает влияние на ход развития наглядно-образного и элементов логического мышления.

Кроме того, в пособии представлены разнообразные игры на развитие наглядно-действенного мышления, в процессе которых ребенок решает практические проблемные задачи, связанные с употреблением предметов-орудий.

У детей с нормальным развитием наглядно-действенное мышление возникает очень рано, в конце первого — начале второго года жизни, и совершенствуется в течение всей его жизни, участвуя во всей практической деятельности. Наглядно-действенное мышление лежит в основе так называемого «технического» мышления, обеспечивает овладение профессиональными навыками и умениями. Одновременно оно лежит в основе творческого подхода к решению всех проблемных задач, помогает человеку ориентироваться в любой новой, незнакомой ситуации.

Развитие наглядно-действенного мышления тесно связано с развитием ориентировки в окружающем предметном мире, в первую очередь с овладением поисковым способом — способом проб и ошибок. В то же время его развитие невозможно без усвоения и обобщения полученного опыта. На базе этого у детей появляется возможность решать задачи такого же типа в наглядно-образном, а затем и в логическом плане.

У умственно отсталых дошкольников наглядно-действенное мышление без коррекционного воздействия развивается очень медленно, они слабо обобщают общественный опыт, плохо ориентируются в условиях практической задачи, а проблемные задачи вообще не в состоянии решить.

Благодаря дидактическим играм можно так организовать деятельность умственно отсталого ребенка, что она будет способст-

вывать формированию у него умения решать не только доступные практические, но и несложные проблемные задачи. А полученный при этом опыт даст возможность понимать и решать знакомые задачи в наглядно-образном и даже в словесном плане.

Однако тактильно-двигательное восприятие имеет и свою специфику, и поэтому в играх появляются новые задачи и условия. Если зрительное восприятие обычно проходит без помощи других органов чувств — осязания, слуха, то тактильно-двигательное восприятие у человека с нормальным зрением, как правило, сопровождается зрительным и в чистом изолированном виде встречается редко. В играх приходится специально создавать условия, чтобы выделить тактильно-двигательное восприятие: закрыть глаза, поставить ширму, использовать «чудесный мешочек» и др.

Тактильно-двигательное восприятие осуществляется разными способами — путем ощупывания объекта, обведения его по контуру. При этом возникает и разный образ: в процессе ощупывания — объемный, который может быть воспроизведен в лепке; при обведении — контурный, плоскостной, он воспроизводится в рисунке. В предлагаемых нами играх дети должны сначала узнавать и воспринимать целостные объемные предметы, а затем их контуры, т. е. сначала учат ощупыванию, а затем обведению по контуру.

Известно, что при тактильно-двигательном восприятии не может быть воспринят цвет предметов. Он воспринимается лишь зрительно. В то же время есть свойства, которые воспринимаются только тактильно. Это температура, вес, свойства поверхности. Но есть свойства, которые воспринимаются и зрительно, и тактильно-двигательно. Это форма, величина, пространственные отношения предметов и их частей. Именно при восприятии таких свойств вырабатывается зрительно-двигательная координация.

Развитие тактильно-двигательного восприятия требует внимания, специального обучения и у нормально развивающихся детей, а работа в этом плане с умственно отсталыми детьми приобретает особое, коррекционное значение. У умственно отсталого ребенка нет стремления к тактильному обследованию предметов, он самостоятельно не овладевает ощупывающими движениями. Получив задание опознать предмет на ощупь, ребенок неподвижно держит его в руке, не производя никаких движений, а потому и не может выделить форму, величину, расположение частей, что препятствует развитию зрительно-двигательной координации. Игры на развитие тактильно-двигательного восприятия должны помочь коррекции указанных дефектов.

Не меньшее значение имеет и проведение дидактических игр, способствующих развитию слухового восприятия, которое помогает ребенку ориентироваться в окружающем его пространстве, создает возможность действовать по звуковому сигналу, различать многие важные объекты и т. п. Достаточно вспомнить, что по звуку можно определить приближение транспорта, направление его движения, сигнал тревоги, приближение грозы или шум потока,

по голосу можно различить своих и чужих людей, узнать голоса животных, и сразу становится понятным, какое значение имеет слуховое восприятие. У умственно отсталых детей формирование слухового внимания, различения неречевых звуков и умения действовать в соответствии со звуковым сигналом представляет большие трудности. А в дидактических играх эта сторона развития может быть значительно скорректирована.

Другая сторона слухового восприятия непосредственно связана с развитием речи, так называемого «речевого» слуха. Трудности здесь связаны в первую очередь (при условии сохранности тонального слуха) с состоянием фонематического слуха, со способностью ребенка различать и воспринимать фонемы родного языка, с усвоением системы фонем, которая тоже служит сенсорным эталоном и без чего невозможно овладеть фонетической стороной речи.

У умственно отсталых детей нарушения фонематического слуха бывают столь велики, что их часто принимают за слабослышащих или им ошибочно приписывают алалию (моторную или даже сенсорную). Поэтому игры на развитие слухового восприятия имеют для умственно отсталого ребенка чрезвычайное значение.

Развивая слуховое восприятие, надо также идти от различения к восприятию как при дифференциации неречевых звуков, так и при работе с речевым материалом. На первом этапе ребенку для различения неречевых звуков и речевого материала требуется зрительная, или зрительно-двигательная, или просто двигательная опора. Там, где у ребенка уже появилось настоящее восприятие, сформировался нужный слуховой образ, дополнительная чувственная опора ему не нужна.

Таким образом, игры и упражнения по развитию слухового восприятия создают необходимые предпосылки к формированию речи у умственно отсталых детей.

Важным в психическом развитии ребенка является формирование мышления. Именно в этот возрастной период возникают не только основные формы наглядного мышления — наглядно-действенное и наглядно-образное, но и закладываются основы логического мышления — способность к переносу одного свойства предмета на другие (первые виды обобщения), причинное мышление, способность к анализу и синтезу и др.

Правильная и своевременная организация работы по формированию всех видов мышления для умственно отсталого ребенка приобретает особое значение, так как нарушение интеллекта и является основным дефектом при олигофрении.

В играх, способствующих формированию мышления, выделяются два направления: от восприятия к мышлению и от наглядно-действенного к наглядно-образному и логическому мышлению.

Предлагаемые в пособия дидактические игры и упражнения по развитию наглядных форм мышления представлены в постепенно усложняющейся системе, которая учитывает опыт ребенка.

Несомненно, успешному проведению дидактических игр способствует умелое педагогическое руководство ими. Для умственно от-

сталого ребенка эмоциональная сторона организации игры — важное условие. Взрослый своим поведением, эмоциональным настроением должен вызывать у ребенка положительное отношение к игре.

Необходима доброжелательность взрослого, благодаря которой и появляется сотрудничество, обеспечивающее желание ребенка действовать вместе со взрослым и добиваться положительного результата.

Роль взрослого в дидактической игре двойственна: с одной стороны, он руководит познавательным процессом, организует обучение детей, а с другой — выполняет роль участника игры, партнера, направляет каждого ребенка на выполнение игровых действий, а при необходимости дает образец поведения в игре. Участвуя в игре, взрослый одновременно следит за выполнением правил.

Важное условие результативного использования дидактических игр в обучении — это соблюдение последовательности в подборе игр. Прежде всего должны учитываться следующие дидактические принципы: доступность, повторяемость, постепенность выполнения заданий. Все эти принципы предусмотрены в системе расположения игр, данных в пособии.

Игры первого раздела «Дидактические игры и упражнения, направленные на формирование сотрудничества ребенка со взрослым и на овладение способами усвоения общественного опыта» являются подготовительными ко всем другим разделам и должны проводиться в первую очередь.

Игры, представленные в других разделах, следует проводить параллельно. Однако и здесь есть свои особенности. В каждом разделе игры расположены по возрастающей сложности с учетом последовательности формирования умений, способов ориентировки в задании, уровня обобщения и др. Поэтому в первую очередь проводятся игры на выполнение заданий по практической ориентировке, затем — игры, основанные на зрительной ориентировке, а в дальнейшем игры, в которых дети должны опираться на приобретенные в процессе дидактических игр чувственный опыт и опыт обобщенный в слове, уметь оперировать образами-представлениями, вызванными этим словом.

Надо отметить, что в пособии примерно распределены дидактические игры по этапам усвоения. Все игры апробированы в работе с детьми, воспитывающимися в специальных дошкольных учреждениях и в семье. Каждый педагог может подобрать и другие игры, которые также следует расположить в порядке постепенного усложнения.

Напомним, что дидактические игры могут быть включены в любой раздел программы и служить как для развития познавательной деятельности, так и для формирования собственной игры, поведения в коллективе (умения действовать сообща, наблюдать за действиями товарища, умения ждать, стремиться к совместной цели, соотносить свои действия с действиями товарищей).

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ СОТРУДНИЧЕСТВА РЕБЕНКА СО ВЗРОСЛЫМ И НА ОВЛАДЕНИЕ СПОСОБАМИ УСВОЕНИЯ ОБЩЕСТВЕННОГО ОПЫТА**

Ребенок развивается в процессе общения со взрослыми. В основе этого процесса лежит эмоциональный контакт взрослого и ребенка, постепенно перерастающий в сотрудничество, которое становится необходимым условием развития ребенка. Сотрудничество заключается в том, что не только взрослый стремится передать свой опыт, но и ребенок хочет и может его усвоить. Способы усвоения общественного опыта весьма разнообразны, сюда можно отнести: совместные действия взрослого и ребенка, употребление выразительных жестов, особенно указательного («жестовая инструкция»), подражание действиям взрослого, действия по образцу. Нормально развивающиеся дети овладевают этими способами постепенно, без специального обучения, и уже в дошкольном возрасте основными методами для них становится показ (подражание действиям взрослого), образец и словесная инструкция.

Умственно отсталым детям свойственна инертность, отсутствие интереса к окружающему, и поэтому эмоциональный контакт со взрослым, потребность в общении с ним у ребенка в раннем возрасте часто совсем не возникает. В результате дети, поступающие в специальный детский сад, как правило, не владеют способами усвоения общественного опыта. Они не умеют действовать ни по словесной инструкции, ни по подражанию и образцу.

В связи с этим первой задачей в коррекционной работе с умственно отсталым ребенком является формирование эмоционального контакта со взрослыми, направленности его на сотрудничество с ними, обучение ребенка способам усвоения общественного опыта.

### **ФОРМИРОВАНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ СО ВЗРОСЛЫМ И ВЫПОЛНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНОЙ ИНСТРУКЦИИ**

Эмоциональное общение взрослого и ребенка возникает на основе совместных действий, которые должны сопровождаться приветливой улыбкой и ласковым голосом. Взрослый должен ласково прикоснуться к каждому малышу, погладить его, взять за руку и т. п.

Нормально развивающийся ребенок очень рано совершает действия по словесной инструкции, но первые инструкции даются в привычной для малыша ситуации и чаще всего сопровождаются соответствующими действиями или жестами взрослого. Например, когда ребенка кормят, его сажают на удобное место, повязывают салфетку, ставят перед ним его посуду, т. е. создают привычную

ситуацию. Затем взрослый берет ложку, говорит: «Ешь» — и кормит ребенка. Для маленького ребенка слово при этом не выделяется из ситуации, а воспринимается как одна из частей его составляющих. Если сказать малышу «Ешь» в другой ситуации, слово становится непонятным. Такое понимание речи называется ситуативным. Ситуативная речь не может руководить действиями ребенка, и на данном этапе развития речи ребенок не будет действовать по словесной инструкции вне привычной ситуации.

У умственно отсталых детей ситуативное понимание речи сохраняется долго, иногда без специальной коррекционной работы — до конца дошкольного возраста.

Задача предлагаемых в данном разделе игр и упражнений состоит в том, чтобы выделить элементарную инструкцию из ситуации, сделать слово руководством к действию. Речевая инструкция при этом должна состоять из одного слова, обозначающего действие, которое побуждает ребенка к выполнению задания. Важно понять, что цель действия — предмет, с которым манипулирует ребенок; свойства и перемещения этого предмета в пространстве на данном этапе не определяются словом, а раскрываются с помощью жестов, действий взрослого с предметами и т. д. Например, взрослый дает ребенку шарик, говорит: «Кати» — и показывает жестом на воротца.

## **ФОРМИРОВАНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО КОНТАКТА СО ВЗРОСЛЫМ**

### **Ладушки**

Цель. Формирование эмоционального контакта со взрослым.

Ход игры (проводится индивидуально или с небольшой группой детей). Взрослый сажает ребенка перед собой, ласково берет его руки в свои и, ритмично похлопывая его ладошками, говорит потешку: «Ладушки, ладушки, где были, у бабушки», повторяя 2—3 раза.

### **Иди ко мне**

Цель. Та же.

Ход игры. Взрослый отходит от ребенка на несколько шагов и манит его к себе, ласково приговаривая: «Иди ко мне, мой хороший». Когда ребенок подходит, взрослый его обнимает: «Ах, какой ко мне хороший Коля пришел». Игра повторяется.

### **Возьми шарик**

Цель. Та же.

Оборудование. Три воздушных шара.

Ход игры. Взрослый надувает шар, завязывает его и протягивает ребенку: «На возьми». Когда ребенок немного подержит шар, педагог просит: «Дай мне». Показывает, как шар летает, и снова отдает его ребенку. При этом выражает радость, удовольствие от игры: «Какой красивый!», «Как летает!», оживленно хлопает в ладоши.

### **Хоровод с куклой**

Цель. Продолжать формировать эмоциональный контакт со взрослым, вызывать интерес к кукле.

Оборудование. Кукла средних размеров.

Ход игры (проводится с подгруппой из 2—3 детей). Взрослый приносит новую куклу. Она здоровается с детьми, гладит каждого ребенка по голове. Педагог просит по очереди подержать куклу за руку. Кукла предлагает потанцевать. Взрослый ставит детей в кружок, берет за одну руку куклу, другую дает одному из малышей и вместе с ними двигается по кругу вправо и влево, выражая радость, веселье и напевая простую детскую мелодию (например, «Веселая дудочка» М. Красева).

В а р и а н т. Игра проводится с мишкой.

### **Догонялки**

Цель. Та же.

Ход игры (проводится с подгруппой из 2—3 детей). К детям приходит кукла, знакомая им по прошлой игре, и говорит, что хочет играть в догонялки. Взрослый побуждает детей убежать от куклы, прятаться за ширму, а кукла их догоняет, ищет, радуется, что нашла, обнимает: «Вот мои ребятки!»

В а р и а н т. Игра проводится с мишкой.

### **Пришел Петрушка**

Цель. Та же.

Оборудование. Петрушка, погремушки.

Ход игры (проводится с подгруппой детей). Педагог приносит Петрушку, рассматривает его с детьми. Петрушка гремит погремушкой, потом раздаёт погремушки детям. Они вместе с Петрушкой встряхивают погремушками, радуются.

### **Идите ко \*ше — бегите ко мне**

Цель. Обратить внимание детей на значение глаголов «иди» и «беги», учить их слушать и понимать речевую инструкцию.

Оборудование. Кукла.

Ход игры. 1-й вариант. Игра с куклой. Дети сидят на стульях, стоящих полукругом перед столом педагога. Педагог ставит куклу на стол. Она здоровается с детьми. Педагог предлагает кукле поиграть с ним. Правой рукой берет куклу, ставит на правый край стола, левую руку располагает у левого края и манит ею, говоря: «Иди ко мне». Когда кукла приблизится, обнимает, хвалит ее. Затем он берет куклу в левую руку, а правой манит и говорит: «Беги ко мне». Кукла снова идет, но педагог останавливает ее и говорит: «Слушай внимательно, я сказала *беги*». Кукла бежит и педагог хвалит ее. Игрушка снова переходит в правую руку и на сигнал «беги!» выполняет действие безошибочно. Перейдя в левую руку, кукла вновь пытается бежать по слову «иди», педагог останавливает ее: «Слушай внимательно, я сказала *иди*». Кукла правильно выполняет инструкцию.



2-й вариант. Игра с детьми.

Взрослый располагает малышом около одной из стен комнаты, а сам отходит к противоположной стене и говорит: «Бегите ко мне», манит их руками. Если дети бегут, обнимает их, хвалит. Если же они идут, он останавливает их, повторяет инструкцию, побуждая каждого бежать. Потом он отходит к другой стене, и игра повторяется. В третий раз инструкция меняется («идите ко мне»).

### **Возьми, положи, брось**

Цель. Обратить внимание на значение глаголов «возьми», «положи», «брось», учить слушать и понимать речевую инструкцию.

Оборудование. Два мяча, корзина.

Ход игры. Дети садятся на стульях. Педагог кладет на стол два мяча и говорит: «Возьмите мячи». Двое детей берут мячи, третий, опоздавший, остается без мяча. Затем одному ребенку говорит: «Положи мяч» — и указывает на стол, другому с той же инструкцией указывает на корзину, помогая малышам выполнить задание. Дети садятся на стулья. Педагог вновь говорит: «Возьмите мячи», стараясь помочь тому, кто первый раз остался без мяча. Теперь он говорит: «Брось мяч», одному ребенку указывая на корзину, а другому — вкладывая мяч в руки.

### **Возьми, кати**

Цель. Продолжать учить детей слушать и действовать по речевой инструкции, дифференцировать глаголы «возьми», «кати».

Оборудование. Воротца, шарик, машина, мяч.

Ход игры. Перед ребенком на стол ставят трое воротцев. Перед одним ставится машина, перед другим — шарик, перед третьим — мяч. Педагог указывает жестом на машину и говорит ребенку: «Кати», помогая ему выполнить задание, затем то же говорит, показывая на шарик. Затем, указывая на мяч, просит: «Возьми». Игра повторяется, а действия по тем же инструкциям варьируются. Например, показывая на машину, педагог говорит: «Возьми», на шарик — «Кати» и т. д., т. е. необходимо избегать ориентировки на порядок действий.

## **РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ**

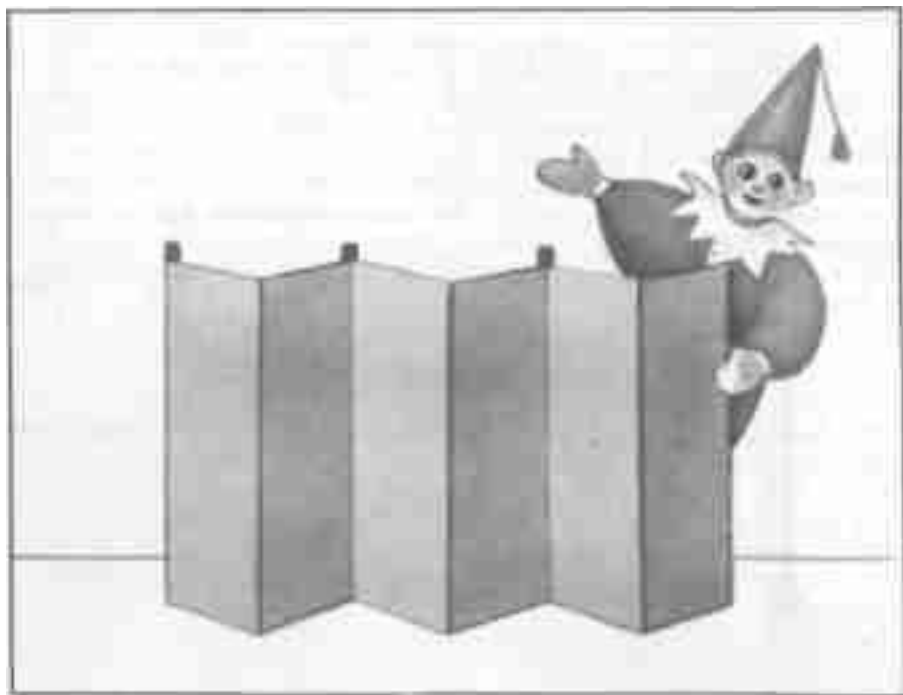
Внимание является одним из основных условий, обеспечивающих успешное усвоение умственно отсталым ребенком доступного для него объема знаний, умений и установление контакта со взрослым. Если внимание отсутствует, ребенок не может научиться ни подражать действиям взрослого, ни действовать по образцу, ни выполнять словесную инструкцию. Поэтому наряду с играми, обеспечивающими эмоциональный контакт ребенка со взрослым и воспитывающими умение подражать, выполнять инструкцию или действовать по образцу, необходимо с самого начала проводить игры и упражнения, способствующие формированию внимания.

В начальном периоде обучения внимание у умственно отсталого ребенка произвольно и весьма кратковременно. Непроизвольное внимание привлекается новым, ярким предметом, движением, звуком. На одном предмете, действии внимание ребенка сосредоточивается не более двух минут. Это не означает, что ребенок не может более длительно сидеть, смотреть на взрослого или слушать его. Только при этом он плохо усваивает материал. Для того чтобы ребенок занимался более продуктивно, необходимо развивать его внимание, а по мере развития оно становится более длительным. У умственно отсталого ребенка могут появиться элементы произвольного внимания, позволяющие ему сосредоточиться не только на новом, ярком объекте, но и на том, что необходимо усвоить.

Развитие внимания тесно переплетается с развитием запоминания, поэтому в последующих дидактических играх ставится задача и на запоминание. Для формирования устойчивого внимания, способного обслуживать ту или иную деятельность, необходимо вводить такие задания, которые требуют внимательного рассмотрения предмета (игрушки), его свойств, положения в пространстве, т- к. эти действия нужны ребенку для ориентировки в окружающем.

### **Ку-ку**

Цель. Формировать внимание, учить ожидать появления предмета в одном и том же месте, понимать, что предмет, который спрятан, не исчезает, а лишь оказывается вне поля зрения.



**Оборудование.** Достаточно крупная или яркая игрушка, ширма.

**Ход игры.** Педагог сажает детей полукругом напротив ширмы, а сам садится за ширму. Медленно из-за ширмы появляется игрушка (матрешка, новая кукла) и говорит: «Ку-ку». Воспитатель вместе с детьми радуется появлению игрушки, затем опускает ее за ширму. Игрушка показывается из-за ширмы 3—4 раза, обязательно в одном и том же месте, чтобы дети поняли, в каком месте надо ожидать ее появления.

При повторении игры можно взять другую игрушку.

### **Покорми птичку (кукольный театр)**

**Цель.** Продолжать формировать не только зрительное, но и слуховое внимание детей.

**Оборудование.** Игрушка птичка, тарелочка из кукольного сервиза.

**Ход игры.** Дети сидят на стульчиках полукругом перед столом педагога. На столе ничего нет. Затем слышится писк резиновой игрушки. Педагог прислушивается, спрашивает у детей: «Кто там? Слышите, пищит. Давайте еще послушаем». С писком появляется птичка. «Это птичка! Вот она!» — радостно восклицает педагог. Игрушка прыгает по столу, здоровается с детьми, потом снова пищит. «Птичка просит есть,— говорит воспитатель, достает тарелочку, ставит перед игрушкой.— Птичка ест, клюет». Затем птичка благодарит детей и улетает.

### **На прогулке (кукольный театр)**

**Цель.** Продолжать активизировать и развивать зрительное и слуховое внимание детей, научить следить за движущимися предметами, понимать несложный сюжет, формировать положительное эмоциональное отношение к игрушкам и действиям с ними.

**Оборудование.** Макет дома для куклы (сборно-разборный дом или постройка из настольного строителя, кукла, собака, небольшая ширма или экран.



Ход игры. Дети сидят полукругом около стола педагога. На столе за ширмой дом для куклы, за ним спрятана кукла. Педагог снимает ширму, показывает дом и говорит, что там живет кукла Катя. Раздается: «Ав-ав». Воспитатель прислушивается, спрашивает у детей: «Кто там?» — и передвигает к домику собаку: она лает. Из дома появляется кукла Катя, спрашивает у детей: «Кто меня зовет?» Дети отвечают. Катя оглядывается, видит собаку, радуется, гладит ее, вместе с ней гуляет и уводит в дом.

### **Найди свою игрушку**

Цель. Та же, учить внимательно рассматривать игрушки, чтобы потом опознать свою игрушку среди других, продолжать развивать эмоциональное отношение к игрушкам.

Оборудование. Сюжетные игрушки разного назначения, имеющие различные свойства (цвет, форму, величину), по одной на каждого ребенка.

При первом проведении игры у всех детей должны быть игрушки, разные по своему назначению (например, машина, кукла, мишка, коляска, мячик). В дальнейшем они могут быть одинаковыми, но отличаться по отдельным признакам (например, две машины: одна большая, другая маленькая; две куклы: одна в красном, другая в желтом платье и т. п.).

Ход игры (проводится с подгруппой из 4—6 детей). Педагог раздает игрушки, записывает, кому какую дал, и помогает каждому начать играть с той игрушкой, которая ему досталась. Через некоторое время педагог собирает все игрушки, накрывает их салфеткой и предлагает всем найти свои игрушки. Дети по одному подходят к столу, ищут. Воспитатель либо одобряет действия ребенка: «Верно, у тебя была машина», либо говорит, что это не его игрушка, и спрашивает: «Чья она?» — затем помогает ребенку вспомнить, с какой игрушкой он играл. Дети разбирают игрушки, играют с ними. Вновь педагог предупреждает, что скоро соберет игрушки и их надо будет опять искать, поэтому необходимо внимательно рассмотреть игрушки и запомнить. Игра повторяется.

### **Найди свое место**

Цель. Та же, учить ориентироваться в пространстве, создавать эмоциональное отношение к игре и игрушке.

Оборудование. Игрушки по числу детей (разные по предметному назначению или по величине, цвету), бубен или барабан.

Ход игры (проводится вначале небольшими подгруппами из 4—6 детей, по мере усвоения — со всей группой). Участники игры рассаживаются на стулья, стоящие посреди комнаты. Каждому ребенку педагог дает какую-либо игрушку (кукла, мишка, собачка, кошка, погремушка, птичка, лошадка и др.) и показывает, как играть с ней (например, куклу и мишку можно укачивать, с собачкой и кошкой выполнять имитационные звуки «мяу», «ав-ав», птичку покормить с ладошки и т. п.). По сигналу барабана дети должны положить игрушки на стулья и побегать по комнате под звуки бара-

бана (бубна). Когда звучание прекратится, им надо быстро прибежать к своим стульям и сесть. Чтобы найти свое место, ребенок должен опознать свою игрушку. Педагог следит за правильным выполнением действий, при необходимости помогает детям. По мере усвоения игры во время бега детей можно переложить игрушки на другие стулья.

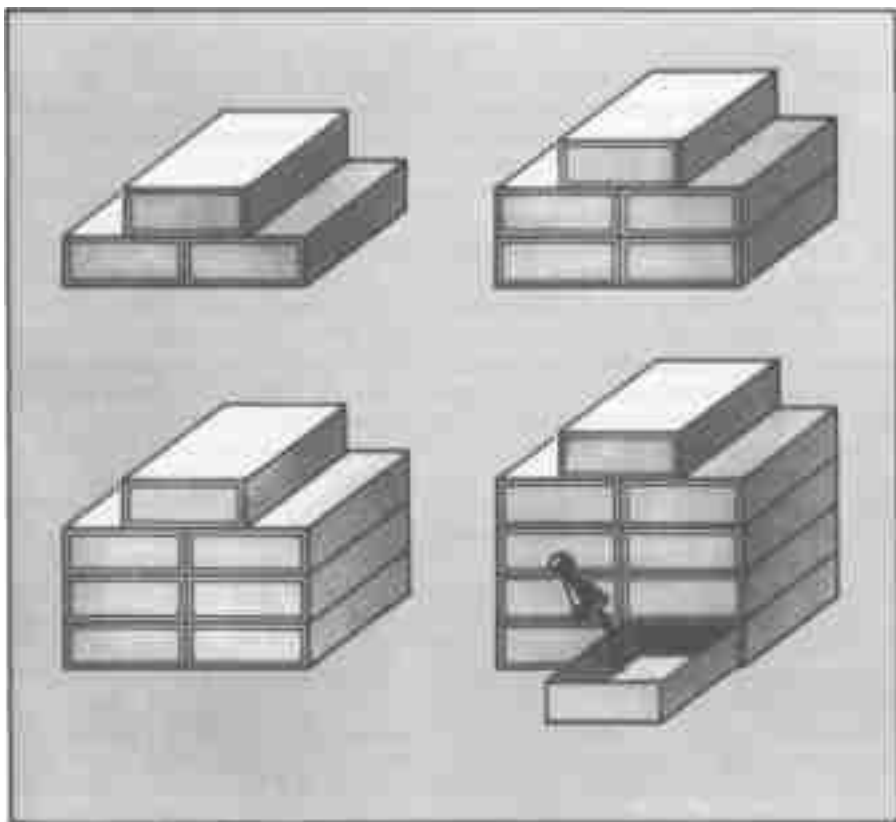
### **Будь внимательный!**

**Цель.** Продолжать развивать зрительное внимание и запоминание.

**Оборудование.** Шкафчик, выполненный из небольших по размеру коробок (выдвижные ящички), мелкие игрушки (бирюльки, элементы мозаики или пуговицы и др.), ширма.

Шкафчик состоит из трех коробок, которые образуют 3 ящичка: два — внизу, один — наверху, в дальнейшем количество ящичков увеличивается до 4—9, а расположение их варьируется.

**Ход игры.** Дети сидят на стульях полукругом около стола педагога, педагог ставит на стол шкафчик, рассматривает его, открывает ящички. Достает мелкую игрушку, показывает ее и гово-



рит: «Я ее спрячу, а вы запомните, в какой ящик я ее положила». Все действия педагог выполняет медленно. Затем закрывает шкафчик ширмой и 10 раз отстукивает ладонью по столу. После этого снимает ширму и предлагает кому-либо показать, в каком ящичке спрятана игрушка.

Игра повторяется 2—3 раза. В дальнейшем число ударов по столу (отсрочка действия) увеличивается до 15—20 раз, увеличивается и количество ящичков, меняется их расположение.

Не зевай!

Цель. Развивать элементы произвольного внимания, продолжать создавать у детей положительное эмоциональное состояние в общении со взрослым.

**Оборудование.** Яркие цветные платочки.

Ход игры. Дети сидят на стульях, поставленных в ряд. Педагог встает перед ними, в руках у него платочки. Приплясывая, помахивая платочками, зовет к себе детей, предлагая поплясать вместе. Каждого ребенка педагог поочередно называет по имени. Ребенок, услышав свое имя, должен встать, подойти к воспитателю, получить платочек и присоединиться к пляске. По окончании игры педагог хвалит всех детей.

### **Мишка спрятался**

Цель. Продолжать развивать зрительное внимание и запоминание, учить последовательно осматривать пространство, ориентируясь на определенные предметы.

**Оборудование.** Игрушка мишка.

Ход игры. Педагог показывает детям мишку и говорит, что он хочет поиграть в прятки, ему нужно помочь найти место, где спрятаться. Педагог ведет детей вдоль одной из стен комнаты, останавливается около отдельных предметов: «Вот шкаф, он большой; мишка наверх не залезет. Это полка, в ней много книг, мишке будет тесно». Наконец находится подходящее место — обязательно открытое, расположенное на уровне роста ребенка. Педагог сажает туда игрушку, отводит детей в противоположный конец комнаты. Все вместе 10 раз хлопают в ладоши, и педагог спрашивает, кто может найти мишку (или предлагает это сделать одному из детей). Если ребенок, затрудняется выполнить задание, помогает ему вспомнить, как они шли, чтобы спрятать мишку, просит снова пройти этот путь.

При повторном проведении игры игрушку прячут в другое место и обход производится по другой стороне комнаты. Можно также сменить и игрушку.

Когда дети научатся быстро находить предметы, расположенные на уровне их роста, можно усложнить задание — спрятать предмет на высоте выше или ниже уровня глаз. В этом случае следует обратить внимание детей, что мишка хочет высоко (низко) спрятаться, чтобы его было труднее найти. Когда дети ищут предмет, педагог предлагает им посмотреть вверх (вниз).

## **Куда девался мяч (кукольный театр)**

Цель. Та же, следить за передвижением предмета в пространстве; учить понимать несложный сюжет, продолжать развивать эмоциональное отношение к игре с игрушками.

**Оборудование.** Игрушечная кошка, мяч, две корзинки.

**Ход игры.** Детей рассаживают полукругом около стола педагога. По обеим сторонам стола на пол ставят две корзины. Педагог достает мяч, кладет его «на стол. Затем достает кошку, она как бы прыгает на стол снизу», смотрит на мяч, подбегает к нему и толкает его лапой, катя по столу. Затем нечаянно сталкивает мяч со стола в одну из корзины, останавливается, оглядывается, ищет мяч, просит детей помочь. Воспитатель предлагает кому-либо найти мяч.

Игра повторяется 2—3 раза. При этом не следует поочередно сталкивать мяч то в одну, то в другую корзину, а надо сначала два раза в одну, затем один раз в другую или наоборот, для того чтобы дети при поиске мяча не ориентировались на очередность, а внимательно следили за его перемещением по столу.

## **РАЗВИТИЕ ПОДРАЖАНИЯ**

Подражание — один из основных способов усвоения общественного опыта маленьким ребенком. Таким путем он усваивает бытовые навыки и овладевает речью. Но само подражание складывается у ребенка не сразу, оно требует обучающего воздействия со стороны взрослого. Научить умственно отсталого ребенка подражать — одна из важнейших задач начального этапа обучения, так как без специального обучения подражание развивается чрезвычайно медленно, что сказывается на усвоении необходимых ребенку практических умений.

Подражание — это повторение движений взрослого или его действий с предметами, происходящих на виду у ребенка. Взрослый показывает, а ребенок повторяет. Поэтому в методике действия по подражанию называют также действиями по показу.

Ребенку легче подражать движениям, чем подражать действиям с предметами. Однако даже для трехлетнего нормально развивающегося ребенка подражание движениям представляет еще значительные трудности. Малыш не может достаточно точно воспроизвести направление движения и его размах. Тем более ему трудно воспроизвести действие с предметом, которое часто состоит из нескольких последовательных этапов. Например, чтобы накормить куклу, нужно взять ложку и держать ее за черенок, поднести к тарелке, затем к лиЦу куклы и т. д. Ребенок не сможет проследить за очередностью операций в этом сложном действии, если оно выполняется взрослым быстро и без выделения каждого этапа. Поэтому показ должен проводиться медленно, с фиксированием того или иного момента и обозначаться словом.

Если ребенок не подражает данному движению или действию с предметом, взрослый должен взять его руки в свои и совместно про-

известить нужное действие, а затем предложить это повторить самостоятельно по подражанию.

### **Птички**

Цель. Учить детей подражать действиям взрослого, развивать эмоциональный контакт взрослого и ребенка.

Ход игры. Взрослый приглашает всех детей подойти к нему: «Делайте, как я. Полетим, как птички»,— говорит он и поднимает руки в стороны, взмахивает ими, бежит по комнате, увлекая за собой детей. Они повторяют движения. Тем, кто не выполняет нужных движений, взрослый поднимает их руки, помогает ими действовать. Потом говорит: «Птички клюют зернышки». (Присаживаются на корточки.) Делайте так». (Стучит рукой по полу.) Дети подражают. Игра повторяется 2—3 раза.

### **Прятки**

Цель. Та же.

Ход игры. Детей рассаживают на стулья по кругу. Педагог садится рядом с ними. «Сейчас я спрячусь. Вот так,— говорит он и присаживается за спинкой стула.— Спрячьтесь, как я». Дети повторяют движения. Воспитатель, выглядывая из-за стула, говорит: «Вот я», побуждая детей делать то же. Игра повторяется 2—3 раза.

### **Прокати мяч**

Цель. Учить детей подражать действиям взрослого с предметом.

Оборудование. Мячи, воротца.

Ход игры. Педагог садится у одного края стола, ребенок у другого. Между собой и ребенком воспитатель ставит воротца, берет мяч и говорит: «Делай, как я», прокатывает его через воротца к ребенку. Тот должен прокатить мяч обратно. Затем сажает детей парами и они катают мяч друг к другу.

### **Покатай мишку (куклу, зайку)**

Цель. Та же, знакомить детей с функциональным назначением игрушки машины и способом действия с ней.

Оборудование. Игрушечные машины с кузовом, небольшие по размеру мишки.

Ход игры. На столе у педагога мишки. Машины стоят на полу. Педагог говорит, что мишки хотят покататься на машинах, подходит к ним, берет одну за веревочку и везет. Потом сажает в нее мишку, катает, просит детей покатавать других мишек так, как это делает он. Дети подражают действиям педагога. Он следит, чтобы они везли машины за веревочку, при необходимости вновь показывает, помогает рассадить игрушки по машинам.

### **Спрячь матрешку**

Цель. Продолжать учить детей подражать действиям взрослого с предметами, обращая внимание на их свойства.



**Оборудование.** Двухместные матрешки по числу детей.  
**Ход игры.** Педагог раздает детям матрешки (закрытые), трясет свою матрешку и говорит: «Там что-то есть. Посмотрим, что там. Делайте так». (Открывает матрешку.) Дети повторяют движения. Воспитатель радостно восклицает: «Вот!» — поднимает маленькую матрешку и ставит ее на стол. Дети достают своих матрешечек. Педагог продолжает действовать с игрушкой: «Спрячем матрешек вот так. (Медленно вкладывает маленькую фигурку, побуждая детей сделать то же. Затем соединяет обе половинки большой фигурки). Нет матрешки!» Дети повторяют действия. Игра проводится 2—3 раза.

### **Зеркало**

**Цель.** Та же.

**Ход игры.** Педагог показывает перед зеркалом несложные движения, обращая внимание детей, как зеркало точно воспроизводит эти движения. Затем ставит детей в круг и говорит: «Делайте, как я». Показывает медленно простые движения (хлопает руками перед собой, над головой, ставит руки на пояс и приседает и т. п.). Дети повторяют. Тех, кто затрудняется выполнить движения, педагог приглашает в круг и помогает им. Когда движения повторяются удачно, воспитатель хвалит детей: «Молодцы, вы мое зеркало».

### **Обезьянка**

**Цель.** Учить детей подражать мелким движениям.

**Оборудование.** Игрушка обезьянка.

**Ход игры.** Дети сидят за столами. Педагог говорит, что у него есть обезьянка, показывает игрушку, рассказывает, как обезьянки любят подражать. Одной рукой взрослый делает движения, а другой повторяет их у обезьянки (поднимает руку, опускает, машет кистью, стучит рукой по столу). Потом предлагает детям стать «обезьянками» и повторять за ним движения руками. Игрушечная обезьянка хвалит малышей.

### **Кукла пляшет**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Куклы по числу детей.

**Ход игры.** Дети сидят за столами. Воспитатель с куклой в руках входит в комнату. Кукла здоровается с детьми, говорит, что хочет для них поплясать. Педагог ставит куклу на стол и делает ею несколько движений (поворачивает, хлопает в ладоши, наклоняет в стороны). Затем достает остальных кукол, раздает их детям и предлагает с ними поплясать. «Моя кукла научит всех кукол плясать,— говорит педагог.— Делайте, как я». Дети повторяют движения с куклой. При необходимости взрослый помогает малышам действовать игрушкой. Кукла в руках педагога хвалит всех участников пляски.

## **Веселый Петрушка**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Петрушка (бибабо), погремушки по числу детей.

**Ход игры.** Педагог приглашает детей в круг и радостно сообщает, что к ним в гости пришел веселый Петрушка. Появляется Петрушка с погремушкой, он встряхивает ею, просит раздать всем детям такие же погремушки. После этого он говорит: «Смотрите на меня, делайте, как я»,— поднимает погремушку над головой, гремит ею, стучит ручкой погремушки о пол, встает, прячет за спинку и т. п. Дети подражают. Петрушка хвалит детей, прощается с ними и уходит, обещая прийти еще раз.

## **Куклы пришли в гости**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Две куклы, кукольная мебель (стол и два стула), кукольная посуда (две тарелки и ложки).

**Ход игры.** В гости к детям приходят две куклы. Они здороваются с детьми, называют свои имена. Педагог предлагает угостить кукол. Ставит на свой стол игрушечную мебель, сажает кукол, перед ними ставит посуду и кормит одну из них. «Маша ест, а Галя нет,<sup>1</sup>— объясняет взрослый.— Кто будет кормить Галю?» Приглашает одного ребенка, дает ему ложку и медленно показывает действия так, чтобы они были видны всем детям: «Сначала возьмем ложку. Вот так. (Показывает.) Теперь наберем каши. Вот так. (Показывает.) Поднесем ко рту куклы. Где у куклы рот? (Показывает, медленно наклоняет игрушку.) Ешь, кукла». Ребенок повторяет все действия за педагогом. Затем вызывает поочередно еще 2—3 детей. После этого куклы благодарят детей и уходят.

## **Сделай целое (занятие)**

Цель. Учить подражать действиям взрослого, знакомить со свойствами глины (пластилина), развивать мелкие движения рук.

**Оборудование.** Комки глины (пластилина), небольшие квадратные листы газетной бумаги по количеству детей, подносики по два на каждого ребенка.

**Ход занятия.** Педагог показывает бумагу: «Посмотрите, у меня один большой лист бумаги. (Раздает каждому по такому же листу.) У вас такие же листы. Сейчас будто много маленьких листочков. (Отрывает кусочки и кладет их на подносики, берет глину.) Это большой кусок глины. (Раздает такие же детям. Щепотью отрывает маленькие кусочки глины и кладет их на подносики. Предлагает детям повторить действия.) Теперь у меня будет один большой кусок глины. (Сминает все кусочки.) Сделайте один кусок глины». Дети подражают действиям взрослого. По просьбе воспитателя они пытаются соединить кусочки бумаги. Педагог говорит: «Если порвешь бумагу, сделать целое нельзя. А глина лепится».

## УСВОЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ПО ОБРАЗЦУ

К важным способам усвоения общественного опыта относят действия по образцу, но они принципиально отличаются от действий по подражанию, так как производить действия по образцу ребенку гораздо труднее. Образец создается взрослым, при этом ребенок не видит самого процесса выполнения предмета или действия, а воспринимает уже готовый результат. Например, если взрослый перед ребенком поднимает руку вверх, то малыш видит, как снизу вверх движется рука, и может повторить движения. Если взрослый появляется перед ребенком с уже поднятой рукой, то ребенку труднее выполнить задание. Такие же сложности возникают у детей при действии с предметами по образцу. Он должен вначале произвести анализ представленного образца, т. е. разложить мысленно целое на части (например, построить дом, состоящий из двух частей: кубика и треугольной призмы), определить, какая из деталей строительного материала находится внизу, наверху, догадаться, как это сделать. Поэтому на первых этапах действий по образцу ребенок должен делать только то, что выполнял по подражанию. В случае, если малыш не может выполнить задание по образцу, нужно вновь перейти к подражанию.

Действия по образцу не следует путать с выбором по образцу, который связан с определенным уровнем развития восприятия. В данном разделе не приводятся игры на выполнение действий с предметами по типу «Дай такой», «Покажи такой» и т. п.

### Зеркало

Цель. Учить выполнять движения по образцу.

Оборудование. Ширма.

Ход игры. Педагог ставит детей полукругом около ширмы, сам встает за ширму. Приняв определенное положение рук (например, поднимает одну вверх, а другую в сторону), выходит из-за ширмы и говорит: «Зеркало, зеркало, сделай так, как я». Дети выполняют задание. Педагог хвалит тех, кто сделал правильно, а тем, кто не сумел, показывает движение и просит выполнить по подражанию.

Игра повторяется, но педагог за ширмой принимает другое положение рук (например, одну ставит на пояс, другую вытягивает вперед и т. д.).

### Обезьянка

Цель. Та же.

Ход игры. Проводится так же, как и по подражанию, только смена положения рук производится за ширмой.

### Домики для матрешек

Цель. Учить анализировать элементарный образец из двух частей, действовать по образцу.

Оборудование. Строительный материал — кубы и треуголь-

ные призмы двух размеров (большие и маленькие) по количеству детей, по две матрешки на ребенка (большая и маленькая), экран. **Ход игры.** В гости к детям приходят матрешки. Малыши играют с ними, водят их гулять. Педагог говорит: «Ой, скоро пойдет дождь — надо построить домики, чтобы матрешки могли спрятаться». Раздает детям строительный материал, и они по подражанию строят большие домики. Затем взрослый строит маленький домик, закрывая экраном процесс выполнения, потом показывает постройку и предлагает построить такие же домики для маленьких матрешек. Тем, кто затрудняется в выполнении задания, помогает проанализировать образец, жестом показывая на разные части постройки, или предлагает действовать по подражанию.

### **Сделай целое (занятие)**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Глина, клеенки, тарелки по числу детей, экран.

**Ход занятия.** Педагог раздает детям глину. Показывает свой комок и говорит: «У меня большой целый кусок глины и у вас такие же». Закрывается экраном, отщипывает мелкие кусочки, показывает детям и предлагает сделать такие же. Дети выполняют задание. Тем, кто затрудняется, педагог показывает, побуждая подражать. Затем за экраном взрослый соединяет кусочки глины и показывает большой комок: «У меня целый кусок глины. Сделайте такой же». Дети выполняют действие по образцу. При необходимости применяется показ.

### **Ловкий мишка**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Мишки по количеству детей, экран.

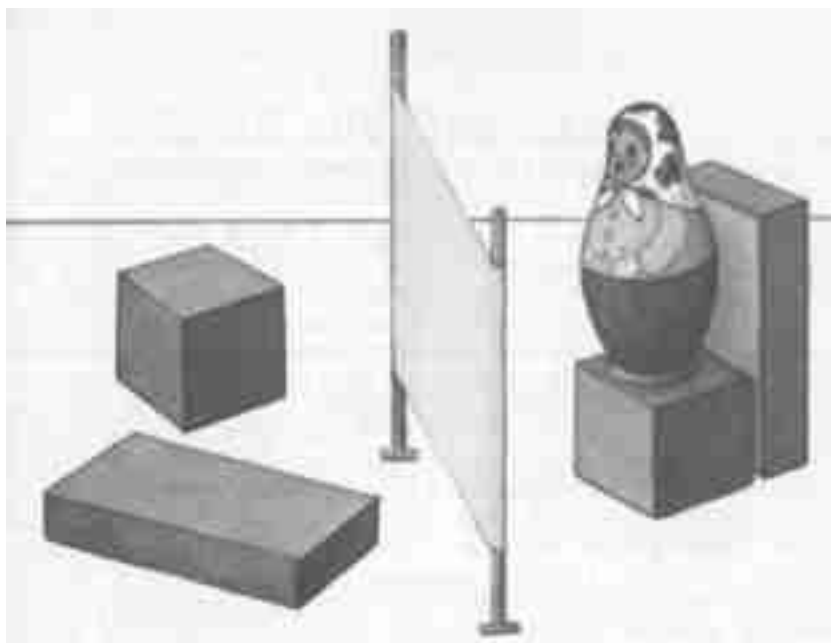
**Ход игры.** Педагог раздает детям мишек и говорит: «Посмотрим, чей мишка самый ловкий. Мой будет показывать, а ваши должны сделать так же». За экраном сажает мишку на стол, снимает экран, и дети видят сидящую игрушку. «Чей мишка ловкий?» — спрашивает педагог и предлагает так же посадить своих мишек. За экраном меняет позу игрушки (кладет его, ставит, поднимает ему лапы) и вновь просит детей сделать по образцу нужное действие с игрушкой. В случае необходимости помогает детям, прибегает к показу.

### **Сделай гриб (занятие)**

**Цель.** Продолжать учить детей воспроизводить образец из двух частей.

**Оборудование.** Заготовки из картона (отдельно шляпки и ножки) по числу детей.

**Ход занятия.** Педагог рассаживает детей вокруг маленького стола, на нем зеленый лист бумаги. «Тут лужайка, на ней сейчас вырастет много грибов», — говорит воспитатель и раздает детям заготовки. За экраном складывает из своих заготовок гриб, помещает его на лужайке и предлагает детям сделать такие же.



### **Стул для матрешки**

Цель. Та же.

Оборудование. Маленькие матрешки, из строительного набора кубики и кирпичики одного цвета по количеству детей.

Ход игры. К детям приходят маленькие матрешки, по подражанию действиям педагога гуляют, пляшут, прыгают. Потом взрослый говорит: «Матрешки устали, хотят посидеть. Им нужны стульчики». За экраном из строительного материала составляет стул для своей матрешки, снимает экран и показывает детям, предлагая сделать такие же. Затем дети усаживают матрешек на стулья.

# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ РУЧНОЙ МОТОРИКИ

В процессе действий с предметами у детей уже с младенческого возраста начинается развитие ручной моторики. Оно тесно связано с физиологическим и психическим развитием ребенка.

Первыми появляются хватательные движения. Ребенок хватается подвешенные над кроваткой предметы и постепенно учится действовать целенаправленно, правильно определять место предмета в пространстве (направление и расстояние), учитывать в своих действиях форму, величину предметов. Таким образом у него происходит развитие восприятия и зрительно-двигательной координации. Одновременно с этим развивается ручная умелость, отрабатывается согласованность действий обеих рук (маленькие предметы ребенок хватается одной рукой, большие — двумя руками), тип хватания — кулаком, щепотью (тремя пальцами), указательным и большим пальцами вместе (указательный тип хватания). Дифференцируется движение пальцев (ребенок учится хорошо расставлять пальцы, сжимать вместе, выделять один, два пальца). При нормальном развитии к концу первого — начале второго года жизни ребенок овладевает всеми перечисленными движениями.

В развитии ручной моторики у детей раннего возраста большую роль играют соотносящие действия, т. е. такие действия, когда нужно совместить два предмета или две части предмета. Принцип соотносящих действий лежит в основе игровых задач многих дидактических игрушек (башенки, матрешки, пирамидки и т. д.). Играя с ними, у ребенка совершенствуется ловкость рук, глазомер, согласованность действий рук.

У умственно отсталых детей хватание без специального воздействия взрослого не возникает, что в сочетании с физиологической незрелостью ведет к несформированности ручных умений. Поэтому с умственно отсталыми дошкольниками необходима длительная систематическая коррекционная работа по развитию зрительно-двигательной координации рук, чтобы подготовить детей к обучению в школе (к письму), выполнению трудовых заданий, а в будущем получить доступную профессиональную подготовку. Дидактические игры могут внести большой вклад в развитие ручной моторики.

## РАЗВИТИЕ ХВАТАНИЯ

### Поймай мяч

Цель. Учить хватать большие предметы двумя руками, распределяя пальцы на предмете; правильно устанавливать расстояние от себя до мяча, направление в пространстве (справа, слева,

прямо); развивать зрительно-двигательную координацию, действуя обеими руками.

**Оборудование.** Надувной мяч яркой расцветки, веревка, леска для подвешивания мяча.

**Ход игры.** Ребенок сидит на стуле, над ним опускают мяч, привязанный к веревке, конец которой держит взрослый. Веревка перекинута через леску. Мяч постепенно опускают и просят малыша поймать его, не вставая со стула. Если он пытается поймать мяч одной рукой, взрослый показывает, как это делать, при необходимости сам распределяет пальцы его рук. Мяч появляется слева и справа на таком расстоянии, чтобы ребенок мог схватить его двумя руками.

### **Попляшем с погремушками**

**Цель.** Учить хватать маленькие предметы одной рукой, учитывая их величину и форму; определять расстояние от себя и игрушки, направление движения в пространстве; учить прочно захватывать погремушку во время пляски, длительно удерживая ее в руке, подражать действиям педагога.

**Оборудование.** Погремушки, разные по величине и форме, по числу детей.

**Ход игры.** Дети сидят полукругом за столами на таком расстоянии, чтобы можно было рукой достать погремушку. Взрослый поочередно передвигает погремушки по леске и просит того или иного ребенка поймать ее. Когда все дети получают погремушки, их ставят в круг и показывают, как держать погремушку за рукоятку, поднять ее вверх. Затем дети по подражанию действиям педагога пляшут с погремушками.

### **Переложит игрушки**

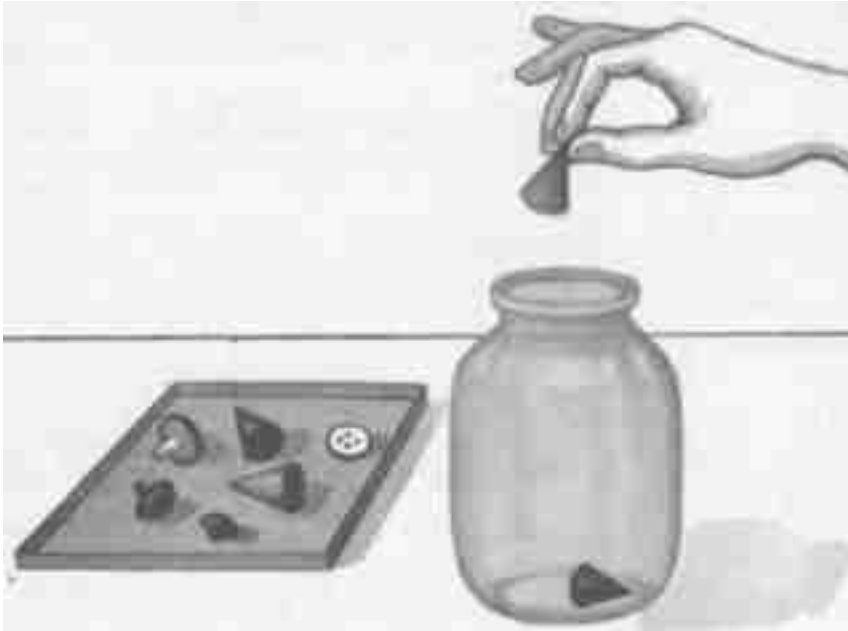
**Цель.** Учить брать мелкие предметы щепотью, развивать координационные действия обеих рук.

**Оборудование.** Мелкие предметы (фишки, пуговицы, мозаика), подносики, высокий сосуд, желателен прозрачный.

**Ход игры.** Дети сидят за столами, перед каждым сосуд, справа от него на небольшом подносе лежат мелкие предметы. Такие же предметы на столе у педагога.

Он показывает пальцы рук, сложенные щепотью, берет мелкие предметы и бросает их в сосуд, обращая внимание детей, что второй рукой он держит сосуд. Потом просит их делать так же.

При необходимости индивидуально показывает, как сложить пальцы и брать предметы. После того как дети соберут предметы правой рукой, их высыпают на поднос и переставляют его к левой руке. Теперь ребенок должен бросать предметы левой рукой, а держать сосуд правой.



### **Прокати шарики**

Цель. Развивать зрительно-двигательную координацию, закреплять хватание щепотью, развивать соотносящие действия.

Оборудование. Желоб для скатывания, цветные шарики в коробке, корзина.

Ход игры. Педагог показывает, как брать шарики щепотью и класть их на верхний конец желоба. Обращает внимание, что шарик катится по желобу в корзину. Затем по подражанию дети по одному повторяют действия педагога. Остальные следят, как катится шарик. Каждый ребенок прокатывает 2—3 шарика.

### **Прокати шарики через воротца**

Цель. Та же.

Ход игры. Педагог садится у одного края стола, ребенок напротив у другого. Между собой и ребенком взрослый ставит воротца. Педагог берет один шарик и прокатывает его через воротца к ребенку. Тот ловит и тем же движением возвращает обратно. Затем можно пригласить двух детей и предложить им катать шарики вместе, обращая их внимание, что шарик надо брать щепотью.



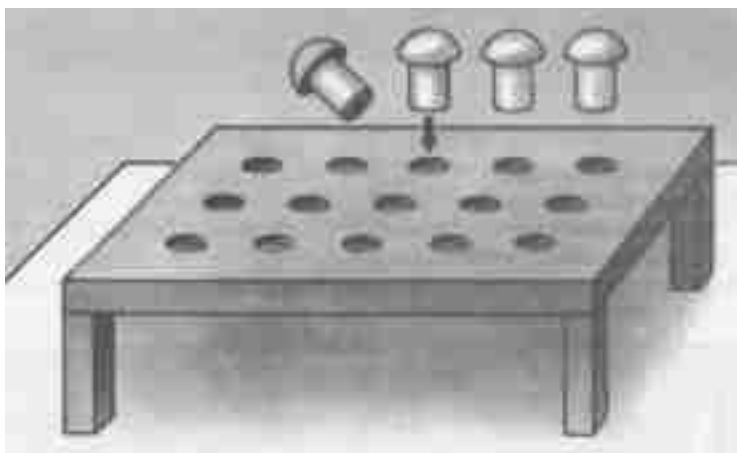
## РАЗВИТИЕ СООТНОСЯЩИХ ДЕЙСТВИЙ

### Посадим грибы

Цель. Учить совмещать предмет с отверстием (соотносящие действия); действовать целенаправленно, последовательно: слева направо, не пропуская отверстия; держать предмет щепотью; действовать ведущей рукой, придерживая коробку другой рукой.

Оборудование. Столик (или коробка) с отверстиями, грибы (диаметр ножки гриба соответствует диаметру отверстия).

Ход игры. Педагог берет гриб одной рукой и показывает, как вставлять его в отверстие. При этом другой рукой придерживает столик. Затем дети действуют по подражанию. Если они затрудняются, то используются совместные действия педагога и ребенка.



### Цветная горка

Цель. Развивать внимание, целенаправленные действия, учить, соотносить отверстие шарика со стержнем.

Оборудование. Цветная (однотонная) горка, небольшие подносики по числу детей.

Ход игры. Педагог снимает все шарики со стержней и просит детей выполнить те же действия. Педагог берет в руки один шарик, рассматривает его и обращает внимание на отверстие. Дети находят отверстие в своих шариках. Педагог указывает на стержень

и говорит: «Я сейчас надену шарик на эту палочку», и выполняет действие. Затем он просит малышей надеть все шарики на па-

\* лочки. Дети выполняют действия по подражанию. При нанизывании педагог следит за тем, чтобы ребенок действовал обеими



руками: одной рукой придерживал горку за основание, а другой (ведущей) брал и нанизывал шарики. Если он затрудняется совместить шарик со стержнем (зрительные или моторные нарушения), педагог вначале помогает ему, применяя совместные действия или жесты.

### Пирамидки (занятие)

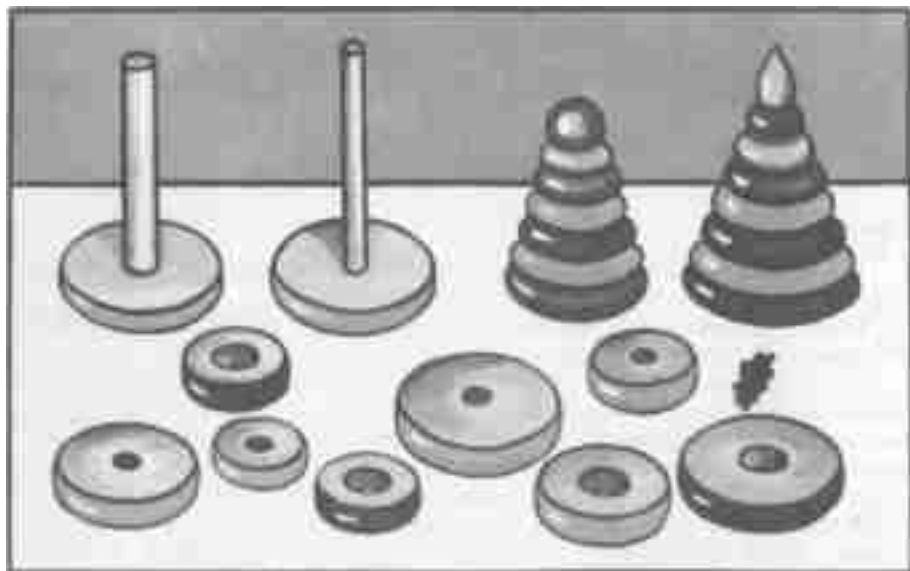
Цель. Учить соотносить отверстия колец со стержнем, развивая зрительно-двигательную координацию при действии двумя руками; формировать целенаправленность действий и устойчивость внимания.

Оборудование. Пирамидки разной величины и формы.

Ход занятия. 1-й вариант. Детям раздаются пирамидки из 4—5 колец с колпачками. Педагог разбирает свою пирамидку и предлагает детям сделать то же. Затем обращает внимание на дырочки в колечках и показывает, как надеть их на стержень. Дети действуют по подражанию: одной рукой придерживают основание пирамидки, другой (ведущей) берут колечки. Кольца нанизываются в любом порядке. При затруднениях педагог помогает, используя совместные действия и указательный жест. При повторении игры положение рук меняется: ребенок придерживает стержень ведущей рукой, а другой нанизывает кольца.

2-й вариант. Детям дают две пирамидки: одна — с толстым и другая — с тонким стержнем. Кольца обеих пирамидок снимают и перемешивают. Дети должны правильно соотнести отверстия колец с нужным стержнем. Педагог учит производить выбор путем проб, каждый раз соотнося размер отверстия с толщиной стержня.

3-й вариант. Изменяется материал. Детям предлагают пирамидки с составными кольцами разной величины.



## **Закрой коробочки**

Цель. Учить выполнять соотносящие действия, развивать точность движения рук, зрительно-двигательную координацию, согласованность действий обеих рук; формировать целенаправленное внимание, учить действовать путем проб; обращать внимание на свойства предметов (форму, величину), объясняя, что соотношение по этим признакам является условием успешного выполнения действий.

1-й вариант. Ребенку предлагают закрывать коробочки разные по форме (выбор из двух).

Оборудование. По две коробки с плотно прикрывающимися крышками (круглой и квадратной) на каждого ребенка.

Ход игры. Педагог раздает каждому по две коробки и снимает крышки со своих коробок, просит детей сделать так же. Затем кладет крышки так, чтобы они не лежали рядом со своими коробками. Педагог помогает детям сделать правильный выбор: обводит по контуру крышки и отверстия коробочек, учит примерять крышку к коробке. Когда ребенок закрывает коробку, педагог говорит: «Правильно, ты закрыл круглую коробочку круглой крышкой». И т. д.

При повторном проведении игры количество коробок увеличивают до 3, а в последующих годах обучения до 4—5. В дальнейшем в игру вводят новые формы — овальную, прямоугольную, треугольную.

2-й вариант. Ребенок закрывает коробочки разной величины.

Оборудование. Каждому по две коробки одинаковой формы, но разной величины с плотно прикрывающимися крышками.

Ход игры. Проводится так же, как и в первом варианте.

## **Покатай матрешек**

Цель. Упражнять в соотносящих действиях; продолжать развивать совместные движения обеих рук; формировать внимание и целенаправленные действия; создавать положительное отношение к сюжетным игрушкам.

Оборудование. Грузовая машина, матрешки (двухместные) на каждого ребенка.

Ход игры. Каждому ребенку дают по четыре половинки матрешки. Педагог складывает свою матрешку, показывает ее детям, любит ее, говорит, какая она красивая. Затем сажает матрешку в машину, катает ее, подвозит машину к столам детей и спрашивает: «А ваши матрешки хотят покататься?» Предлагает детям собрать своих матрешек и покатавать их. Дети собирают матрешек и играют с ними, сажают их в машину. Педагог катает их, а затем прощается с детьми и увозит машину.

## **ПОДРАЖАНИЕ ДВИЖЕНИЯМ РУК**

### **Поезд**

Цель. Действовать по подражанию. Развивать движения кистей рук, учить произвольно регулировать скорость движений.

**Ход игры.** Взрослый сжимает руки в кулак, ставит их на стол и говорит: «Слушайте, поезд пошел». Начинает медленно постукивать по столу, сопровождая каждый удар словом «тук», и предлагает детям выполнить вместе с ним те же движения — «вагончики поехали». Постепенно взрослый ускоряет темп постукивания и приговаривания, побуждая детей делать то же.

### **Теневой театр**

При складывании пальцев рук определенным образом на стене можно получить изображения разных животных — зайчика, гуся и т. д.

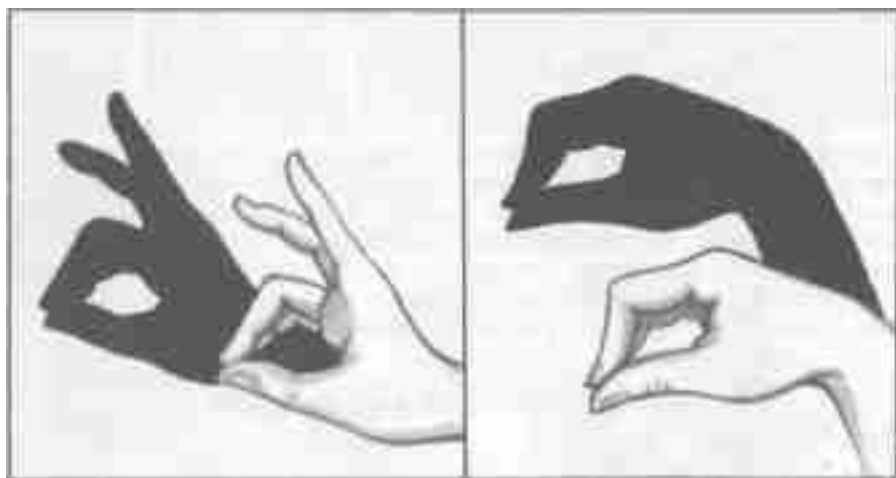
**Оборудование.** Экран, настольная лампа (источник света).

### **Зайчики**

**Цель.** Развивать движения кистей рук и пальцев, умение действовать по подражанию; вызывать интерес и положительное эмоциональное отношение к игре.

**Ход игры.** Педагог складывает пальцы руки, получая на экране изображение зайчика: мизинец и безымянный палец загибаются и придерживаются большим пальцем — «мордочка», а два других пальца поднимаются вверх — «ушки», кисть руки чуть-чуть наклоняется вперед. Зайчик прыгает на экране. «Это мама-зайчиха своих зайчат ищет. Где они?» — говорит педагог и предлагает детям сделать зайчат. Каждому ребенку он помогает правильно сложить пальцы. После этого дети поднимают руки, приближая их к экрану, зайчата прыгают вокруг зайчихи. Педагог поощряет эмоциональные проявления детей.

Игра повторяется. Дети изображают зайчиков то одной, то другой рукой.



## Гуси

Цель. Продолжать развивать внимание, подражание при движении кистей рук и пальцев; учить выполнять движения одновременно двумя руками; вызывать интерес к игре.

Ход игры. Педагог говорит, что сегодня в гости к детям придут не зайчики, а гуси. Он сжимает все четыре пальца вместе, а большой прижимает к ним снизу, резко сгибая кисть вниз (рис. на с. 36). «Га-га-га, где мои гусята?» — говорит он и помогает детям сделать гусят одной рукой. Гусята гуляют с мамой, она зовет их: «Гуси, гуси!» Дети отвечают: «Га-га-га». — «Есть хотите?» — продолжает педагог. Дети отвечают: «Да-да-да».

В дальнейшем игру можно усложнить. Каждый ребенок выводит на прогулку двух гусят, т. е. из двух рук выполняет фигурки гусят. Гуси могут идти рядом, за мамой.

## РАЗВИТИЕ ДВИЖЕНИЙ ПАЛЬЦЕВ

### Игра на детском пианино (рояле)

Цель. Развивать мелкие движения пальцев на каждой руке, действовать по подражанию взрослому; продолжать вызывать положительное эмоциональное отношение к игрушкам, желание сотрудничать со взрослым.

Оборудование. Детское пианино (рояль), нарядная кукла.

Ход игры. Педагог ставит на стол детское пианино, предлагает вспомнить музыкальные занятия. Затем показывает куклу и просит сыграть ей песенку. Вначале играет сам простую, знакомую детям мелодию, напевая ее без слов («ля-ля-ля»), побуждает детей подпевать. После этого дети с помощью педагога ударяют по клавишам пианино сначала указательным пальцем правой руки, затем другими пальцами, остальные дети подпевают («ля-ля-ля»).

В дальнейшем дети играют для мишки или другой игрушки двумя руками, ударяя по клавишам пальцами обеих рук.

### Мозаика

Цель. Учить хватанию щепотью, познакомить с указательным типом хватания, развивать внимание, подражание, умение анализировать и воспроизводить несложный образец.

Оборудование. Набор мозаики (формы шестигранные) на каждого ребенка, мелкие сюжетные игрушки (матрешки, зайчики, куколки и др.).

Ход игры. Педагог показывает детям доску для мозаики, обращает внимание на дырочки. Берет один элемент мозаики, подходит к каждому и дает рассмотреть шляпку и штырек («как грибочек»). Показывает, как вставляешь форму в отверстие доски. Раздает детям наборы и предлагает вставить элементы в дырочки. Во время работы подходит к каждому, учит брать форму щепотью.

На последующих занятиях дети выкладывают дорожку для матрешки, и она по ней гуляет, затем домик для зайки, цветочек для куклы и т. п.

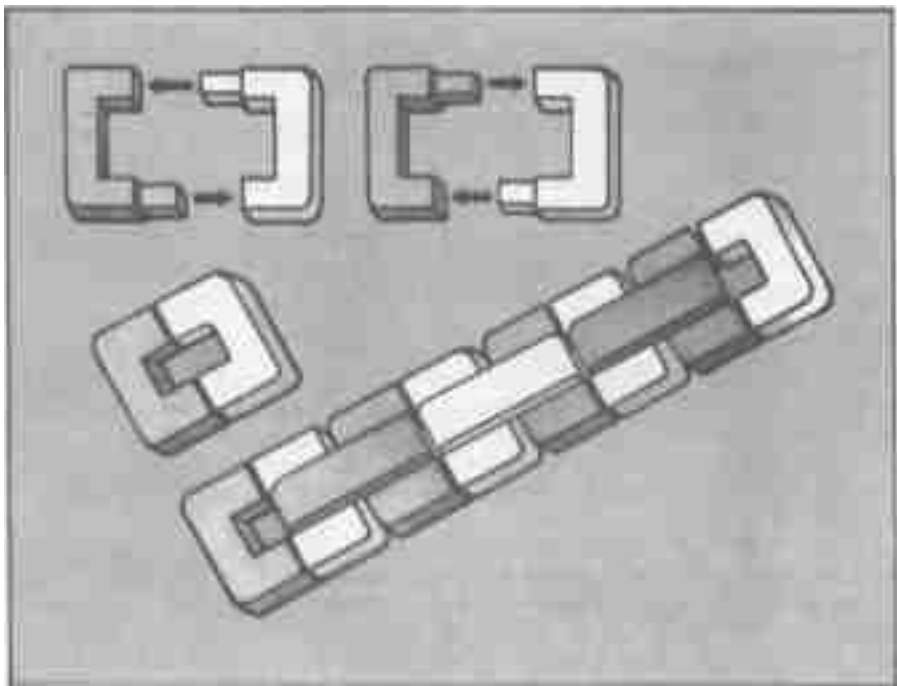
Когда дети научатся выполнять эти задания по подражанию, они действуют по образцу.

### Поезд

Цель. Продолжать развивать движения пальцев, хватание щепотью и указательный тип хватания; развивать координацию при выполнении одновременных одинаковых действий обеими руками; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

Оборудование. Элементы пластмассового конструктора (рис. на с. 38).

Ход игры. Педагог предлагает детям построить поезд, раздает элементы цепочки из конструктора. Количество элементов увеличивается по мере усвоения игры (сначала 4—5 элементов, затем 10—15). Педагог говорит, что красный элемент — это паровоз, а желтые — вагончики, и соединяет элементы в цепочку. Педагог, фиксируя свои действия на каждом моменте, сначала показывает, что делает одна рука, затем — обе руки. Дети подражают педагогу. Когда все поезда будут готовы, педагог говорит: «Поехали на прогулку» — и передвигает свой поезд по столу, приговаривая «чу-чу». Дети повторяют.



## **Заборчик**

**Цель.** Продолжать учить правильно брать отдельные предметы и группы мелких предметов; развивать координацию обеих рук; формировать целенаправленность действий и эмоциональное отношение к игре; подражать действиям взрослого.

**Оборудование.** Готовые маленькие домики из конструкторов «Построй поселок» и «Конус», маленькие игрушечные котят.

**Ход игры.** Педагог раздает детям домики и говорит, что в них живут маленькие котят, вокруг их дома нужно построить забор, чтобы в дом не забежала собака. Строит забор последовательно, соединяя элементы конструктора. Затем раздает элементы и дети также строят заборы. Взрослый оказывает им необходимую помощь. Когда постройка закончена, педагог берет одного котенка и обыгрывает постройку (вводит котенка во двор, тот как бы осматривает дом и т.п.). После этого раздает детям котят и они играют с игрушками.



## **Гирлянды для елки**

**Цель.** Развивать соотносящие действия, координацию действий обеих рук, эмоциональное отношение к результату своей деятельности.

**Оборудование.** Цветная проволока, катушки (пластмассовые), окрашенные в яркие цвета.

**Ход игры.** Дети сидят вокруг стола. Педагог показывает красивые цветные катушки и говорит, что они сделают гирлянды для елки. Первые две катушки надевает педагог, показывая медленно детям, как это надо делать. Дети по очереди подходят к педагогу и надевают по две катушки каждый. Гирлянда обязательно вешается на елку.

## **Бусы для куклы**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Крупные бусы, цветная проволока, леска.



Ход игры. Педагог обращает внимание детей на кукол, сидящих в игровом уголке, говорит, что они хотят устроить праздник, а для этого им нужны украшения — бусы. Раздает детям бусы, цветные проволоочки и показывает, что одной рукой надо взять бусинку, а другой проволоочку, найти отверстие в бусинке и продеть через него проволочку. Помогает каждому ребенку надеть первую бусинку. Затем дети работают самостоятельно. Концы проволоки соединяет педагог. После этого бусы надевают на кукол и мишек. Те берут за руки детей и пляшут с ними.

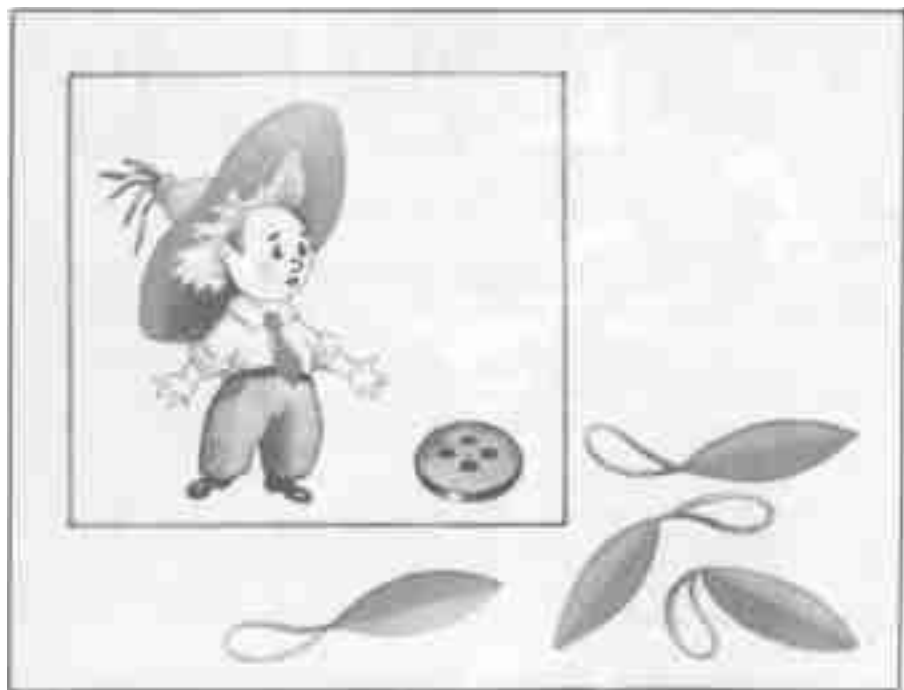
### Помоги Незнайке

Цель. Учить детей застегивать пуговицы; продолжать развивать мелкие движения рук; формировать положительное эмоциональное отношение к игре и целенаправленность действий с предметами.

Оборудование. На каждого ребенка картонные листы (размер в половину тетрадного) с изображением Незнайки, на некотором расстоянии от Незнайки прикреплена крупная пуговица, лепестки из плотной цветной материи по 4 на каждого ребенка (рис. на с. 40), к каждому лепестку пришита матерчатая петля (петля может быть прорезана в самом лепестке).

По мере усвоения игры к картонке пришивают 2—4 пуговицы, увеличивается и количество лепестков.

Ход игры. Педагог показывает Незнайку и говорит, что он



хочет собрать из лепестков цветок, но сам не умеет, надо ему помочь. Затем объясняет детям, как, последовательно надевая петли лепестков на пуговицы и распределяя их вокруг пуговицы, составить красивый цветок. Незнайка радуется ему и благодарит. Педагог раздает всем детям картонки и лепестки, и они самостоятельно присоединяют лепестки к пуговицам. Но вначале воспитатель каждому ребенку показывает еще раз, как надеть на пуговицу петлю. В дальнейшем при необходимости прибегает к совместным действиям. По окончании игры все Незнайки благодарят детей.

### **Куклы пришли с прогулки**

**Цель.** Учить детей расстегивать пуговицы; продолжать развивать мелкие движения рук; формировать интерес к овладению предметно-игровыми действиями.

**Оборудование.** Куклы по числу детей, одетые для прогулки (пальто и кофты на пуговицах), кукольная посуда.

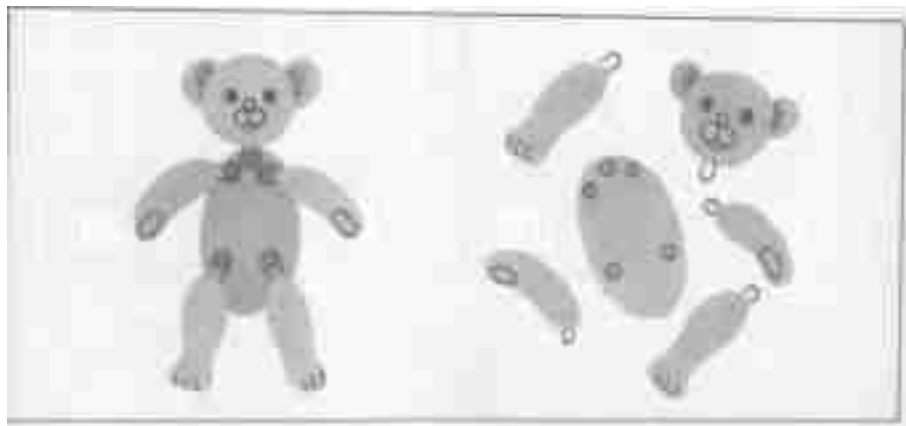
**Ход игры.** К детям приходят куклы и просят помочь им раздеться, так как они не умеют расстегивать пуговицы. Педагог раздает кукол и помогает расстегнуть пуговицы на пальто, на кофте. Куклы радуются, благодарят. Затем дети кормят кукол.

Аналогично проводятся игры: «Оденем куклу (мишку) на прогулку» (дети уже застегивают пуговицы); «Уложим куклу спать» (расстегивают более мелкие пуговицы на другой одежде кукол: халатиках, сарафанах, кофточках или жилетках); «Кукла встала» (застегивают мелкие пуговицы).

### **Сделай целую игрушку (занятие)**

**Цель.** Продолжать учить детей застегивать пуговицы, развивая мелкие движения рук; формировать целостный образ предмета, составляя целое из частей.

**Оборудование.** Вырезанные из картона и обтянутые тканью части тела мишки (зайки, Чебурашки), целая фигурка мишки, выполненная из этих же частей (части соединяются между собой с помощью пуговиц и петель).



Ход занятия. Педагог показывает фигурку мишки, рассматривает его с детьми, обращая внимание на отдельные части: голову, туловище, лапы, на голове у мишки уши, объясняет, что голова располагается наверху, туловище внизу, лапы по бокам. Потом педагог показывает, как сделать такого же мишку, составляя его из отдельных частей. Сначала все части правильно располагает на столе, затем застегивает все пуговицы, соединяя между собой все части, чтобы они не распадались. Педагог предлагает детям сделать таких же мишек, раздает каждому комплект частей. Дети постепенно раскладывают части, составляя из них целое под контролем взрослого, затем застегивают пуговицы. Потом они играют с мишками.

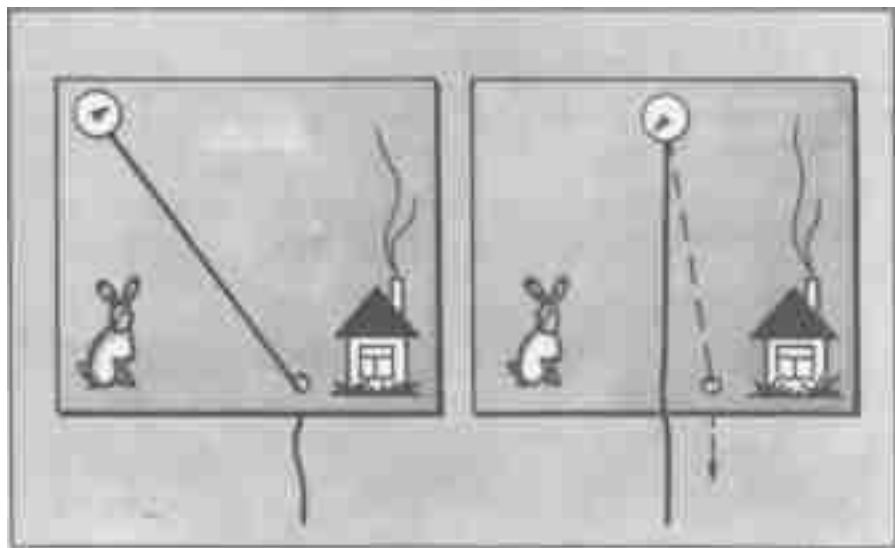
По аналогии дети составляют из частей фигурки зайки, чебурашки и других игрушек.

### Дорожка для зайчика

Цель. Учить продевать тесьму в отверстие по подражанию действиям взрослого; продолжать развивать мелкие движения рук, целенаправленность действий; создавать положительно эмоциональное отношение к выполнению задания; формировать зрительно-двигательную координацию и чувство пространства на листе бумаги.

Оборудование. По числу детей листы плотного картона с изображением домика (внизу картона прикреплена тесьма, около домика отверстие), картонные фигурки зайчат по количеству детей. Для второго варианта игры в картонных листах делаются три отверстия с тем, чтобы дорожка шла под прямым углом.

Ход игры. Педагог раздает листы картона и просит детей показать домики. «В этих домиках живут зайчики,— говорит он и



показывает фигурки.— Они хотят попасть домой, но нет дорожек. Помогите сделать для них дорожки». Педагог объясняет, как сделать дорожки, кончик тесьмы продевает в дырочку: «Вот и получилась дорожка к домику». Ведет своего зайчика по дорожке к домику. Дети выполняют задание по подражанию. При затруднениях взрослый помогает им.

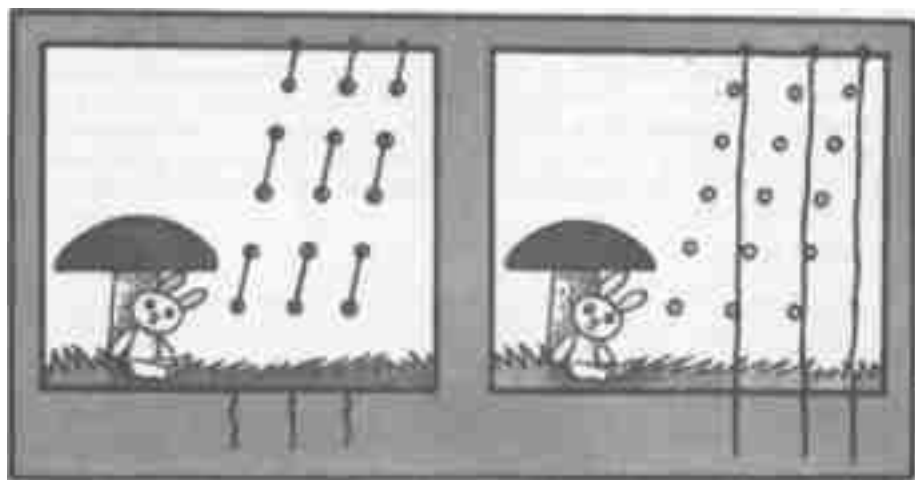
### Дождь идет

Цель. Продолжать учить продевать тесьму в отверстие сначала по подражанию, потом по образцу; развивать мелкие движения, целенаправленность действий; соблюдать направление движений по диагонали (несмотря на прерывистость линии); продолжать создавать эмоционально положительное отношение к игровому заданию и результату своих действий.

Оборудование. На каждого ребенка листы картона с изображением травки и грибка (на листах сверху закреплены три тесьмы, от каждой вниз по диагонали листа идет по пять дырочек, в которые должна продеваться тесьма — «дождик»); все три линии должны быть параллельны, фигурки зайчат из картона по количеству детей.

Ход игры. Педагог берет свой лист картона и показывает, как по травке гуляет зайка. «Ой, пошел дождь»,— говорит он, переворачивает лист и показывает детям, как протянуть тесьму, чтобы получился дождик. При этом обращает внимание на то, что дождик идет сверху вниз по диагонали — и каждая тесьма протягивается в свои прорези, все они укладываются рядом. Затем раздает детям листы картона и они с помощью педагога выполняют задание. После этого педагог переворачивает лист и говорит: «Опять дождик пошел, прячьте скорей своих зайчат». Раздает фигурки зайчиков. Дети прячут их под грибки.

По такому же принципу проводится игра «Проводи цыпленка к



курочке» (зайчонка к зайчихе, щенка к собаке и т. д.). В каждом случае можно менять количество прорезей и направление в расположении тесьмы: по вертикали, горизонтали, диагонали.

### **Коврик для мамы (занятие)**

**Цель.** Продолжать развивать мелкие движения, целенаправленность действий в работе с бумагой; учить ценить результаты своего труда, понимать, что своей работой можно принести радость близким людям.

**Оборудование.** Заготовки из плотной цветной бумаги (листы квадратной или прямоугольной формы с прорезями: в трех рядах по три прорези), по три полоски бумаги контрастных по оттенку и фону цветов на каждого ребенка, клей, кисточки, тряпочки.

**Ход занятия.** Педагог говорит детям, что они будут делать подарки для мам (к Новому году, к 8 Марта и др.). Показывает, как продевать полоски бумаги в прорези заготовки, чтобы получить красивый коврик. Затем раздает детям заготовки и по одной полоске бумаги, помогает каждому продеть полоску в крайнюю прорезь, напоминает, что полоску нужно просовывать то вверх, то вниз. Потом раздает по второй полоске и обращает внимание детей на то, что видимые части полосок должны чередоваться: там, где первая была внизу, вторая должна быть наверху и т. д. Когда все полоски будут правильно продеты, педагог показывает, как подклеить концы бумаги с обратной стороны коврика, а для этого раздает детям клей, кисточки и тряпочки. В канун праздника дети торжественно дарят коврики родителям.

## **РАЗВИТИЕ ДВИЖЕНИЙ КИСТЕЙ РУК**

### **Кто ловкий?**

**Цель.** Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук.

**Оборудование.** Две картонные коробки, бирюльки или шарики диаметром 2—3 см, сачок для аквариума.

**Ход игры.** Педагог показывает детям бирюльки или шарики в коробке (вначале не более трех предметов) и говорит, что их можно одной рукой переложить сачком в другую коробку, показывает, как сделать. Потом предлагает всем детям стать ловкими и выполнить те же действия. Каждый ребенок берет сачок ведущей рукой (правой или левой).

### **Поймай рыбку**

**Цель.** Та же, развивать положительное отношение к игре.

**Оборудование.** Материалы из игры «Поймай рыбку», пластмассовые рыбки, аквариум, сачки.

**Ход игры.** Игра проводится так же, как и предыдущая. Пойманных сачком рыбок дети переносят в аквариум. Вначале все действия показывает педагог.

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО СЕНСОРНОМУ ВОСПИТАНИЮ**

Сенсорное развитие — это развитие у ребенка процессов восприятия и представлений о предметах и явлениях окружающего мира. Ребенок рождается на свет с готовыми органами чувств: у него есть глаза, уши, его кожа обладает чувствительностью, позволяющей осязать предметы, и т. п. Это лишь предпосылки для восприятия окружающего мира. Чтобы сенсорное развитие проходило полноценно, необходимо целенаправленное сенсорное воспитание. Ребенка следует научить рассматриванию, ощупыванию, выслушиванию и т. п., т. е. сформировать у него перцептивные действия. Но обследовать предмет, увидеть, ощупать его еще недостаточно. Необходимо определить отношение выявленных свойств и качеств данного предмета к свойствам и качествам других предметов. Для этого ребенку нужны мерки, с которыми можно сравнивать то, что он в настоящий момент воспринимает. Общепринятыми мерками, так называемыми «эталонами», которые сложились исторически, сравнивают, сопоставляют результаты восприятия. Это системы геометрических форм, шкала величин, меры веса, звуковысотный ряд, спектр цветов, система фонем родного языка и т. д. Все эти эталоны должны быть усвоены ребенком.

В процессе восприятия он постепенно накапливает зрительные, слуховые, двигательные, осязательные образы. Но при этом необходимо, чтобы свойства и отношения предметов, которые ребенок воспринимает, были соединены — обозначены словом, что помогает закрепить в представлении образы предметов, сделать их более четкими, стойкими. Если образы восприятия закреплены в слове, их можно вызвать в представлении ребенка и тогда, когда от момента восприятия прошло некоторое время. Для этого достаточно произнести соответствующее слово-название.

Сенсорное развитие умственно отсталого ребенка значительно отстает по срокам формирования и проходит чрезвычайно неравномерно — один и тот же ребенок может хорошо выполнить одно задание, даже сравнительно сложное, и не выполнить другое, более легкое. Это связано с трудностями овладения способами ориентировки в задании: в привычных заданиях, оперируя усвоенным материалом, дети с нарушением интеллекта действуют способом зрительного соотнесения, а столкнувшись с новым, неизвестным заданием, сразу же переходят к хаотичным действиям, они не умеют пользоваться поисковыми способами ориентировки — пробами и примериванием. Этому их надо специально учить, в то время как при нормальном интеллекте ребенок овладевает поисковыми способами в процессе действий с предметами.

# РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ

## ВОСПРИЯТИЕ ФОРМЫ

В процессе действий с предметами ребенок учится различать их форму. Малыша необходимо научить таким действиям, при которых он мог бы понять, что от умения определять форму зависит результат его деятельности. Поэтому первые игры и упражнения должны быть основаны на практических действиях, требующих опоры на форму предметов. Ребенок может еще не выделять форму зрительно и тем более не знать ее названия. Способом ориентировки в задании являются здесь пробы, которым и нужно научить умственно отсталого ребенка.

В дальнейшем он вычленяет форму зрительно. Сначала делает это недостаточно точно, проверяя с помощью другого способа — примеривания.

Лишь на основе длительного использования способов проб и примеривания в самых разных ситуациях и на самых разных объектах у ребенка может возникнуть полноценное зрительное восприятие формы, умение вычленять ее из предмета и соотносить с формой других предметов.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ ФОРМЫ

### Поймай игрушку

**Цель.** Учить практически различать форму — перераспределять пальцы на предмете в зависимости от формы, чтобы удержать предмет в руках, заранее готовить руку в соответствии с формой предмета.

**Оборудование.** К веревке подвешиваются игрушки или сеточки с игрушками.

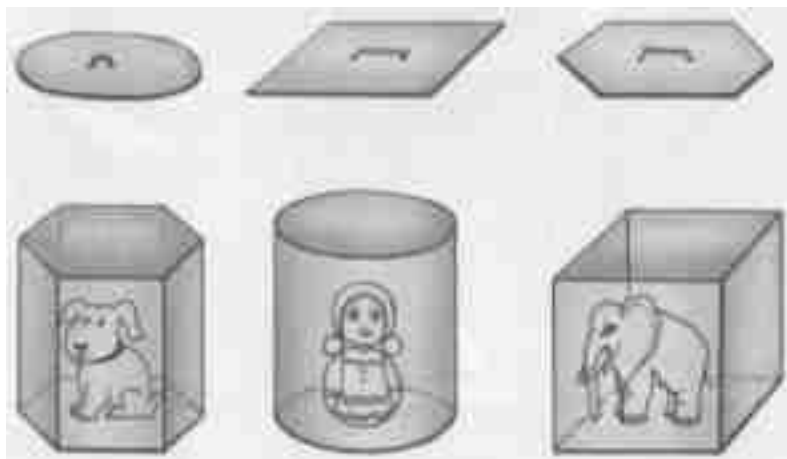
**Ход игры.** Педагог заранее подвешивает игрушки и рассматривает их с детьми, вызывая радостное отношение к ним. Затем он вызывает детей по одному и предлагает каждому поймать 2—3 игрушки. Если ребенок достал игрушку, но не смог удержать ее в руке, предлагает поймать еще раз и помогает распределить пальцы на предмете. Во время повторного проведения игры побуждает детей заранее готовить руку, чтобы правильно взять и удержать предмет. Его форма не называется.

### Спрячь игрушку (картинку)

**Цель.** Учить соотносить форму предметов с помощью проб.

**Оборудование.** Коробки с крышками разных форм (круглые, квадратные, многоугольные), мелкие игрушки или картинки (рис. на с. 47).

**Ход игры.** Педагог раскладывает на столе вперемешку 2 коробки и крышки к ним. Показывает детям маленькую игрушку или картинку, которую можно положить в коробку, и говорит, что нужно спрятать игрушку, а потом найти ее. Вызывает двух детей, один



прячет игрушку и закрывает коробки крышками, а другой ищет. Педагог учит детей подбирать крышки путем проб (подходит, не подходит). При повторном проведении игры пары коробок меняются, а количество их увеличивается до 3—6.

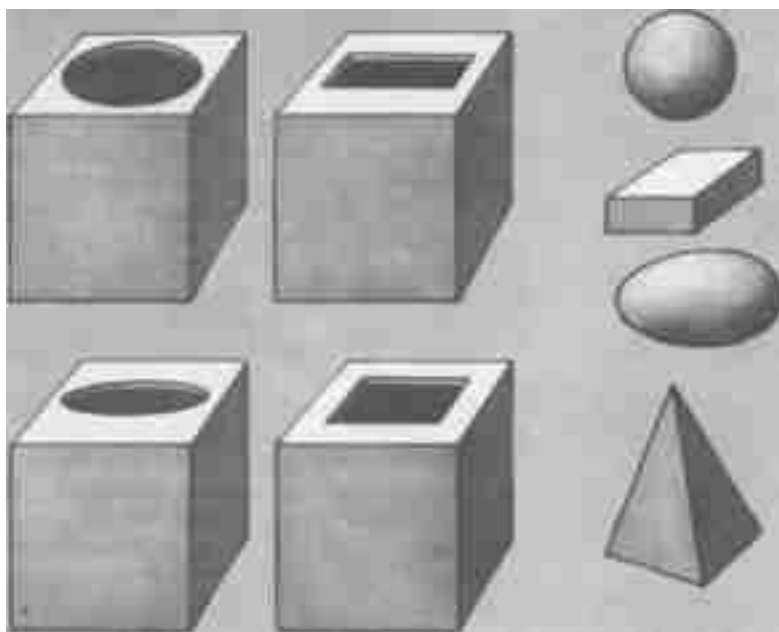
### **Чей домик?**

**Цель.** Учить соотносить плоскостную и объемную формы в практическом действии с предметами, пользоваться методом проб, отбрасывая ошибочные варианты и фиксируя правильные.

**Оборудование.** Четыре коробки из плотного материала, в каждой из них по одной прорези (круглая, квадратная, овальная, прямоугольная), объемные геометрические формы (шар, куб, кирпичик, овал, треугольная призма), по размеру подходящие к прорези.

**Ход игры.** Педагог ставит на стол одну из коробок, например, с круглым отверстием, кладет около нее шар и кубик и говорит детям, что сейчас они узнают, чей это домик, что в нем должно находиться: шарик или кубик? Вызывает ребенка и предлагает ему протолкнуть в отверстие одну из форм. Побуждает малыша примерить ту или иную форму к отверстию. Другому ребенку предлагает уже другое сочетание форм, например, шар и оvoid, формы которых не имеют столь четкого различия. В дальнейшем форма коробок меняется, увеличивается их количество до 3—5. Надо помнить, что при выполнении задания результат должен быть закреплен словом педагога: «Правильно ты подобрал форму, здесь должен находиться шарик (кубик, кирпичик)».





### **Найди окошко**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Коробки из плотного материала, в каждой из которых по две прорези разной формы (например, круглая и квадратная, квадратная и треугольная, круглая и овальная и т.д.), объемные геометрические формы.

**Ход игры.** Игра проводится так же, как и предыдущая, но ребенок соотносит каждую форму не с одной, а с двумя прорезями, что усложняет задание, выполнение которого требует большей организации деятельности, большего числа проб.

### **Что катится, что не катится**

Цель. Сделать форму предмета значимой для ребенка, учить опираться на нее в деятельности.

**Оборудование.** Воротца, шарик и кубик из одного материала и одного цвета.

**Ход игры.** Педагог ставит на столе воротца и на некотором расстоянии от них проводит черту. Предлагает двоим прокатить через воротца до ленточки два предмета: одному — кубик, другому — шарик. Затем дети обмениваются предметами. Естественно, они начинают понимать, что шар катится, а кубик нет. После этого детям предлагают выбрать тот предмет, который можно прокатить

через воротца. Те, кто понял зависимость результата от формы предмета, выбирает шар. Педагог, заканчивая игру, говорит: «Шар катится, а кубик не катится».

### **Сделай картинку** (по типу доски Э. Сегена) — занятие

**Цель.** Учить видеть форму в предмете, соотносить форму прорези и вкладки, составлять целое из разных геометрических форм и их частей, подбирая нужные с помощью проб и примеривания.

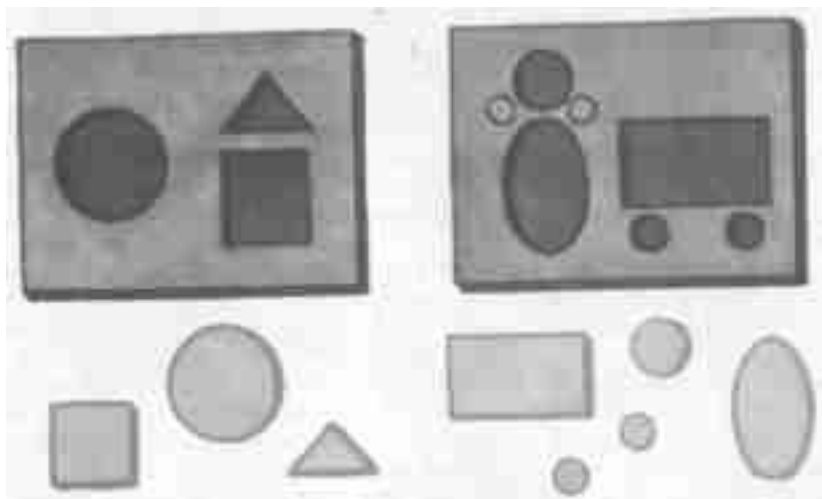
#### **1-й вариант.**

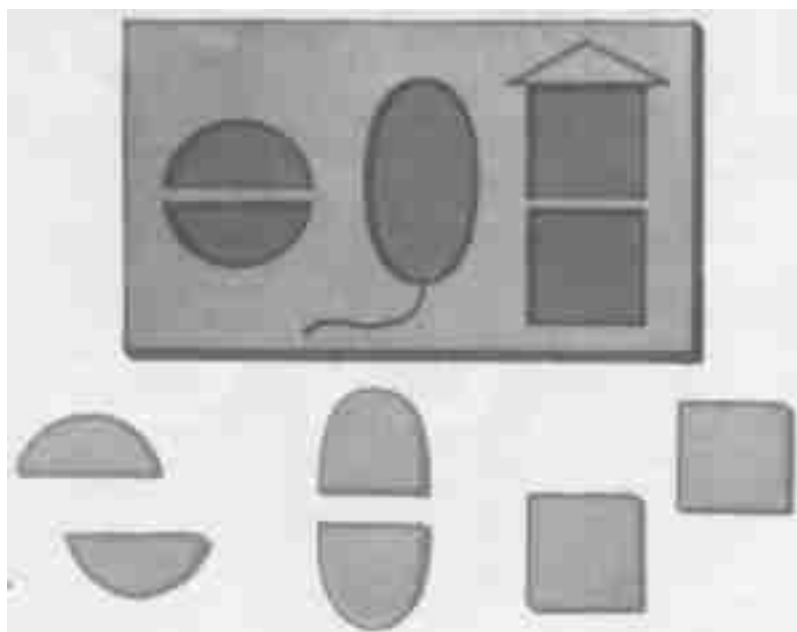
**Оборудование.** Две доски (на каждой по 2—3 прорези): на первой — прорези для выкладывания мяча, домика из двух частей (квадрата и треугольника), на второй — для выкладывания неваляшки из двух частей (круга и овала), вагончика из трех частей (прямоугольника и двух кругов); деревянные фигурки, по форме соответствующие прорезям.

**Ход занятия.** Педагог кладет перед ребенком первую доску (в прорези вставлены нужные формы) и спрашивает, что на ней нарисовано, помогает ребенку узнать предметы. Потом вынимает формы, перемешивает их и просит ребенка снова составить из них картинку, побуждая его в случае затруднения примерить форму к прорези. Вторая доска дается без клеток. Ребенку нужно сначала вложить все фигурки на места, а потом рассказать, что у него получилось.

#### **2-й вариант.**

**Оборудование.** Доски с прорезями для выкладывания форм, одинаковых по цвету, но разных по конфигурации, с изображением мяча, воздушного шара (из двух полуовалов), двухэтажного дома (из двух прямоугольников); фигурки (два полукруга





разного цвета, два полуовала одинакового цвета, два прямоугольника).

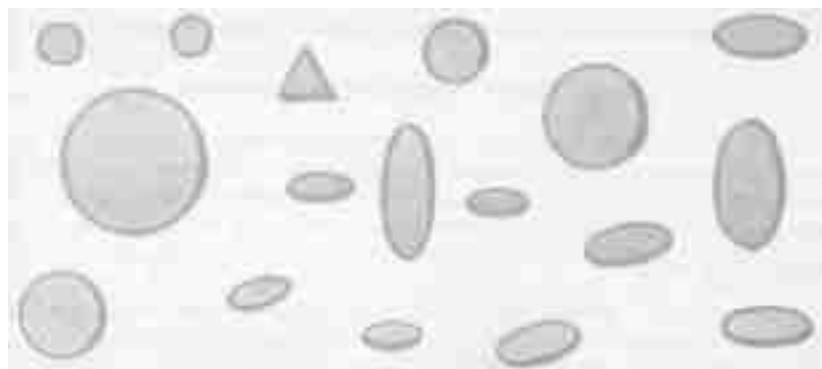
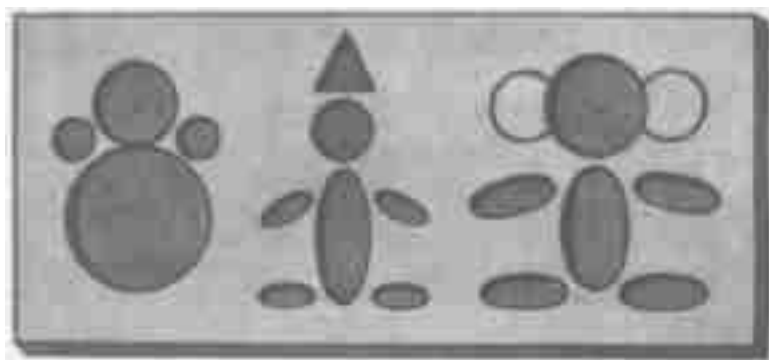
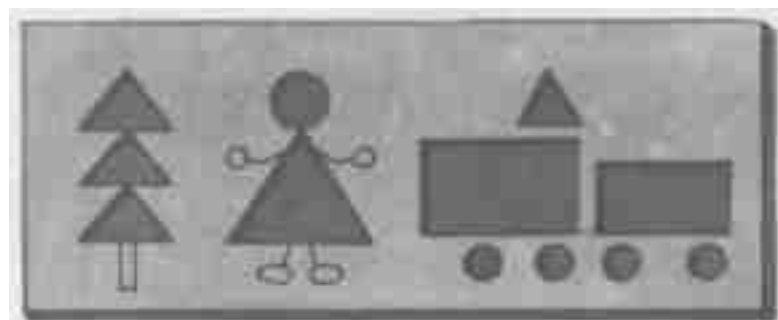
**Ход занятия.** Перед ребенком кладут доску и фигурки вперемешку. Педагог предлагает малышу составить все картинки, а потом сказать, какое изображение получилось.

**3-й вариант.**

**Оборудование.** Несколько досок с прорезями. Первая доска имеет прорези, соответствующие изображениям елочки (три треугольника), девочки (круг и треугольник, ноги и руки нарисованы), поезда (паровоз и вагон: паровоз состоит из большого прямоугольника, маленького треугольника—трубы и двух кругов; вагон— из маленького прямоугольника и двух кругов); фигурки (треугольники, круги, прямоугольники), по форме соответствующие прорезям на доске.

Вторая доска с прорезями в форме неваляшки (четыре части — три круга разных размеров и овал), клоуна (шесть частей — пять овалов разных размеров, круг и треугольник), Чебурашки (шесть частей — пять овалов разного размера, круг, уши нарисованы на доске); геометрических фигурок, соответствующих изображениям.

**Ход игры.** Вначале педагог дает ребенку фигурки только к одному изображению и предлагает угадать, что из них можно сложить. Побуждает его к пробам и примериванию. В дальнейшем можно давать весь материал, но при затруднениях надо снова перейти к ограниченному количеству изображений.



**Почтовый ящик**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Почтовый ящик — пластмассовая или деревянная коробка с пятью прорезями разной формы; десять объемных геометрических фигур, соответствующих прорезям коробки.

**Ход игры.** Педагог ставит перед ребенком коробку, обращая его внимание на прорези, а рядом выкладывает объемные фигуры так, чтобы основание каждой фигуры, соответствующее форме прорези, оказалось вверху. Ребенку предлагается опустить все «посылки» в почтовый ящик, т. е. определить, к какой прорези подходит та или иная форма. В случае затруднения педагог просит ребенка примерить фигуру к прорези, поворачивая нужной стороной.

### **Зрительное восприятие формы**

В играх данного раздела нельзя действовать с помощью практической ориентировки, здесь форму надо увидеть, сопоставить зрительно. Иногда можно практически проверить результат с помощью наложения и примеривания.

#### **Найди свой стул**

**Цель.** Учить воспринимать плоскостную форму, осуществлять выбор по образцу, проверять его с помощью наложения; продолжать развивать у детей внимание, ориентировку в помещении.

**Оборудование.** Парные плоскостные картонные или пластмассовые формы одного цвета (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, шестигранники, трапеции и др.) по числу детей.

**Ход игры** (проводится сначала с подгруппами из 2—3 детей, затем количество участников увеличивается до 5—6). Педагог кладет на своем столе три плоскостные формы, например, круг, квадрат и треугольник. Вызывает троих детей и каждому дает по одной форме. Затем поднимает одну из форм и спрашивает: «У кого такая?» Ребенок, у которого есть такая форма, подходит к столу, и педагог проверяет правильность выбора, помогая ему наложить свою форму на форму-образец и обвести их по контуру, уточняет совпадение краев. Ребенок садится на стул, а педагог поднимает другую форму. Выходит другой ребенок и так же проверяет результат. После этого начинается сама игра: педагог расставляет на некотором расстоянии три стула, дети по удару в барабан или бубен разбегаются по комнате, держа формы. Педагог раскладывает на стулья формы-образцы и предлагает детям найти свои места. Ребенок должен сесть на тот стул, на котором лежит такая же, как и у него, форма. Правильность своего выбора он проверяет путем наложения и обведения формы по контуру. Педагог помогает каждому это выполнить. Затем игра проводится с другими детьми, у которых другие формы.

По мере усвоения детьми правил игры момент наложения формы на образец можно опустить.

### **Найди свою пару**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Два одинаковых комплекта одного цвета геометрических форм по числу детей.

**Ход игры.** Педагог распределяет детей на две подгруппы и размещает их на противоположных сторонах комнаты. Детям каждой подгруппы раздают по одной форме из комплекта. По сигналу педагога дети идут друг к другу и каждый ищет свою пару, т. е. берет за руку того, у кого такая же форма. Свой выбор они проверяют путем наложения карточек друг на друга и обведения формы по контуру. Парами дети маршируют по комнате и проходят через условные ворота.

### **Бегите ко мне**

**Ц е л ь.** Продолжать учить выбору формы по образцу, сделать ее значимым для действия признаком; развивать внимание детей, умение действовать по сигналу.

**Оборудование.** Флажки одного цвета, но разной формы (квадратные, прямоугольные и треугольные) по числу детей.

**Ход игры.** Детям раздают флажки: одним — квадратные, другим — треугольные, третьим — прямоугольные. Они разбегаются по группе под удары в бубен. С прекращением звучания останавливаются, педагог поднимает один из флажков, и те, у кого флаж-

ки такой же формы, подбегают к нему. Затем дети снова разбегаются под звуки бубна. Игра возобновляется, но педагог поднимает другой флажок. Необходимо варьировать очередность в показе флажков, чтобы дети не ориентировались на порядок их предъявления; сигналом должна служить форма флажков.

### **Найди ключ для мишки (зайки, куклы, собачки, кошки и др.)**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Листы картона с изображениями домиков по числу детей. На каждом листе изображены два домика (на двери одного нарисована собачка с квадратиком в зубах, на двери другого — мишка с треугольником в лапах и т. п.), картонные трафареты животных, мелкие геометрические формы.

**Ход игры** (проводится вначале как индивидуальное занятие, а затем со всей группой детей). Перед ребенком на столе раскладывают карту с изображением домиков, трафареты двух животных и поднос с мелкими геометрическими формами. Педагог предлагает ребенку рассмотреть животных, назвать их и угадать, в каком домике они живут. Взрослый берет мишку и спрашивает: «Как ты думаешь, где его дом?» Вместе с ребенком находит дом мишки и говорит: «Домик заперт. Видишь, какой замок. Помоги мишке найти такой же формы ключ». (Показывает на геометрическую форму в лапах мишки.) Ребенок берет с подносика треугольник. «Молодец, ты правильно нашел ключ — тут изображен треугольник и ты взял его», — говорит педагог. Надо отметить, что геометрическая форма называется только тогда, когда ребенок произвел выбор ее. Затем он находит ключ к домику собаки.

Если игра проводится со всеми детьми, то материал одновременно раздается всем детям, так как им уже знакомы ход игры и ее задачи. В этом случае дети действуют самостоятельно, а педагог проверяет результат у каждого ребенка.

### **Угадай, что я нарисовала (занятие)**

Цель. Учить вычленять контур предмета, соотносить объемную форму с плоскостной, узнавать предметы в рисунке, знать их названия.

**Оборудование.** Разные предметы, бумага, фломастеры.

**Ход занятия.** При первоначальном проведении игры следует брать предметы простой геометрической формы (шар, куб, брусок, оvoid). В дальнейшем используют предметы сложной формы, состоящие из нескольких частей, но в основе одна простая форма (неваляшка), затем предметы, состоящие из 2—3 простых форм (снеговик, цыпленок, дом из двух частей, ворота из трех брусков и т. п.).

Педагог ставит на свой стол два предмета — куб и шар, кладет бумагу, фломастер и говорит детям, что сейчас будет рисовать, а они должны угадать, что он нарисует. Потом педагог медленно обводит пальцем по контуру сначала одного, а затем другого предмета, т. е. выделяет основную плоскостную форму каждого из них. При этом надо помнить, что предмет обводят всегда в одном и том

же направлении, по часовой стрелке, и один раз, возвращаясь к исходной точке. Округлые формы обводят плавно, без остановок, угловатые — с остановками на углах и резким поворотом на новое ребро.

После того как оба предмета обведены, педагог рисует контур одного из них на листе бумаги и просит кого-либо взять тот предмет, форму которого он нарисовал, и положить его на рисунок. «Правильно, я нарисовал шар, и ты выбрал шар», — говорит педагог, поднимает рисунок и шар и показывает их детям. Потом он рисует второй предмет (куб) и предлагает другому ребенку приложить предмет к рисунку, вновь подытоживая результат: «Правильно, это шар, а это куб».

Когда игра проводится с предметами сложной формы, то дети не накладывают выбранные предметы на рисунки, а кладут их рядом с предметом.

### **Лото (нахождение формы)**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Карточки с изображением трех одноцветных форм (например, на одной — круг, квадрат, треугольник; на другой — круг, овал, квадрат; на третьей — квадрат, прямоугольник, треугольник и т. п.), набор мелких карточек с изображением одной формы для наложения на большие карточки.

**Ход игры.** Каждому ребенку педагог дает большую карточку, а себе берет маленькие карточки, предварительно разложив их по формам. Поднимает одну карточку, например круг, и спрашивает: «У кого такая?» (Форма не называется.) Те, у кого на карточках есть круг, поднимают руки, и педагог раздает им маленькие карточки с кругами, одновременно проверяя правильность выбора: «Молодцы, у меня круг и у вас круг». Дети накладывают маленькие карточки на соответствующее изображение. Затем он переходит к следующей форме и поднимает, например, трапецию. Однако при оценке ответа детей он не называет эту форму, так как с ее названием детей не знакомят, а просто отмечает, что дети сделали правильно.

По мере усвоения игры детям дают по две, а затем по три карты. Выбор производится уже не из 3, а из 6—9 форм.

В дальнейшем в роли ведущего может быть ребенок, педагог садится среди детей и берет себе большую карту.

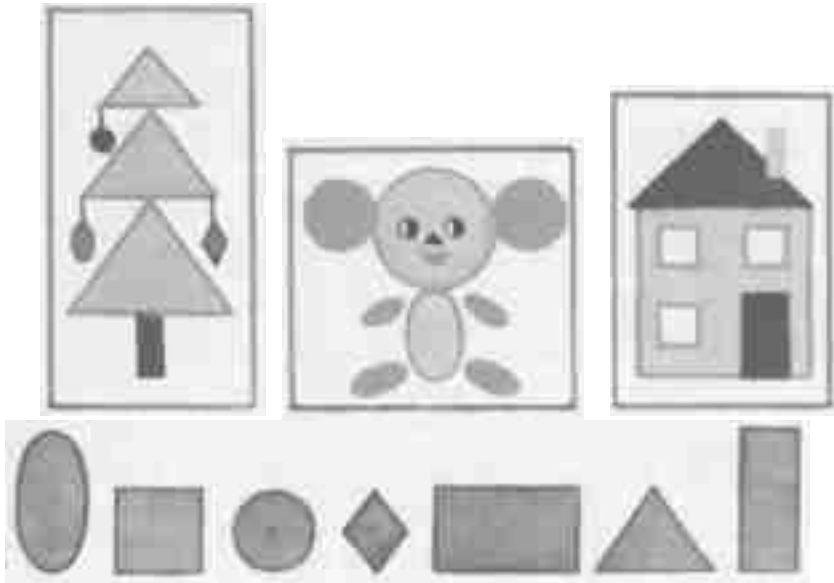
### **У кого такое?**

Цель. Закреплять знание названий форм, предусмотренных программой, осуществлять выбор форм по ее названию.

**Оборудование.** То же, что в предыдущей игре.

**Ход игры.** Педагог раздает детям карты с изображением геометрических форм, названия которых детям знакомы (круг, квадрат, прямоугольник, овал, треугольник). Педагог не показывает маленькую карточку, а только называет форму: «У кого круг (квадрат, овал, прямоугольник, треугольник)?» Дети поднимают руки,





из конверта круг.) Туловище овальное. Вот такое. (Достает из конверта овал.) Уши круглые. Вот такие. (Достает из конверта 2 круга. Все формы раскладывает на листе под изображением чебурашки.) Теперь я дам каждому картинку и конверт с формами. Вы возьмете из него такие формы, на какие похож рисунок на картинке. Все формы положите под картинку». Педагог раздает детям картинки и конверты с геометрическими формами. Оказывает детям необходимую помощь.

### Запоминание, связанное с представлениями о форме

Когда ребенок сопоставляет формы, которые он в данный момент видит, у него есть образ, но это образ восприятия. И пока ребенок его **не** запомнит, он не станет образом представления. Поэтому особенно важно **правильно** организовать формирование представлений у детей с нарушением интеллекта, так как данный процесс у них **значительно** затруднен. С умственно отсталыми детьми начинают **работу** по запоминанию того материала, который ими хорошо **усвоен**. Если же ребенок не может определить форму круга, квадрата и т. д., ему нельзя давать игры на запоминание этих форм.

## Узнай и запомни

Цель. Учить детей запоминать воспринятое, осуществлять выбор по представлению.

**Оборудование.** Карточки с изображением трех одноцветных геометрических форм (круг, квадрат, треугольник; круг, овал, квадрат и т.д.), набор мелких карточек с изображением одной формы для нахождения на большие карточки.

**Ход игры.** Перед ребенком лежит карточка с изображением 3 форм. Педагог просит посмотреть на нее и запомнить, какие формы там нарисованы. Затем раздает детям листы бумаги и просит закрыть ими свои карточки. После этого показывает маленькую карточку, кладет на стол изображением вниз, мысленно отсчитывает до 15, просит детей снять бумагу и показать на своих карточках такую же форму, какую он продемонстрировал. Для проверки педагог вновь показывает карточку-образец.

По мере усвоения игры детям дают по две карты (6 форм), затем — по три (9 форм).

## Запомни и найди

Цель. Та же, производить по представлению выбор форм, названных словом.

**Оборудование.** То же, что и в предыдущей игре.

**Ход игры.** Педагог раздает детям карты, они накрывают их листами бумаги. Педагог называет одну из форм, мысленно отсчитывает до 15, затем просит детей снять листы бумаги и показать на карточке нужную форму (не называет ее повторно). После этого показывает маленькую карточку-образец, дети проверяют свой выбор. «Правильно, это круг», — говорит педагог, вновь называя форму.

## Найди похожую

Цель. Продолжать учить запоминать формы; мысленно по представлению сопоставлять объемную форму с плоскостной; закреплять названия «круглый», «квадратный», «овальный», «треугольный».

**Оборудование.** Объемные игрушки разной формы (шар, мяч, юла, неваляшка, часы настольные, телевизор и др.), плоскостные формы-образцы белого цвета (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник).

**Ход игры.** Перед педагогом на столе разные игрушки. Он показывает их детям и накрывает салфеткой. Потом поднимает одну из геометрических форм, например круг. Дети 2—3 сек смотрят на него. Педагог закрывает круг бумагой, отсчитывает до 15, снимает салфетку с игрушек и просит одного из детей найти игрушку. Затем педагог открывает образец, сравнивает его с игрушкой: «Правильно, они похожи, мяч круглый». Если же выбор сделан неправильно, говорит: «Нет, я показала круг, а зеркало овальное» — **и вновь** просит ребенка найти такую же форму, как образец. Ребенок, **который** правильно выбрал игрушку, уносит ее с собой.

## **Ищи и находи**

Цель. Учить находить в комнате предметы разной формы по слову-названию, развивать внимание и запоминание.

**Оборудование.** Игрушки разной формы.

**Ход игры.** Педагог заранее раскладывает в групповой комнате на видных местах предметы и игрушки разной формы и говорит: «Будем искать предметы круглой формы. Все, что есть круглое в нашей комнате, найдите и принесите мне на стол». Дети расходятся, педагог оказывает помощь тем, кто затрудняется. Когда дети принесут предметы и положат их на стол педагога, они садятся на места. Взрослый рассматривает с детьми принесенные предметы и оценивает результат выполнения задания. Игра повторяется, дети ищут предметы другой формы.

## **Угадай, чего не стало**

Цель. Продолжать учить детей называть геометрические формы (квадрат, овал, круг, прямоугольник, треугольник), запоминать их, оперировать образом форм в представлении.

**Оборудование.** Карточки с геометрическими формами (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, многоугольник — ромб), экран, наборное полотно.

**Ход игры.** Педагог вставляет карточки в наборное полотно и просит назвать эти формы. Затем закрывает наборное полотно экраном, одну форму убирает. (Название ее дети должны хорошо знать.) Убирает экран. Спрашивает, какой формы нет. («Угадайте, что я спрятала».) Дети называют. При повторении игры расположение форм на наборном полотне меняется.

## **ВОСПРИЯТИЕ ВЕЛИЧИНЫ**

Величину так же, как и форму ребенок учится различать практически. Действуя с предметами, он обращает внимание на величину, начинает понимать, что от правильного определения величины предмета во многих случаях зависит результат действий, т. е. величина становится значимым для ребенка признаком.

В процессе действий с игрушками умственно отсталый ребенок постепенно начинает выделять величину зрительно, хотя и не всегда точно. Если же во время действий, требующих практического знания величины, мы научим ребенка пробовать, то зрительное восприятие величины будет более точным.

На основе длительного применения проб у ребенка может возникнуть полноценное зрительное восприятие величины, умение вычленять ее, соотносить предметы по величине.

Таким образом, мы видим, что пути развития восприятия величины и восприятия формы одинаковы. Однако между ними есть и различия. Величина — понятие относительное. Один и тот же предмет в сравнении с другими может восприниматься и большим и маленьким. Так, дерево кажется высоким по сравнению со стоящим

под ним человеком и оказывается низким по сравнению с многоэтажным домом.

В то же время величина имеет разные параметры — высоту, длину, ширину. Поэтому помимо общего определения «большой — маленький» существуют частные: «длинный — короткий», «высокий — низкий», «широкий — узкий». Все эти моменты надо учитывать при проведении дидактических игр и упражнений.

Игры и упражнения на восприятие величины следует проводить параллельно с играми на восприятие формы, чтобы дети овладели способом проб на разном материале.

## **Практическое выделение величины**

### **Спрячь шарик в ладошках /**

**Цель.** Учить ориентироваться на величину предметов, соотносить действия рук с величиной предметов.

**Оборудование.** Шарик одного цвета, но двух контрастных размеров (большой и маленький), поднос.

**Ход игры.** Педагог кладет на стол два шарика — большой и маленький. Показывает детям, как спрятать шарик в ладошке. Потом вызывает кого-либо и предлагает взять любой из двух шариков и так же спрятать его. Если ребенок берет маленький шарик, он сможет выполнить задание, если же большой, то шарик остается видимым. Педагог говорит, что шарик не спрятался, его видно, потому что он большой. Затем раздает всем детям разные шарики и просит спрятать их в ладошках. Результаты выполнения задания педагог обсуждает с детьми. После этого снова раздает детям шарики, на этот раз предоставляя им выбор.

### **Спрячь игрушки**

**Цель.** Та же, пользоваться пробами при выполнении задания.

**Оборудование.** Зайчики, мишки (игрушки большие и маленькие), коробки двух размеров по числу детей.

**Ход игры.** Педагог раздает детям по две коробки с крышками (двух размеров) и по две игрушки — большую и маленькую. Просит детей спрятать игрушки в коробочки и закрыть крышками. Обращает внимание на то, что, если крышка не закроется, значит, игрушка не подходит для этой коробки — ее надо спрятать в другую, а то придет волк и увидит зайчика. Таким образом он побуждает детей пробовать.

### **Опусти шарик в коробку**

**Цель.** Продолжать обращать внимание детей на величину, делать ее значимым признаком, учить детей пробовать закреплять знание слов «большой», «маленький».

**Оборудование.** Коробка с маленькой круглой прорезью, Шарик (большой и маленький) одного цвета.

**Ход игры.** Педагог ставит на стол коробку, кладет около нее

шарики и говорит детям, что сейчас дети узнают, какой шарик спрячется в этом домике. Вызывает одного и предлагает протолкнуть в отверстие шарик. Ребенок самостоятельно путем проб выполняет задание. Когда маленькие шарики спрячутся в домике, педагог обращает внимание детей, что отверстие в коробке маленькое, только для маленьких предметов. На подносе остались большие шарики.

### **Помоги мишке и кукле**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Кукла и мишка (или мишка и заяц и т. п.), разные по величине геометрические фигуры (два шара, два кубика, два параллелепипеда), коробки с прорезями, соответствующие контурам геометрических фигур.

**Ход игры.** Педагог ставит на стол две коробки с круглыми прорезями, около одной коробки сажает куклу, у другой — мишку и говорит, что кукла и мишка играли вместе, а теперь ужасно расстроились. Они не знают, где их шарики. Вызывает ребенка и просит его помочь мишке и кукле собрать шарики в их коробки. Если ребенок опустит маленький шар в большое отверстие, то педагог говорит, что у мишки (куклы) будет не хватать игрушек, он очень огорчится. Педагог достает маленький шар и побуждает ребенка попробовать еще раз, но только надо быть внимательным: большой шар опускать в большое отверстие, маленький шар в маленькое отверстие.

Когда ребенок правильно выполнит задание, кукла и мишка радуются, благодарят его.

Затем педагог ставит на стол коробки с квадратными прорезями. Приходят уже другие игрушки, педагог вызывает другого ребенка. Игра повторяется.

### **Протолкни шары (кубы, овоиды, бруски)**

Цель. Та же, учить соотносить по величине плоскостные и объемные формы, пробуя, отбрасывая неверные варианты и фиксируя верные.

**Оборудование.** Коробки, в каждой из которых по 4—5 отверстий одинаковой формы (круглые, квадратные, прямоугольные), но разной величины; геометрические формы разной величины, соответствующие величине отверстий.

**Ход игры.** Педагог раздает детям коробки и геометрические формы и предлагает опустить все фигурки в коробку — каждую в свое отверстие. Педагог обходит детей, смотрит, как они действуют, просит пробовать и показывает, как это делать.

Каждый ребенок может повторить задание. В дальнейшем детям дают коробки с другими формами.

### **Спрячь матрешку**

Цель. Познакомить детей с принципом складывания матрешки (маленькая прячется в большую); вызывать положительное эмоциональное отношение к игрушке и действиям с нею.

**Оборудование.** Двуместные матрешки по количеству детей, большая двуместная матрешка для воспитателя, мишка.

**Ход игры.** Педагог ставит на стол матрешку, рассматривает ее с детьми, потом раскрывает и достает маленькую матрешку: «Еще одна матрешка! Маленькая!» Педагог показывает мишку и предлагает матрешкам поиграть с ним в прятки. Мишка прячется, маленькая матрешка его находит. Мишка говорит, что теперь должна спрятаться маленькая матрешка, а он будет ее искать. Мишка отворачивается. Маленькая матрешка просит большую спрятать ее. Педагог медленно раскрывает большую матрешку и так же медленно вкладывает в нее маленькую, закрывает обе половинки и говорит: «Ищи, мишка!» Но он не может найти и уходит. После этого педагог раздает детям матрешек, раскладывая перед каждым одну целую и две половинки, просит всех спрятать маленьких матрешек, чтобы мишка их не нашел. Мишка возвращается, ищет матрешек, но не находит и снова уходит. Педагог хвалит детей, радуется вместе с ними.

## **Матрешки**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Матрешки 3—6-местные по числу детей.

**Ход игры.** Педагог раздает детям 3-местные матрешки (пять элементов — четыре половинки и одна целая матрешка) и предлагает спрятать всех матрешек в одну, большую, учит детей пробовать. Если у кого из детей остается лишняя половинка, предлагает снова раскрыть матрешку и постараться правильно сложить матрешек, помогает ребенку разложить части на столе так, чтобы элементы одной величины не находились рядом.

Когда дети научатся складывать 3-местную матрешку, им дают 4—6-местные. Желательно, чтобы расцветка матрешек была разнообразной, с разным орнаментом, чтобы по возможности ребенку давалась каждый раз новая матрешка, иначе он не будет учитывать величину, а просто запомнит последовательность складывания рисунка-узора на матрешке.

## **Построй башню**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Круглые формочки-песочницы (вкладки) по числу детей.

**Ход игры.** Педагог достает вложенные друг в друга формочки, раскладывает их на столе и говорит, что сейчас построит красивую, прочную, высокую башню. Просит внимательно посмотреть, как надо строить. Затем, постепенно начиная от самой большой формочки, ставит их друг на друга. Момент постройки обыгрывает: вместо нужной формочки берет одну из маленьких, ставит неровно, постройка падает: «Нет, формочка маленькая, возьму побольше». Берет другую, но и та не подходит. Наконец берет нужную и та прочно устанавливается на основании — не сдвигается. Педагог радуется и достраивает башню^ время от времени пробуя и приме-

ривая формочки и обращая внимание детей на необходимость добиваться устойчивости в конструкции.

Достроив свою башню, педагог может предложить кому-либо построить рядом такую же или раздает комплекты формочек каждому ребенку и просит их построить свои башни. В ходе работы педагог поощряет правильность выбора той или иной формочки и говорит, что благодаря этому башня становится устойчивой.

В заключение педагог оценивает работу детей. «Все построили красивые, прочные башни: внизу — самая большая формочка, а наверху — самая маленькая». Затем дети собирают все формочки, складывая их в одну. Действуют уже без показа, самостоятельно. Педагог наблюдает, как они переносят усвоенный принцип в новую ситуацию.

### **Уложи куклу спать**

**Цель.** Учитывать величину в практических действиях с предметами, соотносить предметы по величине; закреплять словесное обозначение величин («большой», «маленький», «больше», «меньше»); учить оценивать свои действия, радоваться положительному результату.

**Оборудование.** Две куклы (большая и маленькая), два набора постельных принадлежностей в соответствии с размерами кукол, строительный материал разного размера.

**Ход игры.** Дети сидят полукругом в игровом уголке. Перед ними две куклы. Педагог говорит, что куклы устали и хотят спать, но у них нет кроваток, надо построить их. Обращает внимание на заранее подготовленный строительный материал. Вызывает двоих детей и предлагает им построить кровати для кукол. При необходимости педагог оказывает помощь в расположении элементов строителя, но не в их выборе. Он также не должен напоминать о величине кукол и кроватей. Принцип соотнесения их по величине дети должны выделить сами. Когда кровати будут построены, педагог предлагает всем посмотреть, удобно ли будет куклам в этих кроватках, спрашивает, какая кровать для какой куклы построена. Дети кладут кукол и таким образом проверяют соответствие величин кукол и кроватей. В оценке результатов должны участвовать все дети. Если же дети-«строители» допустили ошибки (кровать оказалась слишком велика для маленькой куклы или слишком мала для большой), педагог предлагает построить новые. Затем достает белье и просит других двоих детей постелить его на кровати. При этом дети вновь контролируют величину построек. Когда кровати застелены, педагог сам раздевает, укладывает кукол и говорит: «Вы хорошо помогли куклам: эта кукла больше — вы построили ей большую кровать, кукле будет удобно спать. Эта кукла меньше — вы построили маленькую кровать. Ей тоже будет удобно. На большую кровать вы постелили большую простынку и положили большую подушку, а на маленькую кровать — маленькую простынку и маленькую подушку. Теперь куклы будут спать спокойно».

## **Оденем кукол**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Четыре куклы разного размера, два комплекта одежды для них (платье с чепчиком и пальто с шапкой).

**Ход игры.** Вначале детям дают двух кукол — самую большую и самую маленькую, т. е. кукол, резко контрастных по величине. «Куклы встали после сна и забыли, кто в чем был одет,— говорит педагог.— Помогите им одеться». Раскладывает на столе вперемешку два платья, два чепчика. Величину предметов педагог не называет, дети должны самостоятельно выбрать одежду для кукол. Педагог вызывает ребенка и просит его найти куклам их вещи. В случае ошибочного выбора педагог не останавливает ребенка, а предлагает примерить выбранную вещь маленькой или большой кукле, т. е. практически убедиться в своей ошибке. Когда куклы одеты, педагог помогает детям закрепить свои действия в слове: «Эта кукла большая — ей маленькое платье не подойдет, а нужно большое платье и большой чепчик. А эта кукла маленькая — ей нужно маленькое платье и маленький чепчик».

Вариантом игры может быть задание «Оденем кукол на прогулку». Игра проводится так же, но дети надевают куклам пальто и шапку.

В дальнейшем можно дать сразу 3—4 куклы и увеличить количество одежды для них.

## **Кто скорее свернет ленту?**

Цель. Продолжать формировать отношение к величине как значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами «длинный», «короткий».

**Оборудование.** Две ленты, закрепленные одним концом на палочках: одна из них длинная (50 см), а другая короткая (20 см); ленты одинаковой ширины и одного цвета.

**Ход игры.** Педагог предлагает детям научиться свертывать ленту, показывает, как это делать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Вызывает двоих, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их длин была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Когда дети сядут на место, педагог вызывает других детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» сразу обоим детям и обобщает действия детей: «Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно».

## **Нарядные зверюшки**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Игрушки зверей (мишки, зайки, собачки,



кошки), ленты длинные и короткие по числу игрушек; длинные ленты по сравнению с короткими должны быть такими, чтобы их можно было обернуть вокруг шеи мишки (собачки и др.) и завязать красивый бант.

Ход игры. Педагог рассаживает на стол игрушки (мишки, зайки, собачки, кошечки и т. д.) и говорит, что зверюшки хотят устроить праздник и просят их нарядить — завязать им красивые банты. Вызывает двоих детей, предлагает каждому взять одну игрушку и по одной ленте (на столе две ленты — длинная и короткая). Дети берут ленты и пытаются завязать бант своей игрушке. Педагог помогает им. Естественно, у того, кто взял длинную ленту, бант получается, а у другого ребенка нет. Педагог спрашивает у ребенка с длинной лентой, получился ли из нее бант. После чего показывает игрушку с красивым бантом. «А вот собачка огорчена,— говорит педагог,— у нее бант не получился. Какая была лента у собачки? (Вместе с детьми снова рассматривает ленту.) Она короткая. Из короткой ленты бант не получился». Потом вызывает следующую пару детей и снова предлагает им выбрать ленты. Если оба ребенка хотят длинную ленту, заменяет короткую на длинную. Когда всем зверюшкам завязаны банты, педагог обобщает: «Из длинной ленты можно сделать бант, а из короткой нельзя». Затем предлагает детям поплясать с игрушками, дает каждому игрушку и дети свободно пляшут.

### **Построй ворота**

Цель. Обратить внимание на высоту и ширину предметов, учить соотносить предметы по высоте и ширине в действиях с ними; закреплять знание слов «высокий», «низкий», «широкий», «узкий».

Оборудование. Строительный материал (бруски разной величины), машины разной величины (высокая с подъемным краном или пожарная с лестницей, низкая, широкая и узкая).

Ход игры. Дети сидят полукругом, педагог на стуле напротив них. Сбоку от него на полу лежат вперемешку бруски разного размера. Педагог ввозит в круг машину (грузовую или легковую) и предлагает кому-либо построить для нее ворота. Ребенок строит ворота, и педагог прокатывает через них машинку к ребенку, тот вновь катит к педагогу. Машину могут катать друг к другу двое детей. Затем педагог берет новую, высокую машину (подъемный кран) и предлагает прокатить ее через ворота. Дети катят машину, ворота падают. Педагог просит восстановить ворота и попробовать прокатить машину медленно. Обнаруживается, что машина не проходит, так как она выше ворот. Педагог спрашивает, что надо сделать, чтобы машина прошла в ворота, стараясь навести на мысль о постройке новых, высоких ворот. Когда ворота будут построены, дети прокатывают через них машину, а педагог говорит: «Ворота были низкие, а машина высокая, она не могла проехать. Теперь мы построили другие, высокие ворота и машина проехала». Затем детям дают широкую машину, ворота раздвигают вширь. Педагог подводит итог, объясняя, что для широкой машины нужно по-

строить широкие ворота. При повторном проведении игры можно предложить нескольким детям одновременно строить ворота, учитывая их размеры с величиной машины по высоте и ширине.

## **Значительное восприятие величины**

В играх данного раздела ребенок не может уже действовать с помощью проб. Величины предметов надо сопоставить зрительно. Однако в случае затруднений ребенок может проверить свой выбор наложением. При наложении предметы одинаковых величин совпадают, и если их обвести по контуру, то оба контура ощущаются как один. Если же контуры не совпадают, значит, предметы различны по величине. Естественно, что таким способом можно проверять лишь однотипные предметы, имеющие одинаковую форму.

При соотношении предметов по величине следует обратить внимание на разные параметры величины (длину, высоту, ширину) в тех случаях, когда они оказываются существенными для выполнения задания.

Важно помнить, что ребенок должен выполнить задание самостоятельно, не следует предварять его действия словесной инструкцией. Только после того как ребенок выполнил задание, полученный им результат надо уточнить словом. Например, в игре «Лото» даются карточки с изображением большой и маленькой матрешек. Педагог поднимает карточку-образец и спрашивает: «У кого такая?» (Нельзя говорить «у кого большая?») После того как ребенок сделает выбор, соотнесет образец с изображением на своей карте, педагог говорит: «Правильно, у меня большая матрешка и у тебя такая же большая».

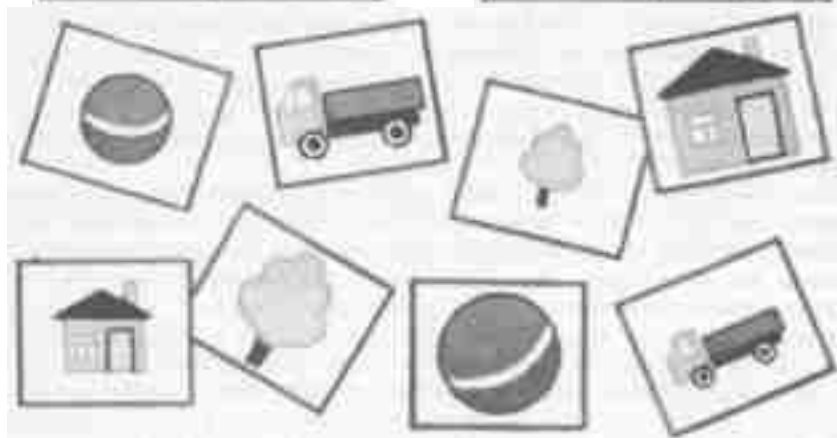
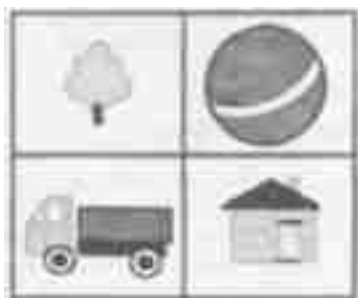
### **Лото (определение предмета по величине)**

Цель. Учить определять зрительно предметы резко различной величины, соединять зрительный образ со словом.

Оборудование. Большие карточки с изображением двух предметов, каждый представлен двумя величинами (большой и маленький); предметы расположены на карточках по-разному (например: большой дом, маленький дом, маленькое дерево, большое дерево; маленькая машина, маленький мяч, большая машина, большой мяч и т.п.), карточки с изображением отдельных предметов (больших и маленьких).

Ход игры. Педагог раздает детям большие карточки и по одной карточке-образцу, спрашивая: «У кого такая?» Ребенок должен не просто узнать предмет, а соотнести изображения предметов по величине, т. е. правильно наложить большой предмет на большой, маленький на маленький. После этого закрепляют результат в слове: «Правильно, это большой дом».

В дальнейшем задание усложняется: на карточках изображены разнородные и разные по величине предметы. По мере усвоения игры каждому ребенку дают не одну, а 2—3 карточки.



## Пирамидки

Цель. Знакомить с пирамидкой, упражнять в нанизывании колец (1-й вариант); учитывать величину в действиях с предметами, соблюдать принцип складывания пирамидки (брать каждый раз самое большое кольцо), проверять свой выбор путем накладывания колец (2-й вариант); складывать пирамидку, опираясь на зрительное соотнесение величин, в качестве способа проверки не применять способ наложения (3-й вариант).

Оборудование. Пирамидки (каждая из четырех колец с колпачком) по количеству детей. В дальнейшем (3-й вариант игры) количество колец увеличивается, берут пирамидки из шаров, полшаров, полуколец и др.

Принцип складывания пирамидок должен быть практически вычленен детьми самостоятельно, а не предложен взрослым. Для этого необходимо давать детям разнообразные пирамидки с разным количеством колец разного цвета, по возможности меняя их на каждом занятии.

### 1-й вариант. Сложи и закрой

Ход игры. Педагог ставит на стол одну пирамидку, медленно разбирает ее, раскладывая кольца в случайном порядке. Затем берет одно из колец, рассматривает его, обращает внимание на отверстие и надевает кольцо на стержень. Так же надевает остальные кольца. Берет в руки колпачок, объясняет, что он придерживает все кольца на стержне. Обыгрывает этот момент: наклоняет пирамидку, и верхнее кольцо падает и т. д. После этого раздает пирамидки детям, помогает разобрать и собрать их. Дети нанизывают кольца на стержень и заканчивают их колпачками. Взрослый предлагает перевернуть пирамидки, убедиться, что колечки плотно придерживаются колпачками. Хвалит детей, хотя, может быть, некоторые дети собрали их недостаточно точно, не учитывая величину колец.

### 2-й вариант. Красивая пирамидка (занятие)

Ход занятия. Педагог берет одну пирамидку, рассматривает ее, говорит, что она красивая, ровная, гладкая. Проводит рукой по поверхности пирамидки от основания кверху, подходит к каждому и предлагает провести рукой по пирамидке. Затем разбирает пирамидку, просит сложить такую же красивую. Берет одно из колец, говорит: «Большое. (Надевает его на стержень, берет следующую пирамидку, смотрит с сомнением.) Это большое или это? (Показывает на другое кольцо.) Сейчас проверю. Вот так. (Накладывает кольца друг на друга, показывает детям.) Одно кольцо выступает, оно больше». (Надевает его на стержень.) То же проделывает с остальными кольцами и закрывает пирамидку колпачком. Показывает детям, какая она стала красивая, гладкая. После этого раздает пирамидки детям, помогает разобрать, смешать кольца. Дети складывают пирамидки, педагог при необходимости помогает им, но только в том случае, когда ребенок не может самостоятельно наложить кольца друг на друга. Когда пирамидки сложены, педагог предлагает детям еще раз убедиться, красивые ли они. С теми, кто не видит ошибки, проводит рукой ребенка по пирамидке, давая ему понять, что пирамидка сложена неправильно. Ребенок еще раз собирает пирамидку. Педагог помогает, каждый раз повторяя: «Вот большое кольцо. Вот поменьше. Еще меньше». И т. д. В заключение педагог хвалит всех детей, ставит все пирамидки на стол, говорит, какие они красивые.

### 3-й вариант. Сложи пирамидку

Ход игры. Используются всевозможные пирамидки. Педагог ставит перед детьми задачу правильно собрать пирамидки, сложить их красиво, ровно, но не показывает, как это делать, при необходимости помогает. В конце просит всех независимо от результата проверить, правильно ли сложена пирамидка, и говорит: «Внизу большое кольцо, а наверху самое маленькое. Все пирамидки красивые».

### Где такие?

Цель. Продолжать учить детей соотносить предметы по величине, зрительно проверяя правильность выбора, при необходимости

использовать наложение и обведение по контуру; закреплять слова «большой», «маленький», «больше», «меньше», «одинаковые».

**Оборудование.** Трафареты, вырезанные из дерева или плотного картона, с изображением больших и маленьких предметов простой формы по несколько пар на ребенка, наборное полотно.

**Ход игры.** Педагог раскладывает на столе несколько трафаретов с изображением одного и того же предмета разной величины, например три мяча. В наборное полотно вставляется трафарет, например мяч, средний по величине. Педагог говорит, что нужно найти такой же. Рассматривает мячи, лежащие на столе, выбирает один и говорит: «Я думаю, что он такой же». Вынимает из наборного полотна образец и сравнивает их, накладывая друг на друга. Формы совпадают, педагог обращает на это внимание детей, обводит пальцем сложенные вместе мячи по контуру, предлагает это сделать каждому, подходит к детям. «Мячи одинаковые»,— говорит педагог. Потом меняет предметы на столе, кладет три домика, ставит в наборное полотно парный самому маленькому, вызывает одного из детей и просит его найти такой же. Свой выбор ребенок проверяет наложением. Если предмет выбран неверно, контуры не совпадают, педагог говорит, что один из домиков больше, показывает, как выступают контуры большого домика, и предлагает найти нужную форму.

### **Лиса и зайцы**

**Цель.** Понимать, что величина является значимым признаком, учитывать ее в своих действиях; упражнять в соотношении резко различных величин на расстоянии, проверяя в случае необходимости с помощью наложения.

**Оборудование.** Шапочки с ушками для зайцев по числу играющих, одна шапочка для лисы, большие и маленькие круги (овалы, квадраты, многоугольники и др.) по числу детей, два больших обруча.

**Ход игры** (проводится с подгруппой из 6—8 детей). Педагог кладет на пол два больших обруча и объясняет, что это будут домики для зайцев (домики можно ограничить строительным материалом или стульями). Раздает детям-«зайцам» шапочки и каждому дает в руки картонный круг (овал, квадрат). Обращает внимание детей на то, что у одних круги большие, а у других маленькие. Внутрь каждого обруча педагог кладет один из кругов; там, где лежит большой круг,— дом для зайцев с большими кружками, там, где маленький,— дом для зайцев маленькими кружками. Все зайцы занимают свои домики. В стороне дом лисы. Зайцы по сигналу барабана выбегают на прогулку и разбегаются по комнате. Из укрытия выходит лиса (вначале ее роль исполняет взрослый) и ловит зайцев. Зайцы прячутся в домики. Если заяц вбегает не в свой дом, лиса его забирает и уводит в свою нору. При повторном проведении игра усложняется: пока дети бегают, педагог меняет образцы местами.

В дальнейшем дети распределяются на три группы — по трем домикам. Им дают кружки трех величин. Роль лисы исполняет ребенок.

## Красивые узоры (занятие)

Цель. Продолжать соотносить объекты по величине и учитывать ее в своих действиях; развивать внимание; учить действовать последовательно, раскладывая предметы слева направо; закреплять знание слов «большой», «маленький»; учить ритмичному чередованию величин.

**Оборудование.** Большие и маленькие круги (квадраты, овалы, треугольники и др.); круги (квадраты, треугольники и др.) трех величин; полоски бумаги с контурным узором (чередование больших и маленьких кружков, не более трех повторений; такое же чередование треугольников и других форм; чередование другого типа: большой кружок — маленький, маленький — большой, маленький — маленький и др.); чистые полоски бумаги; крупные образцы форм для наборного полотна (образец с готовым орнаментом).

**Ход занятия.** Педагог выставляет на доске образец, рассматривает его с детьми, обращая внимание на ритмичность чередования форм и на то, какой красивый получился узор. Показывает указкой на первый кружок и говорит: «Большой. (Плавно переносит указку на следующие.) Маленький—большой—маленький», стараясь подчеркнуть ритм характером движения и голосом. Затем просит детей повторять за ним сочетание этих слов. Потом педагог объясняет, что дети сами могут сделать такие же красивые узоры. Раздает полоски бумаги с контурным узором и яркие геометрические формы, показывает, как накладывать формы слева направо, не пропуская ни одного контура. Дети раскладывают кружки, а педагог следит за ходом работы. По окончании педагог хвалит детей, снова обращает их внимание на ритмичность чередования форм, еще раз напоминает их последовательность: большой — маленький, большой — маленький...

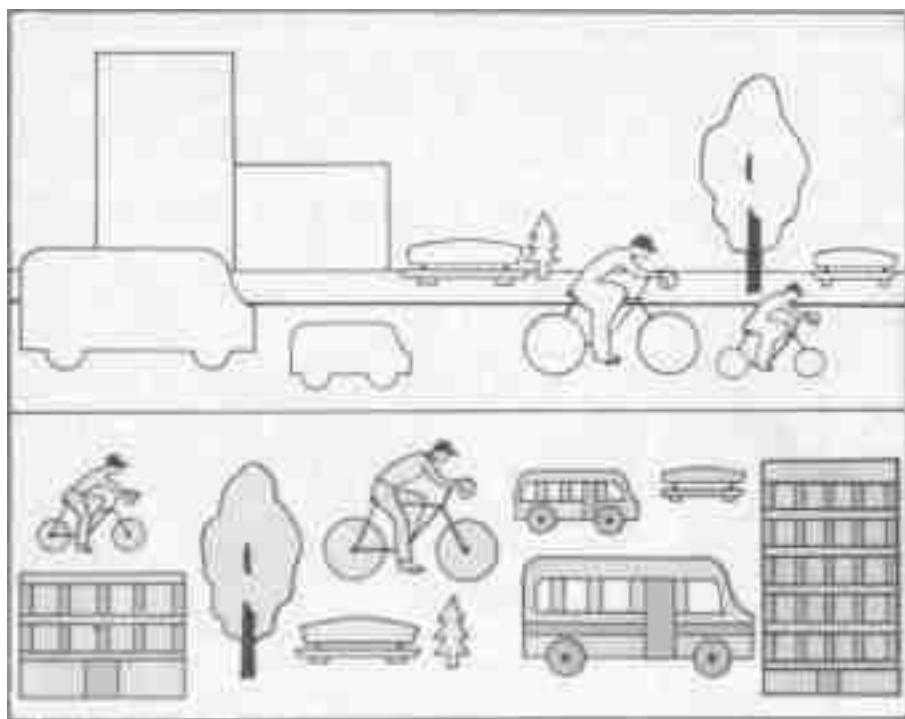
В дальнейшем детям раздают чистые полоски. Они выкладывают последовательный ряд, ориентируясь на образец, висящий на доске.

## Улица (занятие)

Цель. Учить зрительно и по слову производить выбор и соотношение величин; развивать внимание; вызывать интерес и положительное отношение к совместной деятельности.

**Оборудование.** Большой лист бумаги (белой или голубой) с нанесенным на нее контурным изображением улицы (на рисунке даны знакомые детям предметы разной величины: два дома — высокий и низкий, несколько больших и маленьких деревьев, длинная и короткая скамейки, большой и маленький автобусы, человек на большом велосипеде и ребенок на маленьком и т. п.), вырезанные из цветной бумаги изображения предметов, точно совпадающих с контурами на рисунке, по числу детей или по два на каждого ребенка, клей, кисточка, тряпочка, клеенка.

**Ход занятия.** Педагог говорит детям, что они все вместе будут делать красивую картину, чтобы украсить свою группу. Вешает на доску бумагу с контурными изображениями, а детям



раздает рисунки предметов, вырезанные из цветной бумаги. Затем указывает на высокий дом и спрашивает: «У кого такой высокий дом?» Ребенок с трафаретом высокого дома подходит к столу педагога. Тот наклеивает изображение дома на контур. Затем спрашивает: «А у кого вот такая длинная скамейка?» И т. п. Когда панно будет готово, педагог рассматривает его с детьми, радуется вместе с ними тому, как быстро и хорошо они все вместе сделали такую красивую картину. Обязательно следует вывесить панно в группе или в раздевалке на всеобщее обозрение.

### **Полянка (занятие)**

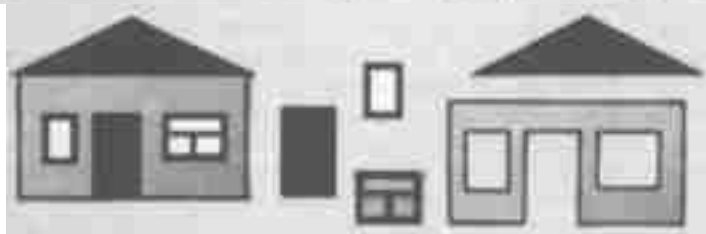
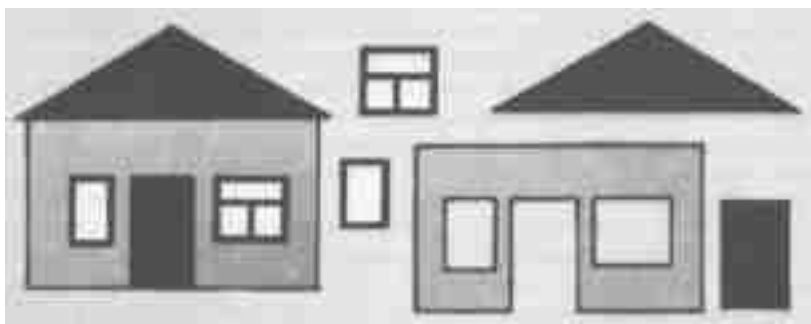
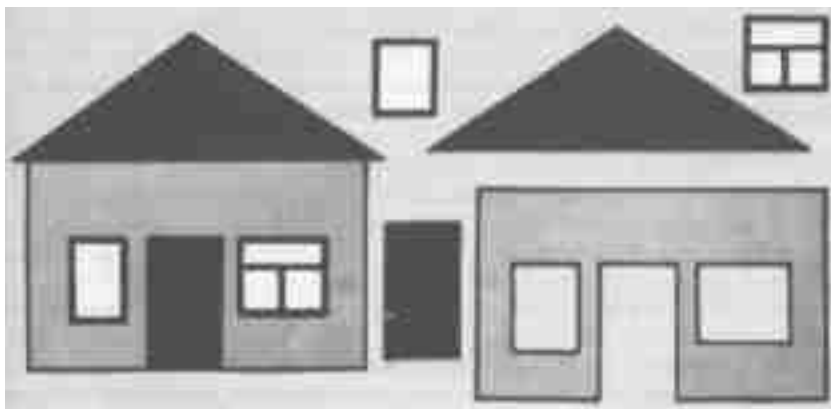
Цель. Та же.

**Оборудование.** Большой лист с заранее наклеенной зеленой полоской внизу (трава), с контурным изображением деревьев, животных на полянке (большой и маленький ежик, большой и маленький зайчик, большая и маленькая лягушка, высокий и низкий пенек, толстое и тонкое дерево), вырезанные из цветной бумаги изображения тех же предметов, клей, кисточка, тряпочка, клеенка (см. вклейку).

Ход з а н я т и я . Тот же, что и в предыдущем занятии.

## Построим дома

Цель. Продолжать учить зрительно соотносить величину предметов и проверять свой выбор путем наложения; развивать внимание; закреплять слова, определяющие относительность величин «больше», «меньше», «одинаковые».





2-й вариант. Маленькие картонные дома без крыш с прорезями для окон и дверей, элементы к ним (крыши, двери, окна) для каждого ребенка.

Ход игры. Педагог вставляет в наборное полотно крупные изображения трех домов, располагая их в случайном порядке, а не в ряд. На столе раскладывает вперемешку элементы дома (крыши, двери, окна). Затем говорит детям, что они будут строителями, достроят дома, которые должны быть аккуратными, ровными; все детали следует подбирать так, чтобы они подошли к нужным частям. Дети подходят и по очереди «достраивают» дома. Сидящие за столами принимают участие в оценке каждого этапа работы. В конце педагог подводит итог: «Самому большому дому мы подобрали самые большие окна, самую большую дверь, самую большую крышу. В дом поменьше мы поставили двери поменьше, крышу поменьше, окна поменьше. А в самом маленьком доме самые маленькие окна, самая маленькая дверь, самая маленькая крыша».

### Три медведя

Цель. Продолжать учитывать в игре величину предметов; вызывать положительное эмоциональное отношение к игровым действиям, требующим учета величины; познакомить с персонажами сказки Л. Н. Толстого «Три медведя».

Оборудование. Мишки (игрушки) разной величины (большой, средний, маленький) в одежде (большой — в брюках, средний — в юбке и фартуке, маленький — в коротких штанишках), посуда (тарелки, ложки, кружки) трех величин, кровати трех размеров.

Ход игры. Педагог рассказывает детям сказку: «Жили-были три медведя: папа — Михайло Иванович. (Достает из-за ширмы самого большого медведя — он здоровается с детьми — и сажает его на стол.) Мама-медведица. (Достает зверюшку средней величины — медведица также здоровается с детьми — и усаживает рядом с большим медведем.) Маму звали Настасья Петровна. У медведя Михайло Ивановича и медведицы Настасьи Петровны был маленький сын, медвежонок Мишутка. (Достает медвежонка — тот здоровается с детьми и тоже усаживается рядом с другими игрушками.) Посмотрите внимательно, кто из них самый большой. (Дети отвечают.) Правильно, самый большой папа, Михайло Иванович. Кто из них немного поменьше? (Ответы детей.) Правильно, мама, Настасья Петровна. А кто самый маленький? (Мишутка.) Верно. У медведей в лесу был свой домик. Вот они пришли домой и захотели есть. Кто хочет им помочь?» Вызывает одного из детей и просит раздать медведям посуду, но не перепутать, где чья тарелка (миска), ложка (о величине не упоминает). Ребенок раздает тарелки, а затем кормит медведей. Другой ребенок раздает чашки и поит медведей чаем. Третий распределяет кровати и укладывает их спать. После этого педагог подводит итог: «Вы хорошо думали и помогли трем медведям узнать свою посуду и свои кровати, не перепутали — большому медведю дали большую тарелку, ложку и чашку, медведю

поменьше дали тарелку, ложку и чашку поменьше, положили на кровать поменьше, а самому маленькому, Мишутке, дали маленькую тарелочку, ложечку и чашечку и уложили на маленькую кровать. «Спасибо», — сказали медведи и уснули.

### **У кого большой мяч?**

**Цель.** Обратить внимание на относительность величины предметов (один и тот же предмет может быть большим или маленьким в зависимости от того, с каким предметом его сравнивают); закреплять слова «большой», «маленький», «больше», «меньше».

**Оборудование.** Мячи разной величины по количеству детей.

**Ход игры.** Дети сидят на стульях полукругом, а педагог за маленьким столом напротив. На столе под салфеткой лежат мячи. Педагог вызывает двоих и дает каждому по мячу. Спрашивает, у кого большой мяч, а у кого маленький. Дети отвечают, педагог подтверждает: «Верно, у Кати мяч большой, а у Коли маленький». Предлагает Коле отвернуться, а в это время меняет у Кати мяч на маленький, меньший, чем у Коли. Не давая Коле повернуться, спрашивает: «Какой у тебя мяч?» Коля отвечает: «Маленький» — и поворачивается. «Какой у Коли мяч?» — спрашивает педагог. Дети отвечают: «Большой». Такие перемены производятся несколько раз. Затем педагог вызывает другую пару и так же меняет им мячи, начиная от самого большого до самого маленького, выкладывая их в ряд на столе. Спрашивает: «Где самый большой мяч?» Убирает его. И так, пока останется два мяча. Затем те же действия производят в обратном порядке — от маленького к большому. Когда останется один мяч, педагог спрашивает: какой мяч остался — большой или маленький? Дети говорят, что большой. Педагог выходит и приносит еще один мяч, больше того, что лежит на столе. Спрашивает, указывая на лежащий на столе мяч, большой он или маленький, — оказывается, теперь он маленький. Дети встают в круг и играют с большим мячом, передавая его друг другу.

### **Зоопарк**

**Цель.** Продолжать знакомить детей с относительностью величин предметов, учить соотносить их по величине зрительно и путем наложения.

**Оборудование.** Трафареты с изображением животных разной величины (заяц, лиса, волк, тигр, лев, слон), клетки для них из картона, наборное полотно.

**Ход игры.** Педагог рассказывает детям, что в зоопарк привезли новые клетки, надо помочь зверям правильно найти свое место. Ставит в наборное полотно две клетки — самую маленькую и чуть побольше — и достает Рдва трафарета — зайца и лису. Кто-либо распределяет их по клеткам. Дети под руководством педагога отмечают, что заяц маленький, а лиса большая. Взрослый выставляет еще две клетки — для волка и тигра. Оказывается, что они больше лисы. Затем появляются клетки для лисы и слона.

**В а р и а н т** игры. В наборное полотно располагают сразу все

клетки попеременно. Дети рассаживают зверей по клеткам, зрительно соотнося их по величине.

### **Кто высокий?**

**Цель.** Учить понимать относительность высоты предмета; показать, что один и тот же предмет может быть высоким или низким в зависимости от того с чем его сравнивают; обратить внимание, что слова «высокий», «низкий», «выше», «ниже» относятся не только к предметам, но и к людям, определяют их рост.

**Ход игры.** Педагог вызывает двоих детей: одного самого маленького по росту, другого повыше, ставит их рядом и просит ребят сказать, кто из стоящих детей высокий. Переспрашивает: «Коля высокий или низкий?» Затем говорит: «Правильно, Коля высокий, выше Тани». Сажает Таню и вызывает ребенка, который выше Коли. Ставит их рядом, снова спрашивает: «Коля высокий или низкий? Правильно, теперь можно сказать, что Коля низкий, а Саша высокий, Коля ниже Саши, а Саша выше Коли». Педагог вызывает других детей, таких, чтобы высокий в одной паре оказывался низким в другой, затем переставляет их в обратном порядке — тот, кто был ниже в предыдущей паре, должен быть выше. Потом педагог объясняет, что он сравнивал детей по росту: одни выше ростом, другие ниже. Предлагает всем построиться по росту. Помогает детям правильно определить свое место. Построившись в шеренгу, дети маршируют по комнате.

### **Ежик**

**Цель.** Продолжать учить соотносить объекты по величине, выделять величину в качестве значимого признака, определяющего действия; закреплять знание слов «большой», «маленький», «больше», «меньше», вводить их в активный словарь детей.

**Оборудование.** Картонные трафареты с изображением ежей, зонтиков четырех величин.

**Ход игры.** Педагог говорит, что сейчас он расскажет сказку о ежах: «В лесу жила семья ежей — папа, мама и двое ежат. Вот один раз ежи пошли гулять и вышли в поле. Там не было ни дома, ни дерева. (Предлагает детям найти на подносах фигурки ежей и положить на стол перед собой. Подходит к каждому и располагает фигурки в ряд по величине.) Вдруг папа-еж сказал: «Посмотрите, какая большая туча. Сейчас пойдет дождь». — «Побежали в лес, — предложила мама-ежиха. — Спрячемся под елкой». Но тут пошел дождь, и ежи не успели спрятаться. У вас, ребята, есть зонтики. Помогите ежам, дайте им зонтики. Только смотрите внимательно, кому какой зонтик подходит. (Смотрит, используют ли дети принцип сопоставления предметов по величине.) Молодцы, теперь все ежи спрятались под зонтиками, и они благодарят вас». Педагог спрашивает кого-либо, почему он один зонтик дал ежу-папе, а другой — ежихе; следующего ребенка — почему маленьким ежатам дал другие зонтики. Дети отвечают, а педагог помогает им правильно сформулировать ответ.



**Оборудование.** Карты лото с изображением 4—6 предметов разной величины по два на ребенка (одни и те же предметы могут быть изображены несколько раз, но не рядом, а вперемешку. Например, на одной карте изображена большая кастрюля, а на другой — две кастрюли, одна из которых среднего размера, а другая маленькая. При этом на первом листе могут быть изображены три зайца — большой, маленький и средний и два будильника — большой и маленький), маленькие карточки с изображением всех предметов, имеющихся на больших листах, чистые листы плотной бумаги или картона по числу больших листов лото.

**Ход и игры.** Педагог раздает детям по одному большому листу и по картонке, просит внимательно рассмотреть картинки и накрыть лист картонкой. Затем поднимает одну из маленьких карточек; например картинку с изображением большой кастрюли, показывает, не называя, кладет на стол тыльной стороной вверх, отсчитывает до 15 и, не переворачивая картинку, спрашивает: «У кого такая?» (Предмет и его величину не напоминает.) Дети снимают картонки и по памяти ищут нужное изображение. Когда они найдут нужную картинку, покажут и назовут ее, педагог демонстрирует свою картинку, давая детям возможность проверить свой выбор. Только после этого педагог оценивает результат: «Правильно, у Наташи большая кастрюля и у меня большая кастрюля». Или: «Наташа выбрала верно, у нее большая кастрюля, а Вова не совсем правильно. У него тоже кастрюля, но она меньше». Подходит к Вове и дает ему возможность сопоставить картинку на близком расстоянии. Если на листе у ребенка изображены три кастрюли, он должен показать пальцем нужную и держать палец на изображении до момента проверки.

### **У кого такое?**

**Цель.** Та же, осуществлять выбор по слову, запоминать словесное определение величины.

Оборудование. То же.

Ход игры. Детям раздают листы лото, они их рассматривают и закрывают картонками. Педагог называет одну из картинок, например высокий дом, отсчитывает до 10—15, просит снять картонки и найти названную картинку. Затем достает маленькую карточку, показывает ее детям и отдает тому, кто опознал предмет по словесному описанию до показа маленькой карточки, и говорит: «Верно, это высокий дом». Если же дети не смогли определить картинку по слову-названию, то педагог еще раз показывает и называет ее. Дети повторяют название. После этого картинка откладывается, и название предмета повторяется через некоторое время, после обыгрывания 2—3 других предметов. Игра заканчивается, когда все картинки на больших листах будут закрыты маленькими карточками.

### **Красивый узор (занятие)**

**Цель.** Учить осуществлять выбор величин по слову-названию

предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату — ритмичному чередованию величин.

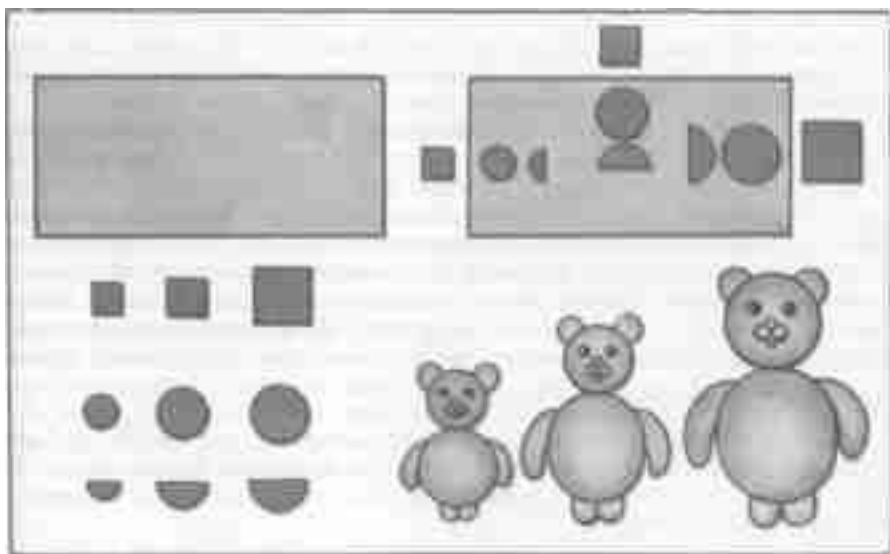
**Оборудование.** Полоски чистой плотной бумаги по числу детей, геометрические формы разной величины для выкладывания узора (круги, квадраты, ромбы, шестиугольники и др.); подносики, наборное полотно.

**Ход занятия.** Педагог раздает детям полоски бумаги и ставит на стол подносики с геометрическими формами. Говорит, что сейчас они будут выкладывать красивый узор, показывает образец действия: «Большой квадрат. (Берет форму и вставляет в наборное полотно.) Маленький квадрат, еще маленький квадрат». (Вновь вставляет в полотно и т. д.) Затем педагог предлагает выкладывать формы под диктовку. Вначале он следит не только за правильным чередованием величин, но и за тем, чтобы дети действовали слева направо и соблюдали одинаковое расстояние между элементами. При повторном проведении задания дают другие формы, изменяется и их чередование. В заключение педагог рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.

### **Комната для трех медведей**

**Цель.** Продолжать учить детей осуществлять выбор и соотношение величин предметов по словесному определению, действовать в соответствии со словесной инструкцией; учить пользоваться в игровой ситуации предметами-заменителями; продолжать знакомить со сказкой «Три медведя».

**Оборудование.** Предметы-заменители — картонные геометрические формы разной величины (длинный прямоугольник —



«стол», квадраты трех величин — «стулья», круги трех величин — «тарелки», половинки овалов трех величин — «чашки»), картонные фигурки трех медведей.

**Ход и игры** (проводится небольшими подгруппами, не более 6 детей). Играющие располагаются вокруг маленького стола, педагог вместе с детьми. Рядом с педагогом на другом стуле лежит под салфеткой оборудование для игры. «Помните, я рассказывала вам сказку про трех медведей,— говорит педагог.— Они приходили к нам в гости. Самый большой, его звали Михайло Иванович, поменьше — медведица, ее звали Настасья Петровна, а самый маленький медвежонок Мишутка. Сегодня мы построим для них комнату и опять позовем их в гости. (Достает из-под салфетки картонный прямоугольник, кладет на середину стола.) Это будет стол для трех медведей. Около него нужны стулья. (Достает три квадрата и вперемешку выкладывает на стол.) Кто расставит стулья около стола так, как я скажу? Вот тут самый большой стул — для Михайло Ивановича. (Ребенок берет большой квадрат и ставит на указанное место.) Вот тут стул поменьше — для Настасьи Петровны. (Ребенок кладет соответствующий квадратик.) Тут самый маленький стул — для Мишутки». (Ребенок кладет маленький квадрат). Затем другой ребенок раскладывает тарелки-кружки. Педагог уже не указывает, на какое место их ставить, а просто говорит: «Расставь тарелки так: самую большую — Михайло Ивановичу, поменьше — Настасье Петровне, а самую маленькую — Мишутке». Если ребенок кладет круги не на прямоугольник, педагог напоминает, что это у медведей стол. Третий ребенок расставляет чашки. Дети зовут медведей, те приходят, благодарят детей. Каждый медведь узнает свой стул, свою тарелку и чашку.

### **Построим спальню для медведей**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Картонные геометрические формы трех величин (прямоугольники — «кровати», квадраты — «подушки»).

**Ход и игры** (проводится небольшими подгруппами). Дети рассаживаются так же, как и в предыдущей игре. «У трех медведей в сказке,— говорит педагог,— было две комнаты. Одна столовая, другая спальня. Там стояли кровати. (Достает прямоугольники.) Вот тут кровать Михайло Ивановича, здесь Настасьи Петровны, а тут Мишутки». Один из детей расставляет кровати и объясняет, где чья кровать. После этого другой ребенок выполняет более легкое задание: раскладывает подушки. К детям снова приходят медведи, они быстро находят свои кровати и благодарят детей.

### **Три медведя (кукольный театр)**

Цель. Создать положительное отношение к сказке Л. Н. Толстого; закреплять правильное понимание величины предметов; стимулировать желание вспоминать и воспроизводить соотношение предметов по величине.

**Оборудование.** То же, что и в предыдущих играх, по сказке —



плоскостное изображение девочки, по величине соответствующее изображению Мишутки.

Ход игры. Педагог просит детей помочь снова построить две комнаты для медведей — столовую и спальню, предлагает вспомнить, что было в комнатах. Один ребенок «строит столовую» — выкладывает геометрические формы-заменители: прямоугольник (стол), квадраты (стулья), круги (тарелки), полукруги (чашки). Другой ребенок «строит спальню» — выкладывает прямоугольники (кровати), квадраты (подушки). Педагог рассказывает сказку дальше и вводит новый персонаж, девочку (плоскостное изображение), и обыгрывает ее появление.

### **Найди, где спрятано**

Цель. Удерживать в памяти представление о предметах разной величины и находить их по истечении некоторого времени.

Оборудование. Разные предметы (большие и маленькие, высокие и низкие, широкие и узкие, длинные и короткие).

Ход игры. 1-й вариант. Педагог достает два шара — большой и маленький, предлагает детям рассмотреть их, а затем в присутствии детей прячет их в разных местах комнаты, например один за буфет, а другой под стол в игровом уголке. Просит детей закрыть глаза, сам отсчитывает про себя до 15 и предлагает желающим найти маленький шар, потом — большой. Затем педагог прячет два или три других предмета, например три коробки (большая, маленькая и средняя), а отыскать их должны те, кого воспитатель вызывает: один ребенок ищет большую коробку, другой — коробку поменьше, третий — маленькую. По мере освоения игры прятать предметы и давать задания тем, кто их ищет, может кто-либо из детей.

2-й вариант. Педагог ставит на стол высокую и низкую пирамидки, высокую и низкую матрешки или высокую и низкую елочки (два предмета одновременно), обращает внимание на разницу по высоте, подчеркивая ее движением руки: «Это высокая пирамидка, а это низкая». Дальше игра проходит, как в первом варианте.

3-й вариант. Проводится так же, как и 2-й вариант. Разыскиваются длинные и короткие предметы.

4-й вариант. Педагог предлагает двоим выйти из группы. Они должны будут искать предметы. Остальные собираются вокруг педагога, он показывает два предмета, например большого и маленького мишку, и предлагает их спрятать. Вместе с педагогом дети прячут игрушки и зовут тех, кто стоит за дверью. Одного из вошедших педагог просит найти большого мишку, он сидит на большом стуле, а другого — найти маленького мишку, он сидит на маленьком стуле. Предметы должны находиться в поле зрения детей.

По этому же типу проводятся игры с другими предметами.

## ВОСПРИЯТИЕ ЦВЕТА

Восприятие цвета отличается от восприятия формы и величины прежде всего тем, что это свойство не может быть выделено практически, путем проб и ошибок. Цвет нужно обязательно увидеть, т. е. при восприятии цвета можно пользоваться только зрительной, перцептивной ориентировкой.

Вначале при определении цвета большую роль играет примеривание, сопоставление путем приложения. Когда два цвета вплотную прилегают друг к другу, ребенок может увидеть их одинаковость или неодинаковость. При этом он может еще и не владеть восприятием цвета, не видеть, что оба предмета красные или один из них красный, а другой желтый, но увидит, что цвета одинаковые или разные. Умственно отстающие дети часто не видят даже такого сходства или различия, и приходится довольно длительно работать над этим.

Когда ребенок научится определять цвета при их непосредственном контакте, т. е. путем наложения и приложения, можно переходить к выбору по образцу, к настоящему восприятию цвета, а затем и к усвоению названий цветов.

На основе восприятия цвета формируются и представления о цвете. А благодаря этому дети смогут не только применять его в своей деятельности (изобразительной, трудовой), в игре, но использовать цвет как сигнал к действию в быту (например, понимать сигналы светофора).

### Различение цветов

Эта группа заданий основана на зрительном различении предметов по цвету при непосредственном их сближении, т. е. примеривании. Сближение позволяет увидеть наличие или отсутствие так называемого цветового перепада между двумя цветами. Он может быть резким (например, между красным и желтым цветами) или близким (между желтым и оранжевым цветами). Поэтому первые игры и упражнения должны проводиться с предметами, резко различными по цвету, и осуществлять выбор по образцу. Постепенно цветовой перепад будет все меньшим, и уже на расстоянии производится составление цветов.

Педагог должен побуждать детей к самостоятельности при выполнении задания, постоянно менять предметы по цвету, чтобы они ориентировались не на их форму, а на цвет.

#### Цветные кубики

**Цель.** Учить различать цвета, ориентируясь на их однородность или неоднородность при наложении; обозначать результат словами «такой», «не такой»; действовать по подражанию.

**Оборудование.** Крупные пластмассовые кубики по два каждого цвета (красные, желтые, белые, синие, голубые, зеленые).

Ход и игры (проводится индивидуально с каждым ребенком). Взрослый расставляет перед собой и ребенком по 3—4 парных кубика, обращая внимание ребенка на их одинаковость: «Тебе такой, мне такой, тебе такой, мне такой...» Затем предлагает построить красивые одноцветные башни, показывает, как это делать. Момент постройки обыгрывает: берет сначала свой красный кубик, ставит на желтый и тут же выражает недовольство («не такой»), переставляет на красный, проводит по кубикам рукой сверху вниз, подчеркивая их однородность. Таким же образом устанавливает другие кубики. Затем просит ребенка сделать то же самое. При необходимости помогает. Ребенок строит башни 2—3 раза. По окончании педагог хвалит его.

### **Найди цветок для бабочки**

Цель. Та же, познакомить с названиями некоторых цветов (красный, синий, желтый, белый).

Оборудование. Четыре крупных выполненных из картона цветка (красный, синий, желтый, белый) — для наборного полотна; 4 плоскостные фигурки бабочек такой же окраски, как и цветы, сомасштабные им; такие же, но меньших размеров трафареты с изображением цветов и бабочек по числу детей (на каждого ребенка по 2—3 цветка и по 2—3 бабочки); по числу детей конверты (в них вкладывается весь раздаточный материал); наборное полотно.

Ход игры. Педагог расставляет на наборном полотне цветы четырех цветов и показывает бабочек, объясняет, что бабочки хотят найти свои цветы — сесть на такой цветок, чтобы их было видно и никто не смог их поймать. Нужно помочь бабочкам спрятаться. Педагог рассматривает бабочек, обращая внимание детей на то, что цвет бабочки и цветка совпадают («такой же»), бабочку не видно — она спряталась. Затем дети достают из конвертов бабочек и цветы и выполняют задание. У каждого ребенка вначале по две пары объектов. В дальнейшем количество пар увеличивается.

В конце занятия педагог подводит итог, называет цвета и показывает их: «Желтая бабочка села на желтый цветок, синяя бабочка села на синий цветок и т. д. Они спрятались, их не видно».

### **Помоги Незнайке собрать букеты**

Цель. Осуществлять выбор цвета по образцу и проверять его примериванием; продолжать различать цвета («такой», «не такой»); знакомить с названиями цветов (не требуя от детей их повторения); формировать положительное эмоциональное отношение к игре с игрушками; ориентироваться в игре на цвет как на значимый признак.

Оборудование. Кукла-мальчик Незнайка, цветы разной окраски, подставки для цветов.

Ход игры (проводится подгруппами не более 6 детей). К детям приходит Незнайка с большим букетом цветов, спрашивает, красивые ли они, и просит помочь разделить их на букеты для

подарка друзьям. Незнайка достает один цветок и говорит, что один букет хочет сделать вот такой (например, синий). По его просьбе выходит один ребенок и выбирает из большого букета синие цветы. Затем Незнайка выбирает оранжевый цветок, и другой ребенок подбирает оранжевые цветы. У Незнайки остаются только красные цветы. «У меня все цветы одинаковые, красные», — говорит Незнайка. Педагог обращает внимание детей, что у всех теперь букеты с одинаковыми цветами: в одном — синие, в другом — оранжевые. Все букеты красивые. Незнайка благодарит детей, забирает букеты и уходит.

По мере освоения игры выбор цвета осуществляется не из трех наименований, а из шести. В игре могут участвовать все дети.

### **Привяжи ленточки к шарикам**

**Цель.** Продолжать учить различению цветов, подбирать одинаковые цвета на глаз с последующей проверкой; учить ориентироваться на цвет как на значимый признак; закреплять эмоционально-положительное отношение к игре; продолжать знакомить с названиями цветов.

**Оборудование.** Воздушные шары трех цветов по количеству детей, цветные ленточки четырех цветов (три из них совпадают с цветом шаров), число ленточек превышает количество шаров, подносик<sup>4</sup> для ленточек, бубен.

**Ход игры.** Дети сидят на стульях полукругом около стола педагога. На столе под салфеткой лежат ленточки и бубен. Педагог вносит в группу сетку с уже надутыми воздушными шарами и говорит, что дети будут играть в праздник, маршировать с шарами. Для этого нужно к каждому шару привязать свою ленточку, достает их из-под салфетки. «Ленточка должна быть такая же, как шар, такого же цвета», — говорит педагог и показывает, как подбирать ленточку: берет один из шаров, выбирает ленточку того же цвета, прикладывает ее к шару («такая же, красная»), потом по очереди подзывает детей. Каждый получает шар, подбирает ленточку, а педагог помогает привязать ее к шару и говорит: «Какие у всех красивые шары с ленточками. У Тани и Сережи шары голубые и ленточки такие же, голубые. У Саши и Вовы шары синие и ленточки такие же, синие» и т. д. После этого дети маршируют с шарами под бубен, бегают по комнате, размахивая шарами, а затем по сигналу бубна подбегают к педагогу и отдают ему шары.

### **Спрячь мышку от кошки**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Плоскостные домики из картона, окрашенные в разные цвета (основные) или обклеенные цветной бумагой, с прорезями для дверей; с обратной стороны домиков (к основной части) приклеиваются сверху и снизу картонные рейки так, чтобы между ними перемещалась (в виде задвижки) полоска картона с наклеенными дверями тех же цветов, что и домики; игрушечная кошка и плоскостные изображения мышек (см. вклейку).

Ход игры. Дети сидят на стульях вокруг стола педагога. На столе разложены три-четыре домика разных цветов и на некотором расстоянии вперемешку двери к ним. Появляется мышка, она пищит и просит спрятать ее от кошки. Педагог прячет мышку в один из домиков и объясняет, что надо закрыть дверь, а то кошка найдет мышку. Обыгрывает этот момент: берет одну из дверей (цвет не подходит) и прикладывает к домику. Затем ищет дверь такого же цвета, как дом. Наконец находит дверь нужного цвета, закрывает мышку и обращает внимание на то, что двери не видно: она слилась с домиком. Выбегает кошка, бегаёт вокруг домика, ищет мышку, но не находит. Появляется другая мышка. Ее прячет ребенок. Игра повторяется.

В конце педагог говорит, что дети хорошо спрятали мышек, правильно подобрал двери к домикам — все домики и двери одинаковые.

При повторном проведении игры используются домики другого цвета. Можно применять в окраске домиков незнакомые детям цвета и оттенки. Дома располагаются не в ряд, а в случайном порядке.

### **Зрительное соотнесение цветов**

Зрительное соотнесение цветов происходит не только тогда, когда предметы находятся рядом, но и на расстоянии. В основе такого соотнесения лежит не просто различие, а восприятие цвета. В то же время можно сказать, что и восприятие цвета, и различие не всегда связаны со знанием названий цвета. Таким образом в задания можно включать любые цвета и оттенки.

Действуя с цветом, дети начинают запоминать и сами цвета, и их названия. Однако бессмысленно говорить им название цвета, если они не выделяют его зрительно, не отличают от другого. Поэтому игры и упражнения строятся так, чтобы ребенок сначала вычленил цвет как значимый признак и выполнил задание. Только после этого нужно назвать цвет. Сначала даются названия основных цветов: желтый, красный, зеленый, синий, а также белый и черный, а затем дополнительных цветов и оттенков.

#### **Бегите ко мне**

Цель. Продолжать учить осуществлять выбор цвета по образцу, действовать по цветовому сигналу, развивать внимание.

Оборудование. Флажки трех цветов, бубен.

Ход игры. Педагог раздает детям флажки трех цветов. По сигналу бубна они разбегаются по комнате. Педагог говорит: «Бегите ко мне» — и поднимает красный флажок. Дети с красными флажками подбегают к педагогу и поднимают их вверх. Игра повторяется. Все вновь разбегаются. Педагог поднимает флажок другого цвета или сразу два флажка, например белый и красный. Дети с такими же флажками подбегают к нему и поднимают их вверх. В конце игры педагог поднимает все три флажка и дети подбегают к нему.

### **Оденем кукол**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Три куклы в разных юбочках — красного, синего и белого цвета (или синего, голубого и зеленого и др.), по 4 кофточки, 4 банта, т. е. кофточек и бантов больше, чем юбочек.

**Ход игры.** Педагог вносит в группу кукол в рубашках и юбочках, рассказывает детям, что куклы хотят красиво одеться, так, чтобы у них все было одного цвета — юбочка, кофточка и бант в волосах. Но сами они не могут это сделать и просят помочь детей. Достает платья и ленты и раскладывает их на столе вперемешку. Дети подходят по одному и одевают кукол. В конце педагог подводит итог: «Куклы одеты красиво. У одной все: и кофта, и юбочка, и бант красные, у другой — голубые, у третьей — белые». Предлагает детям поплясать с куклами.

### **Найди свою пару^г**

Цель. Та же •

**Оборудование.** Парные флажки разного цвета (например, два красных, два оранжевых, два желтых и т. д.), бубен.

**Ход игры.** Педагог раздает детям флажки — по одному каждому ребенку. По сигналу бубна дети разбегаются по комнате, затем по другому сигналу педагога останавливаются и ищут каждый свою пару — ребенка, у которого флажок такого же цвета. Дети с одинаковыми флажками берутся за руки, пары встают друг за другом и под удары в бубен маршируют по комнате.

По мере усвоения игры задание усложняется: когда дети пройдут парами по комнате, они снова разбегаются, а педагог подходит к ним и поочередно меняет флажки. Дети должны найти новые пары, ориентируясь на другой цвет флажка.

### **Найди свое место**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Парные цветковые карточки (количество цветов соответствует количеству играющих), стулья по количеству детей, бубен.

**Ход игры.** Дети сидят на стульях, расставленных в ряд. Педагог раздает им карточки, и они под бубен разбегаются по комнате. Педагог раскладывает на стулья другой комплект таких же цветковых карточек, которые есть у детей. По сигналу дети бегут к тем стульям, на которых лежат карточки такие же, как у них. Педагог проверяет правильность выбора.

### **Подарим куклам бусы**

Цель. Учить выполнять чередование цветов по образцу, развивать целенаправленность и внимание при выполнении задания.

**Оборудование.** Куклы, мишки, зайки по числу детей, крупные бусы двух цветов, леска или тонкая проволока для нанизывания бус, подносики по числу детей.

**Ход игры.** Педагог показывает детям бусы из 6—8 крупных бусин, чередующихся по цвету (например, красные и синие или бе-

лые и голубые). При рассмотрении помогает детям определить, что бусы состоят из бусин (шариков) двух цветов, которые ритмично чередуются. Затем достает куклу и надевает на нее бусы. Кукла радуется, благодарит, говорит, что она стала нарядная, красивая. Педагог раздает всем играющим другие игрушки и предлагает детям сделать такие же бусы и подарить их куклам, зверятам. Каждому ребенку дают поднос с бусинами двух цветов, леску или проволоку. Педагог еще раз просит рассмотреть готовые бусы и сделать точно такие же. Дети выполняют задание. Педагог по необходимости помогает им, указывая на ошибки и сопоставляя с образцом. Когда бусы нанизаны, дети надевают их на кукол, педагог помогает завязать бусы. Куклы благодарят детей.

### **Лото** (узнавание цвета)

**Цель.** Продолжать выбирать цвет по образцу; учить воспринимать и определять не только резко различные, но и близкие цвета и оттенки; закреплять знание названий основных цветов.

**Оборудование.** Листы лото с четырьмя квадратами разного цвета. На каждом листе различное расположение квадратов, могут отсутствовать те или иные цвета (например, на одном — красный, оранжевый, желтый, зеленый; на другом — оранжевый, зеленый, красный, желтый; на третьем — голубой, синий, фиолетовый, зеленый и т.д.), маленькие карточки тех же цветов или покрываются квадраты на листах лото.

**Ход игры.** Детям раздают лото. Педагог поднимает по одной маленькой карточке и спрашивает: «У кого такая?» Всем, правильно опознавшим цвет, раздают маленькие карточки, ими накрываются соответствующие по цвету квадраты. Тому, кто неверно опознал цвет, также дают маленькую карточку, и он путем непосредственного соотнесения (приложения) проверяет результат. Только после этого можно спросить ребенка, правильно ли он выбрал цвет. Тем, кто сделал правильный выбор, тоже следует время от времени предлагать проверить свой выбор приложением, иначе вопрос «Правильно ли ты выбрал?» они будут воспринимать как указание на ошибку и подлинное соотнесение цветов не будет осуществляться. В конце педагог обобщает результат игры.

При повторном проведении игры каждому ребенку дают 2—3 больших листа. Один и тот же цвет может повторяться в них два или даже три раза, т. е. ребенок должен просить у педагога еще одну или две маленькие карточки.

### **Времена года** (занятие)

**Цель.** Продолжать действовать в соответствии с образцом; формировать представление о том, что каждое время года имеет свой определяющий цвет: у зимы — белый, у осени — желтый, у весны — зеленый, у лета — пестрый; учить детей соотносить со временем года одежду людей; развивать внимание, интерес к результату действий, целенаправленность.

**Оборудование.** Большой лист бумаги (голубой или серый)

фон) для панно, плоскостные изображения (трава; земля, покрытая снегом; земля, покрытая желтой травой и листьями; дерево с зелеными листьями; дерево, покрытое снегом; дерево с желтыми листьями; девочка в шубе, теплой шапке, валенках и варежках; девочка в осеннем пальто, шапочке, туфлях или сапожках; девочка в легком платье и туфельках с носочками), листы бумаги (половина альбомного) для детей, те же плоскостные изображения, но меньшего формата для каждого ребенка, подносики для расположения форм.

**Ход занятия. 1-й вариант. «Зима».**

*1-е занятие.* Педагог располагает на доске лист бумаги и говорит детям, что сейчас они все вместе будут создавать красивую картину о зиме. Просит всех посмотреть в окно и сказать, какая сейчас земля — черная, зеленая или белая. Дети подходят к окну и говорят, что земля белая, покрыта снегом, потому что сейчас зима. Затем садятся на места, а педагог берет белую полоску бумаги и наклеивает на нижний край листа. Потом дети смотрят снова в окно и рассматривают зимнее дерево, лишенное листьев и покрытое белыми хлопьями снега. Педагог выкладывает на столе плоскостное изображение трех деревьев (с зелеными листьями, с желтыми листьями и без листьев, на ветках снег), просит ребенка выбрать такое дерево, которое нужно для их картины — зимнее дерево. На лист наклеивается изображение дерева. Потом на столе раскладываются фигурки девочек в зимней, осенней и летней одежде. Педагог спрашивает, какая из этих девочек может пойти гулять зимой. Кто-либо из детей выбирает нужную фигурку девочки, и она также наклеивается на лист. Педагог рассматривает с детьми полученное изображение: «На картине зима. Все белое — земля, дерево. На земле и на дереве лежит белый снег. Холодно. Девочка надела теплую шубу, шапку, валенки, варежки и пошла гулять».

*2-е занятие.* Педагог раздает детям листы бумаги и ставит перед каждым ребенком поднос с плоскостными фигурками. У каждого на подносе по два элемента для выбора: у одного — зеленая и белая полоски для земли, дерево с желтыми листьями и покрытое снегом, девочка в зимней и осенней одежде; у другого ребенка, кроме необходимых элементов для зимней картины, — желтая полоска. Педагог выставляет на доске панно «Зима», выполненное на прошлом занятии, и просит детей сделать такие же картинки на своих листах. В ходе работы по мере необходимости помогает детям. В заключение говорит: «Мы сделали красивые картинки про зиму. Зимой везде лежит белый снег — на земле, на деревьях. Все бело. Красиво. Девочка гуляет в шубе, теплой шапке, валенках и варежках, потому что зимой холодно».

**2-й вариант. «Весна».** Проводится так же на двух занятиях: на первом выполняется панно «Весна», на втором дети выкладывают картинки о весне по образцу панно.

**3-й вариант. «Осень».** Проводится так же на двух занятиях: на первом выполняется панно «Осень», на втором дети выкладывают картинки по образцу панно.



## **Запоминание, связанное с представлением о цвете**

Игры данного раздела основаны на том, что было усвоено детьми при проведении дидактических игр с использованием цвета в предыдущих разделах. Постепенно у детей формируются представления о цвете, которые закрепляются в слове-названии. Важно научить ребенка пользоваться представлениями о цвете в повседневной жизни, научить оперировать этими представлениями не только в реальных действиях, но и мысленно.

### **Узнай и назови**

Цель. Продолжать соединять представление о цвете со словом-названием, учить производить выбор цвета по слову.

**Оборудование.** То же, что в игре «Лото».

Ход игры. Педагог раздает детям большие карты лото, а затем спрашивает, не показывая маленькой карточки: «У кого синяя карточка (красная, желтая, оранжевая, черная и др.)?» Тем, кто отвечает: «У меня», педагог дает маленькие карточки и побуждает самостоятельно проверить правильность выбора. Игра проводится до тех пор, пока все карты лото не будут накрыты маленькими карточками. В конце игры педагог обращает внимание детей на их ошибки, но обязательно дает общую положительную оценку их действиям в игре.

### **Запомни и найди**

Цель. Продолжать развивать внимание, запоминание с опорой на представление о цвете.

**Оборудование.** То же, что в предыдущей игре.

Ход игры. Педагог раздает детям большие карты лото. Просит внимательно рассмотреть их и закрыть чистыми листами картона. Показывает одну из маленьких карточек, кладет ее на стол тыльной стороной вверх, отсчитывает до 10—16 («про себя»), просит детей снять чистые листы и показать, какой цвет они видели в образце. Затем педагог демонстрирует образец и дает детям возможность проверить, правильно ли они указали цвет, и раздает им маленькие карточки.

### **Запомни и назови**

Цель. Вспоминать нужный цвет по его названию, удерживая в памяти определенное время; учить сосредоточиваться на цели, которая отсрочена от инструкции.

**Оборудование.** То же.

Ход игры. Принцип организации и проведения игры остается прежним. После того как дети снимут чистые листы, они должны назвать цвет карточки, которую показал педагог.

### **Какого цвета нет**

Цель. Продолжать формировать интерес к игре с цветом, ориентировку на цвет; учить запоминать цвет, активизируя внимание; стимулировать активное употребление знакомых названий цветов.

**Оборудование.** Наборное полотно, крупные цветные карточки, лист белой бумаги.

**Ход игры.** Педагог располагает на доске наборное полотно и вставляет в него в случайном порядке четыре цветные карточки (названия цветов хорошо знакомы детям), просит назвать цвета. Затем закрывает полотно листом бумаги и незаметно забирает одну из карточек. Снимает бумагу и спрашивает, какого цвета нет. Игра повторяется, каждый раз педагог меняет местами цветные карточки.

В дальнейшем увеличивается количество карточек и их расцветка.

Что бывает такого цвета

**Цель.** Соединять представление о цвете с представлением о реальных предметах; дать понять, что цвет — одно из свойств предмета и некоторым из них присущи определенные цвета.

**Оборудование.** Наборы предметов разного цвета: овощи и фрукты (апельсин, яблоко, помидор, огурец; редиска, огурец, капуста, баклажан), ягоды (черная и красная смородина, клубника, крыжовник и др.), картинки с изображением животных (медведь белый и коричневый, лягушка, крокодил, заяц серый и белый, лиса и др.), игрушки разного цвета, картинки с изображением предметов.

**Ход игры.** 1-й вариант. На столе у педагога лежит помидор, огурец, лист дерева (зеленый или желтый), яблоко (зеленое или красное). Дети рассматривают предметы и называют их цвет. Потом педагог закрывает все салфеткой, достает цветные карточки, поворачивает их тыльной стороной и предлагает трем детям взять по одной карточке. Потом они поворачивают карточки расцветкой вверх. Тот, у кого красная карточка, называет красные предметы, лежащие на столе. Владелец зеленой карточки называет зеленые предметы на столе. Все предметы при этом закрыты салфеткой. У третьего ребенка — синяя карточка. Он также вспоминает синие предметы под салфеткой, но назвать их не может. Салфетку снимают и проверяют правильность ответов детей. Педагог говорит: «Правильно, помидор бывает красного цвета, огурец и листок — зеленого. А бывает помидор синего цвета? или синий листок? синий огурец?» Дети отвечают. Педагог просит всех вспомнить и найти в групповой комнате синие предметы.

2-й вариант. Дети называют предметы определенного цвета, а педагог дает ребенку картинку с изображением правильно названного предмета. Если же предмет назван неверно, картинка не дается. Когда все знакомые детям предметы данного цвета будут названы, они раскладывают картинки и называют их изображение. Например, ребенок говорит: «У меня лягушка, яблоко, огурец». — «Правильно, — говорит педагог, — они зеленые». Другой ребенок показывает свои картинки: «Тут кузнечик, крокодил, листок и трава». — «Верно, — дает оценку педагог. — Посмотрите! Лягушка, листок, **огурец**, кузнечик бывают зеленые. У нас есть зеленая чашка, зеленая лейка, зеленая машина. Л могут они быть красными? Да,

могут. Их можно покрасить в любой цвет. А вот предметы природы бывают определенного цвета. Трава зеленая, снег белый».

Хлоп-хлоп

Цель. Учить действовать по цветовому сигналу, развивать внимание.

Оборудование. Цветовые карточки или- цветные флажки.

Ход игры. Педагог ставит перед собой подставку с двумя флажками разного цвета, например синего и голубого. Предлагает детям хлопать в ладоши, когда поднимает синий флажок, а с поднятием голубого флажка — положить руки на стол (показывает, как это сделать). Затем педагог попеременно поднимает флажки, то синий, то голубой, а дети производят соответствующие действия. В дальнейшем очередность в показе флажков меняется так, чтобы дети ориентировались только на цветовой сигнал.

### Светофор

Цель. Продолжать учить ориентироваться на цветовой сигнал, действовать в соответствии с ним, рассказать о светофоре: красный цвет запрещает движение (стоп!), зеленый разрешает (иди!).

Оборудование. Игрушка светофор на батарейках или самодельный (на ручке картонный круг, обклеенный с одной стороны зеленой, с другой — красной бумагой).

Ход игры. Педагог знакомит детей со светофором, ^ показывает, как загорается свет (поворачивает круг зеленой и красной сторонами). Просит детей рассказать, видели ли они светофор на улице, что они о нем знают. Обобщая ответы детей, педагог предлагает поиграть в светофор. Дети встают друг за другом, кладут руки впереди стоящим на плечи — это трамвай. Педагог исполняет роль милиционера (действует светофором). При появлении красного сигнала трамвай останавливается, зеленого — едет (дети передвигаются по комнате).

В дальнейшем игра может проводиться и на участке. Дети могут двигаться по очерченной полосе — улице, выполнять роль машины (их может быть несколько) или ехать на велосипедах и т. п. «Нарушители» — те, кто не соблюдал сигнал светофора, выходят из игры. Роль милиционера может выполнять ребенок.

### Оденем кукол

Цель. Активизировать представления о цвете, закреплять знание названий цветов.

Оборудование. Картонная кукла с набором одежды.

Ход игры (проводится с небольшими подгруппами из 2—3 детей). Дети с педагогом сидят вокруг стола. На нем кукла с набором одежды. Педагог предлагает послушать рассказ о кукле Наташе, иному из детей выполнять действия по ходу рассказа. Начинает: «Кукла Наташа встала утром и начала одеваться, чтобы пойти в детский сад. Она надела желтое платье. Где желтое платье? (Ребенок находит его и надевает на куклу.) **Коричневый бант и**

коричневые туфли. (Ребенок находит нужные предметы.) Правильно! Сейчас зима. Наташа надела красивое красное пальто с серым воротником и меховую серую шапку. На ноги она надела красные сапожки. (Действует другой ребенок. Он находит все перечисленные вещи и надевает на куклу.) Кукла говорит: «Спасибо!» Наташа пошла в детский сад и внимательно смотрела на светофор». (Передаёт куклу третьему ребенку, а сам держит светофор. Ребенок ведет куклу через дорогу, подчиняясь сигналам светофора.)

## **ФОРМИРОВАНИЕ ЦЕЛОСТНОГО ОБРАЗА ПРЕДМЕТА**

Восприятие предмета как целого лежит в основе освоения ребенком окружающего мира, способствует развитию всей его деятельности. Целостный образ предмета вначале бывает нечетким, расплывчатым, недифференцированным, т. е. ребенок узнает знакомый предмет, но не может передать его в рисунке, лепке. Это происходит не потому, что он не умеет лепить и рисовать. Он просто не представляет себе предмет достаточно четко, не способен выделить его контур, части, из которых состоит данный предмет.

У умственно отсталого ребенка формирование целостного образа происходит в более поздние сроки и без специального коррекционного воздействия остается недостаточным, что отрицательно сказывается на развитие трудовой деятельности. Дети плохо осознают внешний вид и строение предмета, зачастую не узнают его в изображении.

В данном разделе даны дидактические игры на формирование у умственно отсталых детей целостного образа предмета. При проведении игр желательно придерживаться предлагаемой последовательности, так как она учитывает закономерности формирования целостного образа — от узнавания к восприятию и представлению.

## **Узнавание и различение предметов**

Развитие целостного восприятия предмета начинается с узнавания. Умственно отсталые дети не всегда могут узнать предмет в новой ситуации, выделить его из общего фона. Они испытывают трудности при опознании предмета в рисунке, особенно если этот предмет изображен в необычном ракурсе или в несколько измененной форме. А так как ознакомление с окружающим, обучение речи, счету ведутся с помощью картинок, то у детей могут сформироваться неправильные представления, недостаточно точно отнесенные к слову. Вот почему играм на узнавание предметов уделяется большое внимание.

### **Найди свою игрушку**

Цель. Учить узнавать знакомые предметы среди других, развивать внимание, вызывать положительное отношение к игрушке.

**Оборудование.** Игрушки по числу детей.

**Ход игры.** Педагог раздает каждому по одной игрушке и пред-

лагают поиграть с ними. Детям, которые не могут сами начать игру, помогает выбрать игровое действие (покачать куклу, поплясать с мишкой, покатать мяч, разобрать и собрать матрешку и т.п.). Затем просит детей принести игрушку к нему на стол, собирает их, перемешивает, накрывает салфеткой, отсчитывает до 15—20 и говорит, что тот, кто найдет свою игрушку, получит ее обратно и сможет поиграть с ней, чужую игрушку брать нельзя. Дети по одному подходят к столу и берут игрушки. Когда останется только две игрушки, педагог незаметно подкладывает еще две, чтобы у детей был выбор. При необходимости помогает им вспомнить, какие игрушки у них были («С чем ты играл?», «Что ты катал?», «Кого ты качала?» и т.п.). Результаты каждого выбора закрепляются в слове: «Верно, ты играл с мишкой и нашел своего мишку». Получив свои игрушки, дети играют с ними.

### **Найди свое место**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Игрушки по числу детей.

**Ход игры.** Дети с игрушками садятся на стулья, поставленные в ряд. По сигналу педагога они разбегаются по комнате, оставив игрушки на стуле и так же по сигналу бегут на свои места, ориентируясь на игрушки. Игра повторяется 2—3 раза. По мере освоения игры задание усложняется: пока дети бегают, педагог меняет местами игрушки на стульях.

### **Игрушки идут на праздник**

Цель. Учить подбирать одинаковые (парные) предметы по образцу, активизировать внимание.

**Оборудование.** Парные игрушки (два одинаковых мишки, две куклы, два зайца; второй набор: четыре куклы — две пары, отличающиеся друг от друга по величине, два одинаковых мишки и т.п.).

**Ход игры.** Один комплект игрушек педагог раскладывает на своем столе, другой на таком же столе, находящемся на некотором расстоянии и говорит: «Куклы, мишки, зайки хотят идти на праздник парами, но не могут найти свои пары: мишке нужен такой же мишка, кукле — кукла, зайке — заяка. Помогите им, ребята». Дети по очереди подходят к столу педагога, берут по одной игрушке и находят ей пару на соседнем столе, устанавливают их парами друг за другом. Педагог берет бубен или барабан, и дети передвигают игрушки по столу. Игра повторяется с другими детьми. Затем каждый ребенок получает по одной игрушке, по сигналу бубна дети разбегаются по комнате. Найдя свою пару, они маршируют с игрушками по комнате.

### **Что на картинке**

Цель. Узнавать предмет в рисунке, развивать внимание.

**Оборудование.** Наборы предметов и парных к ним изображений (игрушки, посуда, одежда, овощи, фрукты и др.).

**Ход игры.** Педагог расставляет на отдельном столе предметы (на 2—3 предмета больше, чем количество участников), вызывает ребенка, показывает ему картинку так, чтобы другие дети ее не видели, и говорит: «Сейчас вы будете угадывать, что нарисовано на этой картинке». Кладет картинку на свой стол, просит ребенка дать такой же предмет (игрушку), не называя его. Ребенок выбирает предмет и ставит на большой стол. Педагог спрашивает всех, что нарисовано на картинке. После ответа ребенок показывает картинку всем играющим. Дети оценивают правильность выбора. Если ребенок выбрал не тот предмет, педагог предлагает ему исправить ошибку. Затем педагог подытоживает результат: «Вы угадали — на картинке нарисована машина, и Таня принесла машину».

Сначала выбор производится из 3 предметов, в дальнейшем из 6—8.

**Лото (узнавание предметов по картинке)**

**Цель.** Учить выбирать парные предметы по образцу, развивать внимание, интерес к узнаванию и различению предметов, изображенных на картинке.

**Оборудование.** Карты лото с изображением трех знакомых детям предметов, маленькие карточки с изображениями тех же предметов.

**Ход игры.** Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких карточек и спрашивает: «У кого такая картинка?» После того как выбор сделан, ребенок получает карточку, а педагог называет предмет: «У Вовы ложка, правильно».

При повторных проведениях игры каждому ребенку дают не 1, а по 2—3 карты лото (6—9 картинок).

### **Запомни и найди**

**Цель.** Продолжать узнавать одинаковые изображения, запоминать их и соотносить мысленно в представлении, закреплять знание названий предметов.

**Оборудование.** То же, чистые листы бумаги или картона.

**Ход игры.** Принцип организации аналогичен ранее приведенным играм. Только педагог, показав маленькую карточку, говорит: «У кого такая?»

### **Запомни и назови**

**Цель.** Учить соотносить название предмета с его изображением, вспоминать предмет по слову-названию.

**Оборудование.** То же.

**Ход игры.** Принцип организации и методика проведения игры аналогичны играм, предложенным ранее.

### **Что изменилось**

**Цель.** Учить запоминать предметы и их изображения, расположение предметов и картинок в пространстве, развивать внимание,

воспитывать интерес к внешнему виду предметов и их различению.

**Оборудование.** Предметы, игрушки, картинки, экран (салфетка), наборное полотно.

**Ход игры. 1-й вариант.** На столе педагога стоят четыре предмета (например, тарелка, чашка, матрешка, машина). Педагог просит детей внимательно рассмотреть предметы, закрывает их салфеткой или загораживает экраном, отсчитывает до 15, незаметно забирает, прячет один из предметов, снимает салфетку (экран) и спрашивает: «Чего не стало?» При повторном проведении игры количество предметов увеличивается.

**2-й вариант.** Та же игра проводится с картинками, которые вставляются в наборное полотно и закрываются экраном.

**3-й вариант.** Игра проводится так же, как и в 1-м варианте, но педагог не прячет игрушки, а меняет их местами. Сняв экран, спрашивает: «Что изменилось?»

**4-й вариант.** Проводится так же с картинками.

## **Целостное восприятие предмета и осознание отдельных частей в этом предмете**

Цели, которые стоят перед дидактическими играми данного раздела, значительно сложнее. Детям предстоит осознать, что внешний вид предмета может меняться в зависимости от того, с какого положения на него смотрят — спереди, сзади, сбоку, снизу или сверху, но это все равно будет один и тот же предмет. Нужно также дать понять, что целый предмет может состоять из отдельных частей, каждая из которых не только имеет свою функцию, но и свою форму, величину, свое определенное место в целом, неизменное пространственное расположение. Все это, естественно, вызывает большие трудности у умственно отсталого ребенка.

### **Поставь правильно**

**Цель.** Обратить внимание на то, что предметы могут по-разному выглядеть спереди, сзади, сбоку; продолжать развивать внимание; уточнять представление о предмете.

**Оборудование.** Объемные предметы, имеющие резко различный вид спереди и сзади или спереди и сбоку (например, такие: дом, у которого спереди дверь, окна и крыльцо, а сзади глухая стена; кукла, слон, шкаф из набора кукольной мебели, автобус, обезьянка, матрешка и др.), бумага, фломастер.

**Ход игры.** Игра проводится индивидуально или с двумя детьми. Педагог берет одну игрушку и рассматривает ее с ребенком в разных положениях — сначала спереди, потом сзади. Например, рассматривая матрешку спереди, обращает внимание на то, что видно лицо, на лице глаза, нос, рот, видны руки и фартук; потом рассматривает матрешку сзади и отмечает, что лица не видно, на голове платок, фартука тоже не видно, а видны завязки. Затем Педагог просит ребенка отвернуться и закрыть глаза, кладет на стол изображение матрешки или в присутствии ребенка рисует

контур матрешки. Ребенок должен обязательно сидеть рядом с педагогом, чтобы рисунок воспринимался с одной точки. После этого ребенок берет матрешку, а педагог предлагает ему поставить ее так, как она нарисована. Педагог трижды меняет рисунки, на которых матрешка нарисована в разных ракурсах (спереди и сзади), но порядок чередования должен быть различным, чтобы ребенок при рассматривании рисунка соотносил его с положением предмета.

По этому же принципу проводится игра и с другими предметами. По мере освоения игра проводится двумя детьми: один выкладывает рисунки, а другой меняет положение предмета. Это побуждает детей к самостоятельной оценке результата.

### **Найди свою половинку**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Картинки-половинки, изображающие предметы с разных сторон — спереди и сзади (кукла спереди и та же кукла со спины; мишка спереди и со спины; клоун спереди и со спины; дом спереди и сзади; портфель школьный спереди и сзади; шкаф спереди и сзади; матрешка спереди и сзади; телевизор спереди и сзади и др.), целлофановые мешочки, бубен.

**Ход игры** (проводится подгруппами из 6 детей). Играющие сидят на стульях, расставленных в ряд. Педагог кладет на большой поднос мешочки с картинками и предлагает каждому взять по одному мешочку. По сигналу бубна дети разбегаются по комнате. С окончанием звучания останавливаются, педагог предлагает раскрыть мешочки, достать картинки и найти свою пару, чтобы сесть на стул рядом. Дети достают картинки и сличают их. Затем парами садятся на стулья, складывая картинки так, чтобы получилось единое двустороннее изображение.

### **Чего не хватает**

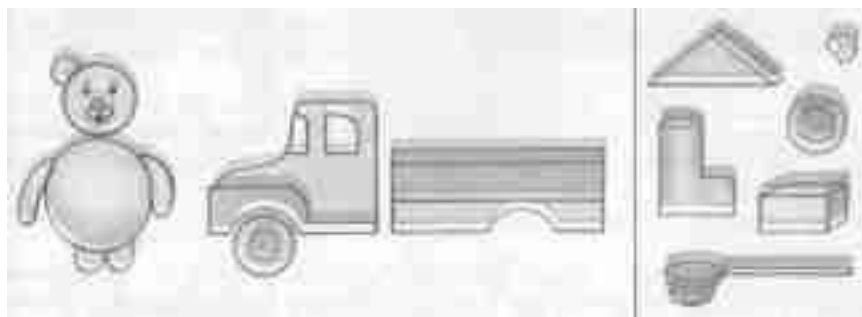
Цель. Обратить внимание на то, что при отсутствии какой-либо части целое нарушается; уточнить представление о предметах, о соотношении частей.

**Оборудование.** Сборно-разборные игрушки (игрушки, у которых можно снимать отдельные детали), картинки с изображением предметов, у которых отсутствуют существенные или характерные детали.

**Ход игры.** 1-й вариант. Педагог ставит на стол сборно-разборную игрушку без какой-либо важной и легко выделяемой части (например, дом без крыши или машину без колес) и просит сказать, целая ли это игрушка. Если дети говорят, что нет, спрашивает, чего в ней не хватает. После ответа или в случае затруднений достает коробку с деталями. В ней, кроме нужных, имеются и другие детали. Педагог предлагает кому-либо найти в коробке то, чего не хватает. Вместе с ребенком окончательно собирает игрушку.

2-й вариант. Педагог размещает на доске крупное апплика-





тивное изображение какого-либо предмета, просит внимательно рассмотреть, чего не хватает в изображении, что еще надо наклеить. По мере того как дети называют недостающие части, педагог их наклеивает. Когда работа завершена, нужно рассмотреть ее с детьми, раскрывая целое и анализируя детали, составляющие это целое.

**3-й вариант.** Педагог раздает детям предметные картинки по одной на каждого и просит рассмотреть, чего в них не хватает. Затем дети поочередно встают, показывают свои картинки и рассказывают, каких деталей не хватает в предметах, изображенных на их картинках.

### **Что это такое**

**Цель.** Активизировать представления о предметах, развивать внимание и воображение.

**Оборудование.** Элементы аппликации — многократно повторенные формы на отдельных листах бумаги, дополнительные элементы, благодаря которым можно превратить основной элемент в часть того или иного предмета или осмыслить как целый предмет (см. вклейку).

**Ход игры.** Игра проводится индивидуально или подгруппами. В любом случае детям сначала дают образец действия. На доске полоска бумаги, на которой на определенном расстоянии друг от друга расположены прямоугольники. Педагог берет заранее заготовленные прямоугольники меньшего размера и выкладывает или наклеивает на первом прямоугольнике окна и двери. Спрашивает: «Что это?» Дети отвечают: «Дом». Педагог выкладывает на втором прямоугольнике голубую полосу и двух рыбок — получает аквариум. Третий прямоугольник превращает в телевизор. К четвертому добавляет два небольших круга и полоску и получает вагон. Затем выкладывается на доме вторая полоса, на которой расположены круги, и уже ребенок (дети) вместе с педагогом превращает, например, один круг в мяч, другой — в воздуш-

ный шар (добавляет полоску — веревочку), следующий — в яблоко (добавляет черенок с листочком) и т. п. Детям можно предложить и полукруг (зонтик, шляпа, гриб, лодочка с парусом и др.), овал (цыпленок, лимон, рыба и др.), треугольник (крыша дома, шляпа, елка и др.).

**2-й вариант.** Детям раздают листы бумаги, формы (двум рядом сидящим — разные формы) и ставят подносики с элементами для составления изображения. В процессе работы педагог подходит к детям и в случае необходимости помогает им. По окончании каждый ребенок называет, какие он придумал и сделал картинки.

**3-й вариант.** Детям раздают листы бумаги с нарисованными формами, карандаши или фломастеры и предлагают придумать и дорисовать картинки.

### **Лото-вкладки**

**Цель.** Продолжать формировать целостный образ предмета, обратить внимание на пространственное расположение деталей и на их соотношение с другими частями целого.

**Оборудование.** Карты лото с изображениями (предметными, сюжетными) разной степени сложности, имеющие вырезы и вкладки, заполняющие эти вырезы; на фоне выреза помещается контурный рисунок вырезанной части изображения; вырезы и соответствующие им вкладки могут быть разного размера и разной формы (круглые, квадратные, шестигранные, прямоугольные). Каждая карта состоит из двух картонных слоев, наклеенных друг на друга и образующих необходимую объемность. На одних картах могут быть вырезаны одна-две части предметов.

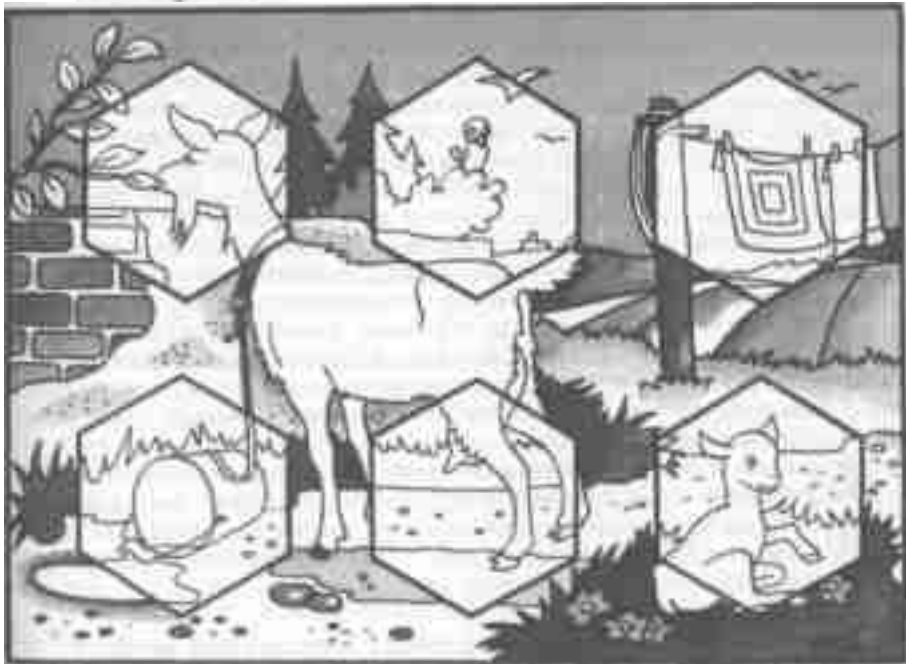
**Ход игры.** Вначале ребенок рассматривает целую карту, заполненную вкладками, по возможности называет изображенные предметы и ситуацию или показывает те или иные предметы по просьбе педагога. Затем взрослый вынимает 2—3 вкладки, перемешивает их и просит ребенка вставить «окошки» в свои места. Если ребенок допускает ошибки при вкладывании формы (перепутает верх, низ), то педагог указывает на контур. В дальнейшем карты с простым сюжетным изображением заменяются более сложными, с большим количеством вырезов.

### **Сделай игрушку**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Части предметов: плоскостные — картонные, обтянутые материей (поезд—несколько вагонов, колеса; лопата — основание и черенок; дом — два этажа, один с окнами и дверью, другой только с окнами и крышей; автобус — корпус и колеса; машина — кузов, кабина и колеса; фигурки мишки, птички, разделенные на составные части). Все детали могут иметь разные способы соединения: шнурами, кнопками, пуговицами или крючками.

**Ход игры.** Педагог предлагает детям сделать себе игрушки



и поиграть с ними. Например, один будет делать машину, а другой — поезд и т. д. Каждому ребенку дает несколько элементов для своей игрушки и оказывает помощь в соединении частей. Игрушки обыгрываются.

**Собери целое**

**Цель.** Продолжать уточнять представления о предметах; учить выделять части и соединять их в целое; развивать мелкую моторику.

**Оборудование.** Стандартные сборно-разборные игрушки. **Ход игры** (проводится с небольшими подгруппами из 2—3 детей). Дети сидят вокруг стола педагога, на котором разложены части сборно-разборной игрушки и ее изображение. Педагог показывает картинку, дети называют предмет, который будут складывать, находят его основные части сначала на картинке, а потом среди деталей и также называют их. С помощью педагога соединяют сначала основные, а затем второстепенные части. Готовую игрушку обязательно обыгрывают (машину катают, прокатывают в ворота, ставят в гараж или перевозят на ней игрушки).

### **ВОСПРИЯТИЕ ПРОСТРАНСТВА И ОРИЕНТИРОВКА В НЕМ**

Когда мы говорим о пространственном восприятии, мы в первую очередь имеем в виду восприятие направления (наверху, внизу, справа, слева, за, перед) и пространственные отношения предметов и их частей. Когда же мы говорим об ориентировке детей в пространстве, это значит, что ребенок должен осознать свое положение в пространстве, уметь жить и действовать в этом пространстве. При этом пространство делится для него на ближнее и дальнее. Естественно, ориентировка в ближнем пространстве у умственно отсталых детей формируется раньше и легче, чем ориентировка в дальнем пространстве.

Особое и важное место в обучении детей занимает ориентировка в пространстве листа бумаги. С этим связана подготовка к чтению и письму, и умение читать карту, и отражение объемного пространства на плоскости. Основа всех этих умений закладывается в дошкольном возрасте.

Овладеть пространственными представлениями и ориентировкой в пространстве представляет трудности и для нормально развивающихся дошкольников. Что же касается умственно отсталых детей, то без специального коррекционного обучения нельзя говорить о формировании пространственных представлений.

### **Восприятие пространственных отношений между предметами и их частями**

В первую очередь ребенок начинает правильно различать отношения предметов и их частей по вертикали («на», «под»). Горизонтальные положения воспринимаются в целом как положение

«рядом», «около», и лишь постепенно уточняется, т. е. появляется восприятие таких отношений, как «справа», «слева», «за» (позади), «перед» (впереди). Уточнению восприятия пространственных отношений способствуют действия с объектами, которые ребенок производит по подражанию взрослому. При этом ребенок как бы прослеживает путь передвижения предмета в пространстве, что облегчает анализ пространственных взаимоотношений предметов. После того как ребенок научится воспринимать и воспроизводить пространственное положение предметов по подражанию действиям взрослого, можно переходить к играм, в которых нужно действовать по образцу, т. е. самостоятельно анализировать образец (ситуацию, конструкцию, изображение) с точки зрения пространственных отношений предметов и их частей. Сначала нужно предлагать детям такие ситуации, с которыми они уже встречались при подражании, затем схожие, а уже потом новые. При этом важно помнить, чтобы ребенку было интересно, так как понимание пространственных взаимоотношений предметов и их частей для него должно стать не менее значимым, чем знание формы, величины, цвета. Ребенок должен приобрести собственный чувственный опыт, закрепить и обобщить его в слове. Это достигается тем, что все результаты действий детей в процессе дидактических игр уточняются словом сначала взрослого, а потом и самого ребенка. Проверяются эти представления в процессе выполнения речевой инструкции, обозначающей пространственное расположение предметов. Однако надо помнить, что "речевая инструкция дается только тогда, когда ребенок научился правильно действовать по подражанию и образцу.

### **Петрушки (клоуны)**

**Цель.** Познакомить с пространственными отношениями, выраженными с помощью предлогов «на», «под», «рядом»; вызывать интерес к пространственному положению предмета, делать его значимым.

**Оборудование.** Кукольная мебель (стол, стул, шкаф), два клоуна или петрушки, две мелкие игрушки.

**Ход игры** (проводится в виде кукольного театра, в котором участвуют два клоуна Ловкий и Неловкий. Они прячут друг от друга игрушки и ищут их). На столе у воспитателя кукольная мебель.

**Л о в к и й** (*ставит утенка на игрушечный стол, медленно фиксируя движения, и обращается к клоуну*). У меня есть утенок, вот смотри! (*Показывает утенка клоуну и детям.*) Отвернись, я его спрячу, а ты найдешь.

**Н е л о в к и й** (*отворачивается*). Хорошо, я его найду! (*Поворачивается.*) Сейчас найду! (*Пытается заглянуть за шкаф, осматривает стул и лезет под стол. Вылезает и обращается к детям.*)

Нет утенка! Где он?

**Д е т и.** На столе!

**Н е л о в к и й** (*обращаясь к клоуну*). Прячь еще раз. Теперь я найду. (*Отворачивается.*)

**Ловкий** (*медленно кладет утенка на стул, указывая на него детям*). Готово!

**Неловкий** (*поворачивается и сразу бросается к столу, ходит вокруг него, лезет под стол. Вылезает*). Опять нет! Где утенок?

Дети. На стуле!

**Неловкий**. Ура! Нашел! На стуле! Спрячь еще раз, я сразу найду! (*Отворачивается*.)

**Ловкий** (*берет утенка и быстро кладет под стол, показывает детям*). Все! Ищи!

**Неловкий** (*бросается к стулу*). На стуле нет! (*Подбегает к столу*.) На столе нет! Может быть, на шкафу? (*Встает на стул, заглядывает на шкаф*.) На шкафу нет! Где утенок?

Дети. Под столом!

**Неловкий** (*находит утенка, радуется*). Нашел!

**Ловкий**. Правильно, под столом. Давай я еще спрячу?

**Неловкий**. Нет! Теперь я спрячу, а ты ищи! Я спрячу свой кубик. (*Показывает кубик детям и Ловкому*.) Отвернись! (*Ребята*.) Положу на шкаф. (*Кладет*.)

**Ловкий** (*все вокруг осматривает и громко комментирует*). Сначала посмотрю на столе — нет, теперь на стуле — нет, под стулом — нет, под столом — нет. Осталось посмотреть (*медленно*) на *цаффу*. (*Залезает на стул*.) Вот он! (*Достаёт кубик и протягивает Неловкому*.) Спрячь еще! (*Отворачивается*.)

**Неловкий** (*берет кубик, спрашивает у детей*). Куда спрятать? (*Прячет по совету детей*.)

**Ловкий** находит тем же способом. Потом клоуны прощаются с детьми и уходят.

## Дом для матрешки

**Цель**. Учить воспроизводить пространственное расположение элементов конструкции по подражанию действиям взрослого.

**Оборудование**. Элементы настольного строителя (кубы, трехгранные призмы — для крыши), кирпичики (по два на ребенка), бруски (по три на ребенка), количество наборов должно соответствовать числу детей, более крупный набор у педагога, мелкие игрушки для обыгрывания постройки.

**Ход игры** (проводится индивидуально и небольшими подгруппами). 1-й вариант. Педагог привозит на машине несколько матрешек (по числу детей) и говорит, что для них надо построить домики. Раздает детям кубы, призмы и по одному кирпичику, раскладывая их в случайном порядке. Предлагает детям повторять те действия, которые делает он: берет куб, ставит перед собой (дети повторяют); затем берет призму, медленно ставит на куб, следит, как это делают дети, берет кирпичик, ставит его вплотную к дому на длинное узкое ребро (дети повторяют). «Посмотрите,— говорит педагог,— какой мы построили дом с забором. Матрешкам нравятся их домики». (Берет одну матрешку (побольше) себе, а маленьких раздает детям.) По подражанию действиям педагога они обыгрывают постройку.

2-й вариант. Постройка дома с воротами и забором по обе стороны ворот проводится по той же методике. Для обыгрывания используются не только матрешки, но и другие маленькие куклы, машинки (проезжают под воротами), въезжают во двор и выезжают из него.

3-й вариант. Те же постройки выполняются не по подражанию, а по образцу, т. е. педагог строит свои постройки за экраном, а дети сами анализируют образец и воспроизводят его.

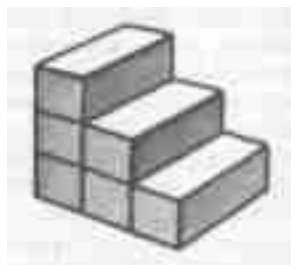
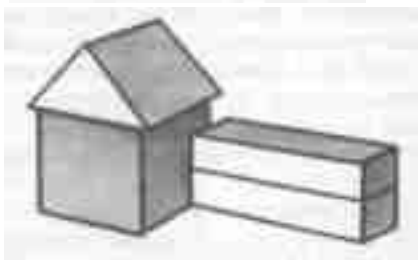
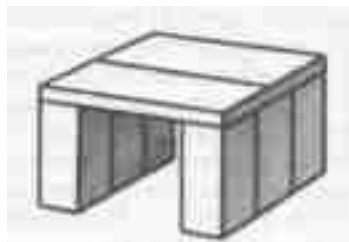
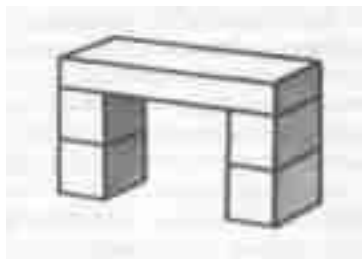
### Кто внимательный

Цель. Продолжать формировать восприятие пространственных отношений и умение воспроизводить их по подражанию действиям взрослого и по образцу; учить внимательно следить за действиями взрослого; развивать способность самостоятельно анализировать несложный образец, используя не только пространственные представления, но и представления о форме, величине и цвете.

Оборудование. Наборы строителя «Цвет и форма», «Построй поселок» и др. по числу детей.

Ход игры (проводится индивидуально или подгруппами).

1-й вариант. Педагог сажает перед собой \* (напротив) ребенка и выкладывает 4—6 элементов строителя. Предлагает ребенку делать так, как он, выполняя любую произвольную конструкцию. В процессе работы сопоставляет жестом положение одинаковых



элементов, уточняет их пространственное расположение. Затем строит другую конструкцию из тех же элементов, меняя лишь их положение. Ребенок повторяет действия. В конце дается оценка выполнения ребенком задания: «Молодец, ты внимательный, все построил правильно».

**2-й вариант.** Педагог выполняет постройку за экраном. Ребенок должен самостоятельно проанализировать образец, выделяя форму, величину элементов и их пространственное расположение, и воспроизвести конструкцию. О том, как ребенок анализирует образец и насколько правильно, можно судить по процессу действия со строительным материалом. Никаких вопросов малышу задавать не следует. Если ребенок не может строить по образцу, педагог переходит к действиям по подражанию. В заключение педагог вновь оценивает результат: «Видишь, как ты хорошо смотрел. Ты правильно построил: большой кубик внизу, маленький наверху, треугольная крыша на нем, рядом кирпичик — получился дом с забором».

**3-й вариант.** Постройка улицы по подражанию действиям взрослого. Педагог выкладывает на стол ряд элементов из строительного набора «Построй поселок». Говорит ребенку, что они будут вместе строить улицу. Отграничивает место, где будет его улица и улица ребенка. Улицы должны быть одинаковыми. Сначала посередине улицы строит двухэтажный дом так, чтобы в дальнейшем улицу можно было достраивать в обе стороны — вправо и влево. Элементы для дома педагог выбирает в присутствии ребенка, побуждая его делать то же самое. Рядом с домом ставит дерево. С другой стороны ставит два дерева и машину. Такая последовательность заставляет ребенка отражать правильно не только вертикальные, но и горизонтальные отношения — тут уже недостаточно просто воспроизвести положение «рядом», нужно увидеть, по какую сторону от дома располагаются другие предметы. Таким образом расположение «рядом» уточняется, дифференцируется («по ту сторону», «по эту сторону»).

**4-й вариант.** Постройка улицы по образцу, заранее выполненная за экраном. По окончании постройка обыгрывается.

### **Что стоит внизу, наверху, рядом (Кто стоит)**

**Цель.** Продолжать формировать восприятие пространства, показать, что пространственные отношения между предметами могут заменяться: предмет, который был наверху, сможет оказаться



внизу, и наоборот; учить воспроизводить пространственные отношения по подражанию действиям взрослого и по образцу.

**Оборудование.** Набор мелких игрушек и строительного материала, экран.

**Ход игры** (проводится индивидуально и небольшими подгруппами по 2—3 ребенка). 1-й вариант. Педагог сажает ребенка напротив и дает ему два предмета — кубик и шарик, точно такие же берет себе. Предлагает поиграть: делать, как он, быть внимательным. Ставит шарик на кубик, ребенок повторяет. Педа-

гог фиксирует действие: «Шарик на кубике», тут же меняет предметы местами, ставит кубик на шарик. Ребенок выполняет то же и убеждается, что конструкция неустойчива, кубик приходится удерживать руками. «Кубик на шарике»,— говорит педагог и просит ребенка отпустить руки кубик падает. Ребенок еще раз убеждается в том, что различия в форме определяют успех действия с предметами. Потом педагог ставит кубик по одну сторону от шарика: «Кубик и шарик рядом». (Ребенок воспроизводит зеркально.) Затем предметы меняются местами. «Кубик и шарик поменялись местами, но все равно остались рядом»,— заключает педагог.

**2-й вариант.** Те же действия воспроизводятся по образцу. Расположение шарика и кубика педагог меняет за экраном. Результат действия ребенка педагог уточняет словом: «Кубик под шариком, а шарик на кубике; кубик на шарике, а шарик под кубиком».

**3-й вариант.** Педагог использует настольный строитель, элементы набора «Построй поселок», мелкие игрушки. Все элементы парные. Ребенок сидит так же напротив взрослого. Педагог строит дом из нескольких элементов, ребенок действует по подражанию. Крыша дома кладется плоская, выступающая за пределы дома. С одной стороны от дома ставится забор, а в конце забора — дерево, с другой стороны от дома — две елки. Ребенок последовательно выполняет за педагогом те же перемещения предметов. Педагог ставит перед домом машину, потом достает игрушечную собаку и кошку (при отсутствии мелких игрушек можно сделать их из картона) и обыгрывает созданную конструкцию: «Стоял на улице дом. (Указывает на дом.) Он стоял в середине улицы. С одной стороны рядом с домом был забор, а рядом с забором — дерево. (Показ.) С другой стороны рядом с домом росли ели. (Показ.) Перед домом стояла машина. (Показ.) По улице бежала кошка. Вдруг прибежала собака и громко залаяла: «Ав-ав-ав». Собака погналась за кошкой, та влезла на крышу. Кошка наверху, на крыше. (Показ.) А собака внизу, под крышей, собака не достанет кошку».

Рассказ повторяется, но расположение всех предметов показывает ребенок (взрослый делает паузы, побуждая ребенка показывать предметы по ходу рассказа). Потом ребенок берет кошку и собаку и иллюстрирует другую часть рассказа, т. е. вторично обыгрывает конструкцию.

### **Внизу-наверху**

**Цель.** Продолжать формировать правильные представления о пространственных отношениях предметов; показать, что расположение предметов по отношению друг к другу относительно и может изменяться.

**Оборудование.** Два мяча, две куклы, два мишки, кукольный стул, детский стул, большой стул и стол.

**Ход игры.** 1-й вариант. Перед сидящими в кругу детьми

ставятся стулья: кукольный, детский, большой и стол, один мяч кладется на пол, другой на кукольный стул. Педагог указывает на лежащий на полу мяч и спрашивает: «Где этот мяч? внизу? наверху?» Если дети не могут ответить, педагог говорит: «Этот мяч внизу». Тот же вопрос задается относительно мяча на стуле. Мячи перекалываются, и вопросы повторяются; Затем мяч перекалывается с кукольного стула на большой стул и т. д.  
2-й—3-й в а р и а н т ы . Игра проводится с куклами, мишками.

## **Ориентировка в пространстве листа бумаги**

В первую очередь ребенок должен понять, что лист — это определенное ограниченное пространство, имеющее свой верх и низ, середину и стороны. На бумаге можно отразить реальные пространственные отношения между предметами. Умственно отсталому ребенку понять это трудно. Ребенка следует научить самостоятельно переносить объемные предметы на плоскость, читать изображения как модель реального пространства, уметь воссоздать ее в действиях с реальными предметами. Дидактические игры могут внести существенный вклад в данную работу.

### **Положи верно**

Цель. Учить переносить пространственные отношения между предметами с объема на плоскостное изображение, развивать внимание, подражание.

**Оборудование.** Набор предметов и их плоскостных изображений (шары, кубы, треугольные призмы, бруски, кирпичики), мелкие сюжетные игрушки по числу играющих.

**Ход игры** (проводится сначала индивидуально, а затем подгруппами). 1-й вариант. Педагог садится за маленький стол напротив ребенка, берет два объемных предмета, например куб и шар, дает ребенку плоскостные изображения этих предметов (круг и квадрат) и просит его подложить данные изображения к предметам. Потом предлагает действовать по подражанию («Делай, как я») и ставит шар на кубик. Ребенок воспроизводит эти отношения плоскостными формами. Если ребенок затрудняется, педагог помогает ему, жестом указывая направление в перемещении форм, и говорит: «Правильно, шарик на кубике. (Показывает на свой образец.) И у тебя так же». (Показывает на то, что сделал ребенок.) Потом меняет предметы местами, каждый раз фиксируя результат в слове. Таким же образом моделируются отношения и между другими предметами. По мере того как ребенок овладевает умением соотносить пространственные отношения между объемными предметами с плоскостным изображением, педагог увеличивает количество предметов.

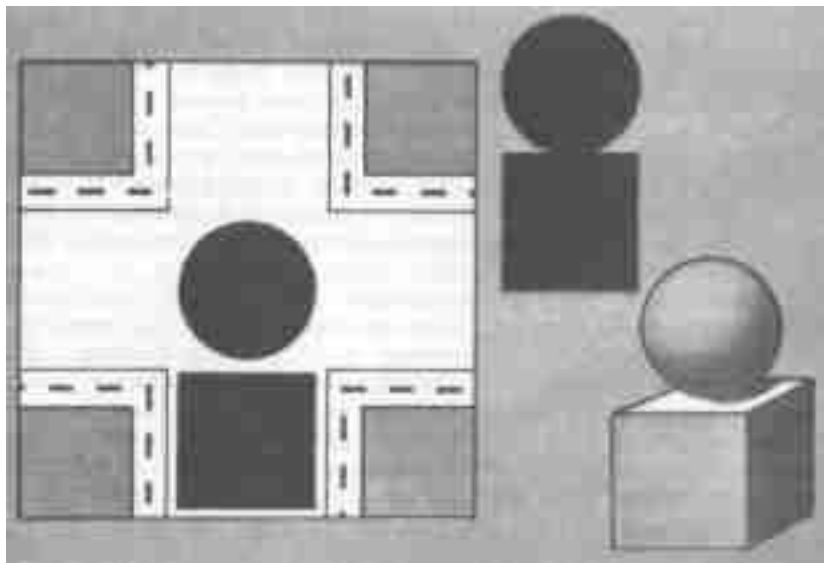
2-й вариант. Педагог берет себе плоскостные изображения геометрических форм или предметов-игрушек, а ребенку дает объемные предметы. Теперь он должен по плоскостной модели воспроизвести реальные пространственные отношения между

предметами. Сначала действия производятся с предметами, знакомыми по первому варианту игры. Затем можно включить сюжетные игрушки и их изображения. Например, педагог берет изображение мяча, стола и фигурки мальчика и как бы играет с ними. Ребенок воспроизводит игру в реальных действиях с игрушками (мальчик держит мяч, стоит около стола, катит мяч по столу, мяч лежит на столе и т. д.). Затем педагог рассказывает ребенку о проигранной ситуации, называя соответствующие действия: «Мальчик играл с мячом. Он бросил мяч. Мяч лежит на столе. Мальчик стал катать мяч, и мяч упал со стола. Мяч лежит с другой стороны около стола. Мальчик пошел тоже на ту сторону. Мальчик, стол и мяч рядом. Мальчик толкнул мяч, и мяч закатился под стол. Мяч лежит под столом».

### **Вертушка**

**Цель.** Продолжать учить моделировать пространственные отношения на плоскости по плоскостному и объемному образцам и по словесной инструкции.

**Оборудование.** Вертушка (на квадратном листе картона в середине наклеивается цветной круг; по углам квадрата наклеиваются маленькие квадраты так, чтобы между ними от круга шли дорожки-пазы, в пазы могут вставляться и свободно двигаться квадраты того же цвета, что и круг); плоскостной образец сложной формы, представляющий собой соединение квадрата и круга того же цвета, что и на вертушке; пластмассовые объемные фигурки — кубик и шарик.



**Ход игры** (проводится индивидуально). 1-й вариант. Педагог кладет перед ребенком вертушку и показывает ему, как вставляется в пазы и перемещается по кругу картонный квадрат, предлагает ребенку сделать то же по подражанию. Затем рассматривает с ним плоскостной образец, кладет его рядом с вертушкой и просит ребенка сделать такую же фигуру на вертушке, продвигая квадрат в один из пазов. Положение образца меняется несколько раз.

2-й вариант. Педагог строит образец из куба и шара, а ребенок воспроизводит его на вертушке. В этом случае стоит задача перенесения пространственных отношений с объема на плоскость. Все результаты закрепляются в слове — сначала это делает педагог, а потом и сам ребенок.

3-й вариант. Педагог предлагает детям выполнять различные варианты пространственных отношений по словесной инструкции: «Сделай так: шарик на кубике, кубик на шарике, шарик и кубик рядом, кубик под шариком». И т. п. В конце ребенок рассказывает, что он сделал.

### **Картина (занятие)**

**Цель.** Учить располагать предметы на листе бумаги (вверху, внизу, по сторонам); развивать внимание, подражание; закреплять восприятие "целостных предметов и различать их между собой.

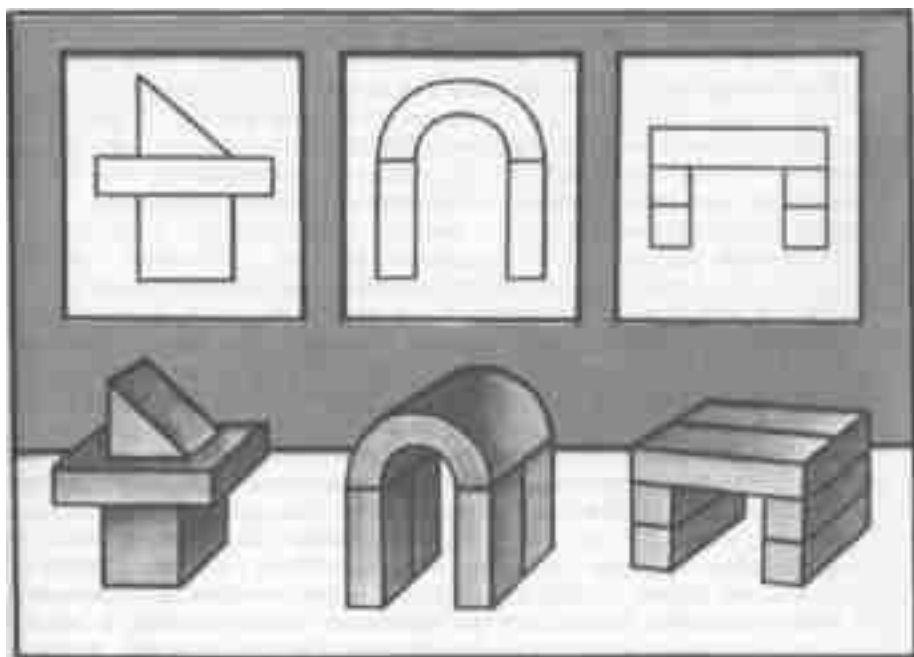
**Оборудование.** Большой лист бумаги для панно, крупные детали аппликации (солнце, полоса **земли**, дом, фигурка мальчика или девочки, дерево, птица), листы бумаги, те же элементы аппликации небольших размеров, подносики, клей, кисточки, клееночки, тряпочки по числу детей.

**Ход занятия.** Педагог говорит детям, что они будут делать красивую картину: он — на большом листе, укрепленном на доске, а они — маленькие на своих листах бумаги. Нужно только внимательно смотреть и делать все так, как делает он. Затем педагог раздает детям материал для аппликации. Сначала он наклеивает внизу полосу земли, наверху солнце и т. д. Педагог делает все медленно, фиксируя свои действия на каждом моменте и давая возможность детям выбрать нужный элемент и правильно расположить его на бумаге. В случае необходимости помогает ребенку определить место на листе бумаги (верх, низ).

По окончании педагог сравнивает детские работы со своей, обсуждая пространственное расположение предметов, хвалит их, вызывая положительное отношение к результату работы. Затем кратко описывает содержание получившегося изображения, закрепляя пространственное расположение предметов: «Мальчик вышел на улицу. Посмотрел — внизу земля, наверху небо. На небе солнце. Внизу, на земле, дом и дерево. Мальчик стоит около дома с одной стороны, а дерево — с другой стороны. На дереве сидит Лтица».

### **Что нарисовано (занятие)**

**Цель.** Учить видеть в рисунке реальные отношения предме-



тов, переносить пространственные отношения с плоскостной изображения на объемное, т. е. создавать конструкцию по рисунку-образцу; продолжать анализировать плоскостной образец, выделяя форму и величину частей и их пространственное расположение.

**Оборудование.** Настольный строитель, контурные рисунки с изображением конструкций, состоящих из разного количества элементов.

**Ход занятия** (проводится сначала индивидуально, а затем подгруппами). 1-й вариант. Ребенок сидит за столом рядом с педагогом. Педагог предлагает малышу внимательно рассмотреть рисунок и построить то, что на нем изображено. В работе над первой конструкцией педагог помогает ребенку соотносить элементы рисунка с деталями строителя. Затем дает поочередно еще два рисунка, побуждая ребенка действовать самостоятельно. Первый рисунок должен быть простым и состоять из трех элементов (непредметного характера), те же элементы строителя должны лежать перед ребенком.

2-й вариант. Проводится то же занятие с подгруппой детей, которые уже подготовлены к самостоятельному «чтению» рисунка-образца. Количество элементов в рисунке и соответственно число деталей строителя увеличивается.

3-й вариант. Детям дают предметные изображения, состоящие из нескольких элементов, и изображения с элементами сюжета: «Построй дом», «Построй гараж», «Построй мебель для куклы», «Комнату для куклы, улицу» и др.

## Ориентировка в помещении

Характеристика ориентировки в ближнем пространстве в какой-то мере уже давалась, когда рассматривался вопрос о пространственных отношениях между предметами, так как эти отношения лежат в основе ориентировки в ближнем пространстве. Мы имеем в виду те пространственные отношения, которые понимаем с помощью предлогов «на», «под», «рядом», «около».

В данном разделе будут предложены игры, связанные с ориентировкой в дальнем пространстве, подразумевая под этим ориентировку в помещении (групповой комнате). Здесь на первый план выступают отношения, выраженные словами «далеко», «близко», «тут», «там», «посередине», т. е. ребенка учат умению последовательно осматривать помещение и ориентироваться в нем. Особое место занимает при этом взаимное расположение предметов, которые могут заслонять друг друга, т. е. отношения, выраженные предлогами «за», «перед». Восприятие этих отношений формируется постепенно и нуждается в обучающем воздействии взрослого. Умственно отсталые дети без коррекционного обучения вообще не воспринимают данные отношения. Зачастую предмет, который заслонен, не виден, воспринимается ими как вообще исчезнувший.

Большое место среди игр на развитие ориентировки в пространстве занимают игры, в которых дети должны прятать и находить предметы, прятаться сами и искать друг друга. Вначале эти игры должны быть чрезвычайно простыми. Предмет, который прячут, должен быть ярким, и прятать его надо только в присутствии детей и на уровне их глаз, так как умственно отсталые дети видят лишь те предметы, которые находятся на уровне их глаз. Постепенно формируется у них возможность осматривать пространство, а благодаря дидактическим играм они начинают практически учитывать расстояние и направление движения в пространстве.

### Возьми игрушку

Цель. Продолжать развивать ориентировку в ближнем пространстве, закреплять и уточнять значение слов «далеко», «близко».

Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры. Двое детей сидят на стульях около большого стола. Педагог дает каждому игрушку, предлагает поиграть с ними. Затем берет их, просит отвернуться (или закрыть глаза) и раскладывает игрушки на столе — одну в пределах досягаемости руки ребенка, другую дальше. Дети открывают глаза, и педагог предлагает взять свои игрушки, не вставая со стульев. Тот, чья игрушка находится близко, берет ее, другой этого сделать не может. Педагог снова просит детей закрыть глаза и меняет игрушки местами. Теперь другой ребенок достает свою игрушку. В третий раз педагог обе игрушки кладет далеко и спрашивает у детей, почему они не могут их достать, помогает им сделать вывод: «Игрушки далеко». Придвигает игрушки к детям, и те берут их. Пе-

дагог говорит: «Теперь игрушки близко, вы можете их достать». Дети играют с ними.

### **Доползи до игрушки**

**Цель.** Продолжать учить воспринимать расстояние, показывать, что от него зависит результат действий не только в ближнем, но и в дальнем пространстве; обратить внимание на направление движения в пространстве и самостоятельно выбирать это направление.

**Оборудование.** Разные игрушки.

**Ход игры. 1-й вариант.** Педагог сажает детей в ряд на стулья. Напротив на полу на разном расстоянии от стульев лежат две игрушки. Двое детей по сигналу педагога ползут к игрушке: один — к ближней, другой — к дальней. Остальные, наблюдают. Первый ребенок быстрее заканчивает движение, берет игрушку и поднимает ее вверх. Другой это же выполняет позже. Педагог обсуждает с детьми, почему первый взял игрушку раньше, и подводит их к выводу, что одна игрушка лежала далеко, а другая — близко. Игра повторяется с другой парой.

**2-й вариант.** Игра проводится по тем же правилам, но игрушки раскладываются в разных направлениях: одна — прямо перед стулом, другая — напротив по диагонали, третья — слева или справа. Педагог, вызывая детей, не обращает их внимание на то, где лежат игрушки. Задача каждого ребенка — определить направление, в котором надо ползти.

### **Спрячем и найдем**

**Цель.** Продолжать учить ориентироваться в пространстве помещения, последовательно осматривать его; развивать внимание и запоминание; учить выделять из окружающего предметы, находящиеся в поле зрения.

**Оборудование.** Разные игрушки (яркие, красочные и окрашенные в спокойные тона).

**Ход игры. 1-й вариант.** Педагог показывает детям яркую, красочную игрушку. Говорит, что сейчас они спрячут ее, а потом будут искать. Вместе с детьми обходит комнату, рассматривая и обсуждая все, что там стоит: «Вот стол, за которым вы смотрите книжки. А вот стеллаж с игрушками. Пойдем дальше. Здесь шкаф. Тут и можно спрятать нашу игрушку на полке с книгами. Поставим ее на полку (полка должна быть открытой). А теперь пойдем играть». Педагог проводит несложную подвижную игру, например «Делай, как я». Через некоторое время предлагает детям поискать игрушку. Когда игрушка найдена, он фиксирует результат: «Игрушка была на полке».

В следующий раз спрячется неяркая игрушка в другом месте, а комната осматривается с другой стороны. Когда дети научатся находить игрушку, спрятанную на уровне их глаз, ее прячут сначала выше, а затем и ниже уровня глаз ребенка.

**2-й вариант.** Игрушку прячут дети, а ищет педагог, который



медленно, последовательно обслеует комнату и находящиеся в ней предметы. Дети должны усвоить последовательность поиска как способ ориентировки в пространстве. Обходя комнату, педагог называет направление, в котором движется, и предметы, находящиеся на пути. Например: «Вот окно. Пойду от окна к двери. Здесь шкаф. Посмотрю наверх — наверху нет, посмотрю вниз — внизу нет. Пойду дальше». И т. п.

3-й вариант. Игрушку прячут дети под руководством педагога, а ищет кто-либо из ребят. Он заранее выходит за дверь и не видит, как прячется игрушка. Педагог предлагает ему искать, последовательно осматривая комнату.

### **Клоуны (кукольный театр)**

Цель. Обратить внимание на взаимное расположение объектов, находящихся «за» и «перед» каким-либо предметом; объяснить, если меньший предмет находится за большим, его не видно, если часть предмета находится за другим предметом, то не видно этой части.

Оборудование. Два клоуна Ловкий и Неловкий, игрушки разного размера.

Ход игры. На столе у педагога стоит кукольная мебель: шкаф, стол, стул. На столе игрушки — яркий мячик или шарик, маленький мишка (размером меньше шкафа), совсем маленькая куколка. Приходят клоуны, здороваются с детьми. Видят игрушки, радуются.

Ловкий. Смотри, какие игрушки! Давай опять прятать. Я спрячу, а ты будешь искать.

Неловкий. Я научился искать, теперь меня не обманешь. А что ты будешь прятать?

Ловкий. Вот этот мяч. *(Берет его в руки.)*

Неловкий. Вот хорошо! Он такой яркий, красивый, я его сразу увижу.

Ловкий. Отвернись! *(Неловкий отворачивается. Ловкий прячет мяч за шкаф.)* Ищи!

Неловкий *(осматривает комнату)*. Тут шкаф. *(Смотрит вверх.)* Наверху нет. Посмотрим дальше. *(Подходит к столу, внимательно его осматривает.)* На столе нет. *(Лезет под стол.)* И под столом нет. И на стуле нет. И под стулом нет. Пропал мяч! Ребята, помогите, скажите, где мяч.

Педагог *(тихонько подсказывает)*. За шкафом.

*(Дети хором повторяют.)*

Неловкий *(заглядывает за шкаф, радостно восклицает)*. Вот он!

Неловкий *(клоуну)*. Нашел, видишь, нашел! Мне ребята помогли. Теперь ты отворачивайся. *(Ловкий отворачивается, а Неловкий берет мяч и кладет его перед шкафом.)* Давай ищи! *(Ловкий поворачивается и сразу хватает мяч.)* Нечестно! Я же хотел спрятать за шкаф, а ты его сразу увидел!

Ловкий. Это же перед шкафом. *(Кладет мяч на то же место.)*

А перед шкафом все видно. Не видно тут — за шкафом. (*Кладет мяч за шкаф.*)

Неловкий. Ладно, тогда не считается. Я мишку спрячу, отворачивайся. (*Ловкий отворачивается. Неловкий берет мишку и сажает его за шкаф так, что половина игрушки видна.*) Ищи!

Ловкий (*поворачивается*). Вот! (*Указывает на мишку.*) Ты что с ним сделал? Сломал? Что сделал? Ребята, посмотрите — половина мишки есть, а половины нету. Где еще две лапы? Неловкий. Не знаю, я не ломал. Ребята видели.

Ловкий. Понял! Понял! Их за шкафом не видно. (*Вытаскивает мишку.*) Целый! (*Показывает ребятам. Потом вновь сажает его там же, чтобы дети убедились, в каком положении видна часть игрушки.*) Теперь я спрячу маленькую куклу. (*Сажает мишку на стол и за его спиной прячет куклу.*)

Неловкий (*долго ищет и находит*). Понял — кукла сидела за мишкой, ее не было видно. Отвернись, я мишку спрячу. Посиди, мишенька, теперь ты за куклой. (*Сажает мишку за куклой.*) Ищи!

Ловкий (*сразу находит*). Есть! Есть!

Неловкий (*заходит со стороны детей*). Видно. Почему? (*Меняет местами куклу и мишку.*) А куклу не видно. Почему? (*Снова меняет местами.*) Мишка за куклой — видно. (*Опять меняет.*) Мишка за куклой. Видно.

Ловкий. Мишка большой, поэтому его видно, а кукла маленькая, ее и не видно за мишкой. (*Показывает, переставляя игрушки.*) Ладно, нам пора уходить. Клоуны прощаются и уходят.

### Угадай, кто за кем

Цель. Продолжать формировать у детей представление о заслоняемости одних предметов другими; уточнить представление о том, что большие предметы заслоняют меньшие, а меньшие не заслоняют больших; закреплять слова «больше», «меньше», «за», «перед»; познакомить со словом «заслонять».

Оборудование. Разные игрушки.

Ход игры. 1-й вариант. Игрушки стоят на столе у педагога. Педагог просит детей посмотреть, что находится на столе, и закрыть глаза. Берет две игрушки, отставляет их несколько в сторону и встает так, что заслоняет их собою. Дети открывают глаза и обнаруживают, что двух игрушек нет. «Я не отходила от стола. Куда же делись игрушки?» — говорит педагог. Если кто-то из ребят догадается, педагог удивленно говорит: «Ах, я встала и заслонила их». Если же дети не находят, то ищет сам и, обнаружив пропавшие игрушки, объясняет причину их исчезновения.

После этого педагог убирает игрушки и приглашает к столу Двоих детей: одного — высокого, крупного, другого — маленького. Дети вновь убеждаются в принципе заслоняемости, когда маленький встает за спиной большого. Итоги игры педагог обсуждает с детьми, почему Таню не видно за Колей, а Колю за Таней видно: «Большой заслоняет меньшего, а меньший заслонить не может».

2-й вариант. Проводится игра «в прятки». Один прячется, а все под руководством педагога ищут, последовательно осматривая в комнате мебель.

## **Формирование пространственных представлений**

Представления о пространстве так же, как и представления о форме, величине, цвете, предмете в целом формируются на основе достаточно развитого пространственного восприятия. Действительно, невозможно представить расположение какого-либо предмета в пространстве, не имея достаточно четких представлений о самом предмете и других предметах, находящихся в данном пространстве. Не зная формы предмета, нельзя говорить о взаимном расположении его частей. Таким образом, формирование пространственных представлений как бы вбирает в себя все, что ранее усвоено детьми.

### **Запомни и найди**

Цель. Формировать у детей представления о пространственном расположении предметов по отношению друг к другу, продолжать развивать внимание и запоминание.

**Оборудование.** Карты лото, на каждой по четыре картинки с изображением знакомых детям предметов, по-разному расположенных по отношению друг к другу (например, шарик на кубике, шарик и кубик рядом; собака около будки, собака на будке; портфель на столе, линейка в портфеле; мяч под столом, на столе; на шкафу, за шкафом; два дерева рядом, по обеим сторонам дома по одному дереву), маленькие карточки с изображением предметов в тех же пространственных отношениях, картонки для накрывания больших листов лото по числу играющих.

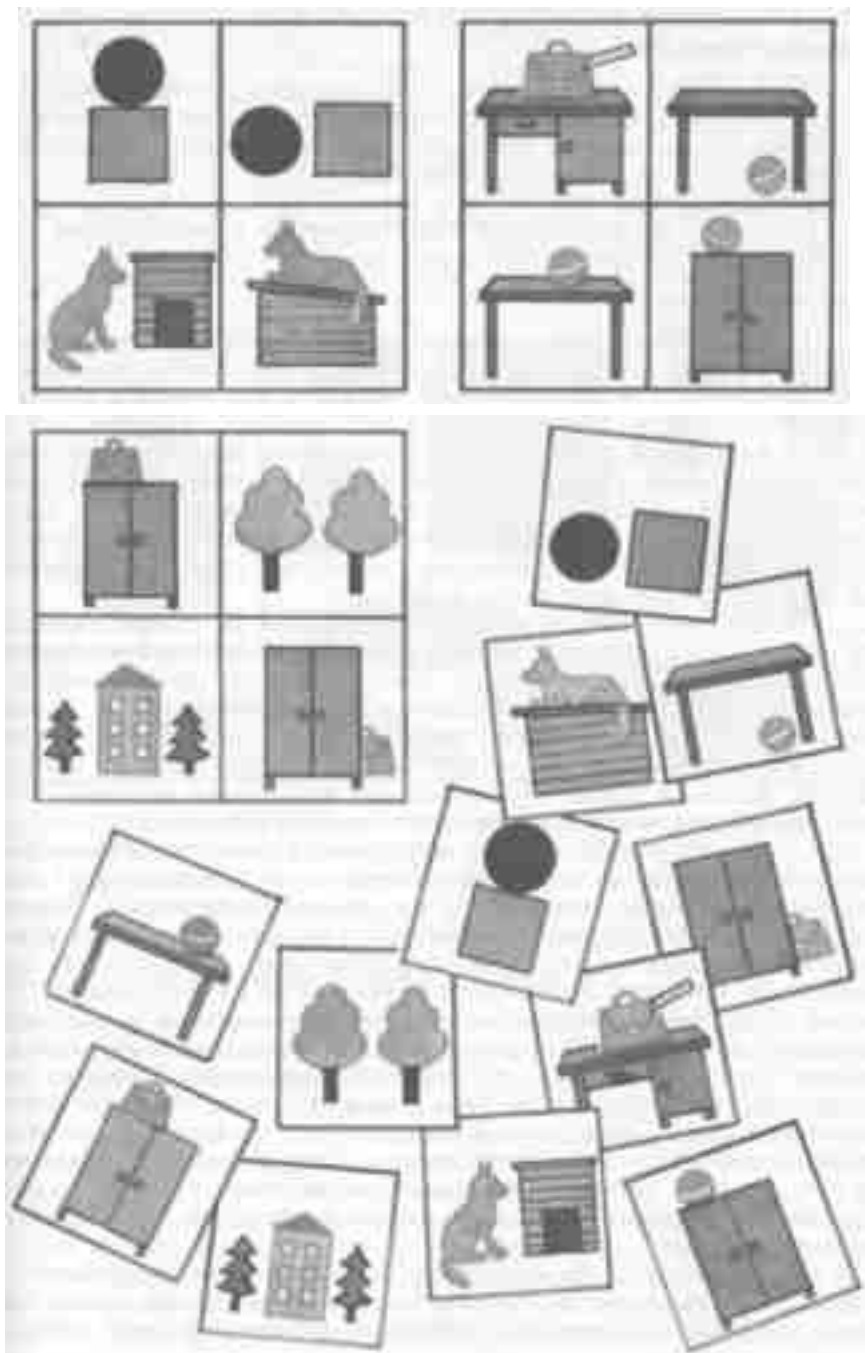
**Ход игры** (проводится сначала индивидуально, а затем подгруппами). Ребенку дают одну большую карту и чистую картонку, ею он накрывает карту. Педагог просит внимательно рассмотреть карту и сказать, что нарисовано (шарик на кубике, два дерева рядом и т. д.). После этого ребенок закрывает карту картонкой, а педагог показывает ему одну из маленьких картинок (не называя ее и не спрашивая у ребенка, что нарисовано), переворачивает ее и отсчитывает до 10—15. После этого ребенок снимает картонку с карты и отыскивает нужную картинку. Педагог показывает карточку-образец, ребенок сопоставляет с ней свой выбор. Результат закрепляется в слове.

### **Найди и назови**

Цель. Та же, понимать значение слов, обозначающих пространственное расположение предметов на картинке.

**Оборудование.** То же, что и в предыдущей игре.

**Ход игры** (проводится индивидуально и подгруппами). Педагог называет изображение на картинке (например, шарик и кубик рядом), а ребенок показывает его на своем листе. Педагог дает



ему маленькую карточку, и ребенок, проверив правильность своего выбора, закрывает ею изображение на своем листе.

## **Запомни и назови**

Цель. Продолжать учить детей находить изображение двух или нескольких предметов по словесному описанию из пространственного расположения, учить запоминать словесные определения пространственных отношений объектов.

**Оборудование.** То же.

Ход игры (проводится индивидуально и небольшими подгруппами). Игра аналогична играм (с. 114).

## **Что нарисовано**

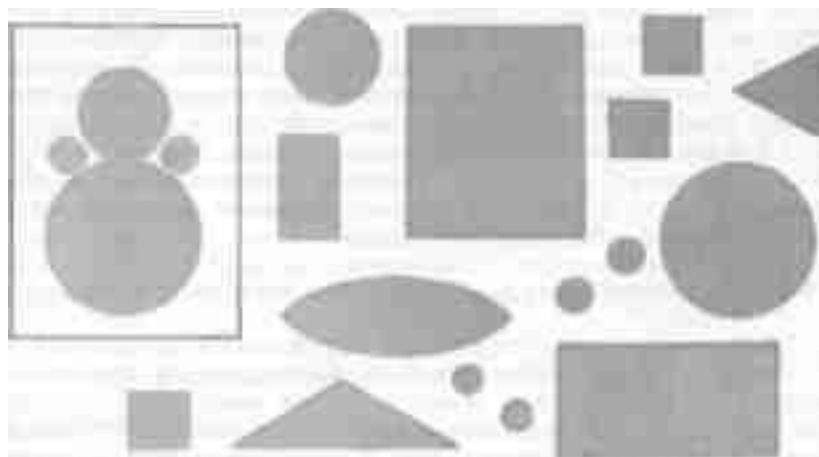
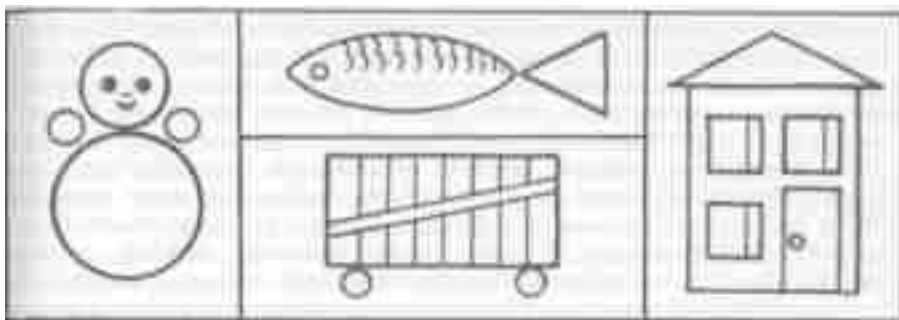
Цель. Формировать у детей представление о пространственном соотношении частей одного предмета; закреплять имеющиеся представления о целостном образе предмета, его форме и величине частей; составлять целое из частей.

**Оборудование.** Рисунки с контурным изображением предметов, состоящих из легко вычленяемых геометрических форм, плоскостные геометрические формы: большие — для работы у доски, маленькие — для индивидуального использования детьми (раздаточный материал), фланелеграф, конверты для геометрических форм<sup>4</sup>, листы бумаги по числу детей.

**Ход игры. 1-й вариант.** Дети сидят за столом напротив педагога. Один ребенок получает картинку, на которой изображен какой-либо предмет (например, неваляшка). Он должен найти в конверте соответствующие элементы и сложить на листе бумаги неваляшку. Другой ребенок, посмотрев, что он сложил, должен угадать, что нарисовано на картинке (картинку ему не показывают). Когда он называет предмет, ему показывают картинку, и он оценивает свой ответ и правильность работы товарища.

**2-й вариант.** Дети сидят на стульях. Педагог вызывает одного ребенка, дает ему картинку и говорит, что все дети будут внимательно смотреть и угадают, что на ней нарисовано. Ребенок должен сложить нужное изображение на фланелеграфе, выбрав соответствующие элементы из предложенных. После этого дети называют предмет, выложенный ребенком, и им показывают рисунок. Они сравнивают рисунок с изображением на фланелеграфе, называя части предмета, их форму и пространственное расположение частей. Например, рассматривая неваляшку, говорят, что у нее есть голова, туловище, руки. Голова круглая, туловище овальное. Туловище внизу, голова наверху и т. д. О вагоне — вагон прямоугольный, у него внизу колеса. Колеса круглые, маленькие и т. п. Главное, дети должны понять, что из одних и тех же элементов можно сложить разные предметы, по-разному располагая их в пространстве.

**3-й вариант.** Дети сидят за столами. Педагог раздает им листы бумаги, конверты с элементами изображений. На столе педагога картинки перевернуты изображением вниз. Педагог говорит.



что каждый должен взять картинку, рассмотреть ее, чтобы другие не видели, и выложить на листе бумаги такую же картинку. В процессе работы педагог по мере необходимости оказывает детям помощь. По окончании работы он или кто-либо из детей проходит между рядами и отгадывает, у кого какая картинка.

### **Письмо от зайки (мишки, белочки, ежика и др.)**

**Цель.** Учить ориентироваться в реальном пространстве с опорой на ориентиры; соотносить ориентиры, изображенные на бумаге, с реальными предметами.

**Оборудование.** Строительный набор «Построй поселок», элементы настольного строителя, письма — полоски бумаги с изображением ориентиров, ведущих к домику зайки, мишки, белки и др., фигурки зверей (пластмассовые или картонные).

**Ход игры** (проводится индивидуально или подгруппами, вначале желательно проводить индивидуально). 1-й в а р и а н т. На столе педагога выложена большая дорога, разветвляющаяся на две или три маленькие дорожки. Рядом с дорогой стоят ориентиры, а в конце каждой дорожки —домики. Ориентиры могут быть рас-

положены в следующем порядке: у начала большой дороги, откуда начинается путь, стоит машина или трактор (из набора «Построй поселок»). Затем на каждой из дорожек еще по три ориентира: на левой—дерево, еще один трактор, около самого дома елка; на средней — елка, дерево, около дома трактор; на правой — ежик, елка, около дома дерево. Педагог показывает постройку на столе и говорит, что в одном из домов живет зайка. Он зовет к себе в гости и прислал письмо с адресом, подает ребенку полоску бумаги, на ней нарисованы в ряд (слева направо) машина, дерево, трактор и елка, и предлагает вместе почитать письмо. Педагог показывает, откуда они пойдут искать домик зайки, учит ребенка последовательно двигаться по ориентирам. Когда ребенок приходит к домику, зайка выходит к нему навстречу (педагог выдвигает фигурку зайца из домика). Затем ребенок самостоятельно находит дорогу к другому домику — мишки или ежика. В дальнейшем порядок расположения ориентиров и сами ориентиры меняются, можно изменить и направление движения.

2-й вариант. Игра проводится на полу с крупным строительным и большими игрушками. Дети распределяются на 2—3 подгруппы, каждая из которых читает свое письмо и приходит в гости к своим зверюшкам или к кукле.

## **РАЗВИТИЕ ТАКТИЛЬНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ**

Всестороннее представление об окружающем предметном мире у человека не может сложиться без тактильно-двигательного восприятия, так как оно лежит в основе чувственного познания. Именно с помощью тактильно-двигательного восприятия складываются первые впечатления о форме, величине предметов, их расположении в пространстве. Ведь первым видом действия ребенка с предметами является хватание, во время которого форма, величина, масса, пространственное расположение предмета познаются на ощупь, а рука учит глаз.

На протяжении всей жизни человека тактильно-двигательное восприятие имеет огромное значение. На ощупь познается объемная форма предметов, осязающее движение ложится в основу изображения предмета в лепке. Обводя предмет по контуру, мы выделяем его плоскостной образ из объема, познаем ту форму, которая становится основной в рисовании.

Тактильное восприятие играет исключительную роль при определении таких свойств, как температура и вес. Роль тактильно-двигательного восприятия велика и в выполнении различных трудовых операций в быту, везде, где мы имеем дело с навыками ручного труда. Ведь каждый из нас знает, что при выполнении привычных действий мы почти не пользуемся зрением, а целиком опираемся на тактильно-двигательную чувствительность.

Таким образом, можно сказать, что с детьми раннего и дошкольного возраста должна проводиться серьезная работа по формированию тактильно-двигательного восприятия. Особенно важно

это для умственно отсталых детей, которые порой не проявляют попыток тактильно-двигательного обследования предметов. Их общая инертность приводит к тому, что в младенческом возрасте они не овладевают хватанием, а потому даже в дошкольном возрасте не могут определить на ощупь форму и величину предметов. В результате они не способны в нужный момент перераспределить пальцы на предмете и удержать его в руках. Они часто промахиваются, желая взять отдаленный предмет или совершить с ним какое-либо действие, что также является следствием недоразвития тактильно-двигательной чувствительности и тесно связанной с ней зрительно-двигательной координации.

Предлагаемые в данном разделе игры направлены на коррекцию и компенсацию указанных дефектов развития. Здесь также будут игры на различение и узнавание, восприятие и представление предметов. Кроме того, большое значение отводится сочетанию разных видов чувствительности (зрительной, тактильной, двигательной). Так, опознание и различение предметов и их свойств идет по-разному в зависимости от того, как дается образец: зрительно, тактильно, двигательно или комплексно.

Своеобразный характер носят и способы ориентировки — пробы сохраняют свое значение, но перцептивная ориентировка происходит с помощью не зрительных, а осязающих и обводящих движений.

## **Узнавание предметов на ощупь**

### **Найди свою игрушку в мешочке**

Цель: Учить узнавать на ощупь знакомые предметы, не просто держать предмет в руках, а осязывать, передвигая ладонь и пальцы по предмету.

**Оборудование.** Игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек — «чудесный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

**Ход игры.** Дети сидят на своих местах. Педагог раздает им игрушки и предлагает поиграть с ними. Через некоторое время показывает «чудесный мешочек», говорит, что в него можно спрятать игрушки, а потом найти их. Предлагает трем детям (не более) положить свои игрушки в мешочек. Затягивает шнурок, трясет мешочек и просит ребенка найти свою игрушку, не заглядывая в мешочек. Если ребенок правильно выбрал игрушку (осязывает одной рукой), он называет ее сам или с помощью педагога и садится на место. Если же игрушка выбрана неверно, педагог кладет ее обратно в мешочек и достает нужную. Рассматривает и осязывает игрушку вместе с ребенком, учит его этому методу, показывая, как передвигать пальцы по предмету, обращая внимание на форму, величину, фактуру, части предмета. Затем свою игрушку ищет другой ребенок.



## Платочек для куклы

Цель. Узнавать знакомые предметы на ощупь, опираясь на один признак — фактуру материала.

Оборудование. Три куклы в разных платочках: одна — в шелковом, другая — в шерстяном, третья — в вязаном (крупная вязка), «чудесный мешочек».

Ход игры (проводится небольшими подгруппами сначала по два, а затем по три ребенка). Педагог показывает детям трех кукол в платочках: на одной — шелковый...платок, на другой — тканевый шерстяной, на третьей — вязаный. Куклы здороваются с детьми, радуются, что пришли в гости. Педагог предлагает посадить их за стол и угостить, но прежде надо снять платочки. Каждый ребенок получает куклу, снимает с нее платок, усаживает за стол. Все платочки поочередно рассматриваются и ощупываются детьми. Педагог предлагает сложить их в мешочек. Потом дети угощают кукол. Куклы благодарят, собираются уйти и просят детей надеть им свои платочки. Те на ощупь отыскивают платочки в «чудесном мешочке» и с помощью педагога надевают их на своих кукол. Куклы прощаются и уходят.

## Чья это конура (норка, домик)

Ц л ь. Учить осуществлять пробы тактильно-двигательно, с закрытыми глазами; продолжать учить детей находить правильное решение путем проб, фиксируя правильные и отбрасывая неверные варианты.

Оборудование. Три коробки разного размера с отверстиями («дверями») также разного размера, три игрушечные собачки разного размера, экран или ширма.

Ход игры (проводится индивидуально). Ребенок сидит за столом напротив педагога. Он показывает три конуры и говорит, что в них живут собаки. Сейчас они убежали гулять и скоро придут. Прячет домики за ширму. Появляются собаки. Они лаят, просят ребенка найти их домики и помочь туда залезть. Педагог объясняет, что каждой собаке надо найти конуру не глядя, за экраном, напоминает, что можно пробовать: самой большой собаке — большую конуру. Педагог помогает, взяв руки ребенка в свои, путем проб найти нужный домик и поместить в него собаку. Затем ребенок сам берет любую собаку из двух оставшихся и ищет ее конуру. Если он помещает маленькую собачку в средний по величине домик, его не останавливают, так как ошибка выяснится при поиске домика для второй собаки — в маленький домик она не влезет. После этого можно прийти ребенку на помощь и вместе исправить ошибку. Когда все собаки будут распределены по конурам, педагог снимает экран, вместе с ребенком рассматривает результаты. «Собаки выглядывают из домиков,— говорит педагог ребенку,— они благодарят тебя, что ты помог большой собаке найти большую конуру, собаке поменьше — конуру поменьше, а самой маленькой — самую маленькую конуру».

По этому же принципу проводятся игры с другими игрушками.

## **Почтовый ящик**

**Цель.** Различать форму на ощупь, соотнося плоскостную и объемную формы; учить при тактильном восприятии пользоваться методом проб.

**Оборудование.** Почтовый ящик — коробка с разным количеством прорезей (3—5) различной конфигурации (круг, квадрат, прямоугольник; круг, овал, квадрат; полукруг, треугольник, прямоугольник, квадрат, шестигранник), объемные фигурки, которые проталкиваются в отверстия, ширма или экран.

**Ход игры.** Педагог предлагает ребенку протолкнуть геометрические формы в прорези коробки за экраном, не контролируя зрением (допускаются пробы). При первом проведении игры используются коробки с 2—3 прорезями и нужное количество фигур.

## **Холодно-тепло-горячо**

**Цель.** Продолжать формировать тактильное различение свойств предметов; познакомить с тактильным различением температуры и значением слов «холодный», «теплый», «горячий» и «холодно», «тепло», «горячо».

**Оборудование.** Три одинаковые бутылки (с хорошо закрывающимися пробками) или небольшие одинаковые грелки с водой холодной, теплой и горячей, три чашки или миски, полотенце.

**Ход игры.** 1-й вариант (проводится индивидуально). Ребенок сидит на стуле перед столом педагога. На столе стоят две бутылки с теплой и холодной водой. Педагог просит ребенка закрыть глаза и дает ему в руки одну из бутылок. Потом ставит ее на место, предлагает ребенку открыть глаза, найти ту бутылку, которая только что была у него в руках. Ребенок ощупывает бутылки, находит нужную. Если он сомневается, педагог вновь предлагает закрыть глаза, быть внимательным и повторяет задание. Когда выбор сделан ребенком, педагог спрашивает: «Какая тут вода — холодная или теплая?» И помогает ребенку ответить.

При повторных проведениях игры вводится третья бутылка с горячей (но не обжигающей) водой.

2-й вариант (проводится с небольшой подгруппой из 2—3 детей). На столе у педагога три бутылки с водой разной температуры и три пустые миски. Около стола трое детей. Педагог просит каждого взять в руки по одной бутылке, подержать ее и поставить на место. Для себя педагог фиксирует, у кого какая бутылка. Затем просит детей закрыть глаза, меняет бутылки местами, а из одной выливает воду в миску. Дети открывают глаза, пробуют воду в миске рукой и определяют, чья бутылка пустая. Педагог спрашивает детей, как они узнали, из чьей бутылки он вылил воду, и помогает детям правильно употребить определения «холодная», «теплая», «горячая».

Игра может быть проведена в присутствии всех детей, они наблюдают за действиями своих товарищей.

## **Формирование тактильно-двигательного выбора по образцу при восприятии формы, величины, пространственного расположения и предметной отнесенности**

Тактильно-двигательный выбор по образцу тесно связан со зрительным восприятием, с тем, в какой форме будет дан образец. Только в одном случае ребенок опирается целиком на тактильно-двигательное восприятие, когда мы имеем тактильно-двигательный образец, т. е. ребенок действует без участия зрения. Но, как правило, образец дается либо зрительно, либо смешанным способом — зрительно-тактильно. В этих случаях в выборе предмета активно участвует зрение, а соприкосновение с предметом помогает ребенку получить образ в целом. Выбор по образцу на ощупь не следует предлагать детям раньше того, как они научатся осуществлять этот выбор зрительно.

Во всех играх нужно обязательно следить за формированием самого ошупывающего и обводящего движения, за правильным перемещением руки по предмету, за тем, чтобы во время этого ошупывания ребенок фиксировал как общие (величину, форму, предметную отнесенность), так и более частные (наличие основных деталей, их отношение к целому и др.) признаки данных объектов.

### **«Чудесный мешочек»**

**Цель.** Учить выбирать предметы по образцу на ощупь, развивать внимание, формировать эмоционально-положительное отношение к игре.

**Оборудование.** Мешочек из непрозрачной ткани с завязкой, парные предметы.

**Ход игры.** 1-й вариант (образец дается зрительно). Перед педагогом на столе лежат два комплекта совершенно одинаковых игрушек — два мяча, две куклы, две игрушечные тарелки, два утенка и т. п. Педагог берет пару предметов, рассматривает их с детьми и называет, обращая внимание в основном на то, что предметы одинаковые. А потом опускает один из них в мешочек. Так же и с другой парой предметов. Остальные лежащие на столе предметы накрывает салфеткой или закрывает экраном. Дети по очереди подходят к педагогу. Он достает из-под салфетки один из предметов, предлагает ребенку на него посмотреть, не беря в руки, а затем найти такой же в мешочке. Ребенок на ощупь достает нужный предмет, сравнивает его с образцом. Если выбор сделан верно, педагог говорит: «Миша правильно угадал. На столе утенок, и он достал из мешочка утенка». При повторном проведении игры в мешочек можно опустить три, затем, четыре, пять предметов.

2-й вариант (изменяется способ подачи образца — дается не зрительно, а зрительно-тактильно). Ребенок не только рассматривает игрушку-образец, но и ошупывает ее под руководством педагога. Игра проводится так же, как и в первом варианте.

3-й вариант (образец ребенок не видит, а лишь ощупывает). Педагог опускает предметы в мешочек за экраном, т. е. дети не видят, какие предметы находятся в мешочке. Педагог достает из-под салфетки предмет-образец и дает ребенку его ощупать за экраном, потом найти такой же в мешочке. Когда предмет вынут из мешочка, педагог показывает всем детям образец и они сравнивают их. Если предмет найден верно, то действия ребенка поощряются. Если же он допустил ошибку, то предмет снова опускается в мешочек, ребенок ощупывает другой образец и отыскивает его пару в мешочке.

Во всех трех вариантах игра проводится с резко различными предметами, а потом по мере овладения тактильно-двигательным выбором используются более сходные по форме предметы.

Дидактическая игра «Чудесный мешочек» (все три варианта) проводится также с целью научить детей определять на ощупь различные объемные геометрические формы (например, шар, куб, параллелепипед, пирамида и т. д.) и предметы по величине (большой, маленький, самый большой, самый маленький, высокий, низкий, широкий, узкий и т. п.). Вначале также дают объекты, резко различные по своим свойствам, а потом все более сходные. Выбор производится из двух, а затем из трех — пяти предметов.

### **Найди кукле (мишке, зайке) игрушку**

Цель. Продолжать учить выбирать предметы на ощупь по образцу форм и величин, опираясь при этом на зрительный, зрительно-тактильный и чисто тактильный образец; закреплять названия предметов, форм, величин.

**Оборудование.** Кукольные туфельки разной величины, тарелки, блюда, чашки и ложки из кукольного сервиза, шарики и кубики разной величины, бусы разной величины, элементы строителя и др., «чудесный мешочек» или ящик с крышкой.

**Ход игры.** Дети сидят на стульях полукругом около стола педагога. В руках у него кукла без одной туфельки. Педагог говорит, что туфельки всех кукол сложили в мешочек (в ящик), наша кукла не может найти свою и просит детей помочь ей. По желанию кто-либо из ребят внимательно смотрит на туфельку куклы и находит такую же в «чудесном мешочке». Кукла благодарит ребенка и уходит. Приходит другая кукла и просит найти на ощупь посуду, чтобы принять гостей. Дети поочередно помогают кукле найти блюдо, ложку, чашку соответствующего размера (при этом они опознают предметы и находят их по двум признакам — по предметной отнесенности и по величине). В заключение кукла перечисляет все предметы, которые достали ей дети, и спрашивает, что еще есть в мешочке. Дети с помощью педагога вспоминают, что в мешочке есть еще чашка, блюдо, ложка и т. д., сравнивают их, оказывается, что они больше, чем те, что у куклы. Кукла удивляется знаниям детей, благодарит их и уходит.

При повторном проведении игры к детям приходят два зайчика: в лапах одного морковка, а у другого ее нет. Тот просит достать из

мешочка и ему морковку. Один из детей выполняет просьбу. Потом приходят два ежа с одним яблоком. Дети достают из мешочка второе яблоко. Во время выбора в мешочке обязательно должно быть несколько (2—3 разных по форме) предметов, например шарик и кубик или яйцо, чтобы ребенок производил выбор из трех — пяти предметов.

### **Что лежит в мешочке**

**Цель.** Продолжать осуществлять выбор по образцу, опираясь на тактильно-двигательный образ предмета, закреплять знание слов-названий предметов, их формы, величины.

**Оборудование.** Парные предметы — объемные геометрические формы (шар, кубик, овоид-яйцо, пирамида и др.), предметы разной величины (большой и маленький шары, кубики, овоиды, машинки, матрешки и др.), «чудесный мешочек», салфетка или ширма.

**Ход игры.** Дети сидят полукругом возле стола педагога. На столе под салфеткой или за ширмой несколько (два-три) предметов (например, сначала шар, кубик и яблоко). В мешочке\*находится всего один предмет (предположим, кубик). Педагог просит одного из детей определить на ощупь, что лежит в мешочке. Потом снимает салфетку с предметов, лежащих на столе, и ребенок находит такой же предмет, какой он ощупывал в мешочке. Педагог предлагает детям проверить выбор, достает из мешочка кубик и показывает. Дети называют предмет. Педагог хвалит ребенка и спрашивает, как он узнал, что там был кубик, помогает выделить грани у кубика, сравнивает его с яблоком, говорит, что оно круглое. В следующий раз задача усложняется: для выбора дают только округлые или только угловатые предметы (например, под салфеткой у педагога — матрешка, яблоко и шар, а в мешочке — шар). Ребенку нужно иметь уже более точное представление о предмете, а не только определить на ощупь, что этот предмет округлой формы.

Далее задача еще более усложняется: ребенку нужно установить различия не только по форме и предметной отнесенности, но и различия по величине (например, под салфетку кладут две матрешки: большую и маленькую — и деревянное яйцо). В остальном ход игры остается прежним.

### **Магазин**

**Цель.** Различать на ощупь ткани разной фактуры и другие предметы, имеющие разную поверхность или сделанные из разного материала.

**Оборудование.** Несколько полиэтиленовых пакетов, в них упакованы «товары» (кукольная одежда, посуда и др.), образцы тканей и материалов.

**Ход игры** (проводится в нескольких вариантах: «Магазин одежды», «Хозяйственный магазин», «Магазин игрушки» и др.).  
1-й вариант. **«Магазин одежды».** Участвует небольшая под-

группа детей. Местом игры может быть игровой уголок. На столе разложены образцы тканей, по которым можно выбрать «товар», например платочки для кукол. Сами платочки находятся в ящичке в полиэтиленовых пакетах. Один из детей — продавец, остальные — покупатели, они по очереди подходят к прилавку и по образцам выбирают, какой платочек купить кукле. Продавец ощупывает образцы и так же на ощупь отыскивает в пакетиках нужный платочек. Покупатель надевает платочек кукле, благодарит продавца и уходит.

При повторном проведении игры по образцам можно выбирать платье или бант. Разумеется, роль продавца выполняет другой ребенок.

**2-й вариант. «Хозяйственный магазин».** В этом варианте различается материал, из которого сделана посуда, и сами предметы. Например, в магазине могут быть чашки, блюда, тарелки из фаянса и пластмассы (разные кукольные сервизы), ложки и вилки металлические и пластмассовые. Кроме того, предметы могут быть разной величины. Таким образом, продавец должен произвести довольно-таки сложный выбор по образцу — по предметной отнесенности, материалу, величине. Результаты выбора во всех случаях должны быть закреплены в слове.

### **Обведи, покажи, назови (занятие)**

**Цель.** Учить узнавать предмет по обводящему движению, благодаря чему осуществлять выбор по образцу; закреплять названия предметов, их форм.

**Оборудование.** Небольшой экран — достаточно высокий и неширокий, чтобы он хорошо заслонял от ребенка предмет и ребенок мог свободно охватить предмет руками, обвести его по контуру, разнообразные парные предметы (шар, кубик, мяч, домик, матрешка, неваляшка и др.).

**Ход занятия** (проводится индивидуально). Ребенок сидит за столом напротив педагога. Он выкладывает перед ребенком предметы: шар, кубик, яйцо. Ребенок рассматривает их и называет. После этого педагог ставит перед ребенком экран и незаметно кладет за ним предмет, парный одному из стоящих на столе. Вначале лучше взять кубик, так как он резко отличается от двух других. Педагог просит ребенка обвести предмет за экраном, первый раз помогает ему в этом: берет его руки в свои, учит одной рукой держать предмет, а другой (ведущей) вести по контуру, останавливает руку ребенка на углах, подчеркивает повороты. После обследования ребенок находит кубик среди лежащих на столе предметов, называет его. Педагог достает кубик из-за экрана и дает ребенку проверить правильность своего выбора.

По мере усвоения игры ребенку предлагают для выбора более сходные предметы.

## **ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О ПРЕДМЕТАХ НА ОСНОВЕ ТАКТИЛЬНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ**

Представления о предметах окружающего мира должны быть у ребенка разносторонними, но цельными. Впечатления, полученные на основе зрительного, тактильного, двигательного ощущений, должны сливаться в единый образ. А единство и разносторонность представлений о том или ином предмете способствуют более точному пониманию значения слова-названия этого предмета.

У умственно отсталого ребенка трудно формируется согласованность двигательной и чувственной сферы, так как недостаточно развит каждый орган чувств в отдельности. Чтобы развитие зрительного, тактильного, двигательного восприятия по возможности приближалось к нормальному, необходимо систематически проводить специальную коррекционную работу.

Отсутствие или неполноценность представлений сказывается на развитии речи. Слово, наполненное случайным, односторонним содержанием, понимается лишь в определенных условиях и по отношению к определенным предметам. В то же время отсутствие единства зрительного, тактильного, двигательного образов затрудняет приобретение трудовых умений, навыков по самообслуживанию.

Игры, предлагаемые в данном разделе, на доступном материале позволяют умственно отсталым детям производить действия, основанные на зрительном, тактильном и двигательном представлениях, на их единстве и соотношении этих представлений со словом.

### **Угости зверюшек**

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

**Оборудование.** «Чудесный мешочек», предметы для выбора (игрушки и натуральные объекты).

**Ход игры. 1-й вариант.** В мешочек складывают 3—4 небольших предмета. Педагог приходит с куклой и просит детей помочь кукле приготовить угощение для зверюшек, они тоже придут в гости. Один ребенок по просьбе куклы достает из мешочка морковку для зайки, другой — яблоко для ежика, третий — орешек для белки. Каждый раз в мешочке должно быть 3—4 предмета, так чтобы, кроме нужных, были дополнительные (например, маленький мячик, пластмассовое колечко и др.). Дети, доставшие предметы, держат их в руках. Педагог приносит игрушки зверят. Дети по очереди угощают их, выбирая при этом, кому дать морковку, орех, яблоко. Зверюшки радуются, благодарят детей.

### **Накроем стол для кукол**

Цель. Та же.

**Оборудование.** «Чудесный мешочек», кукольная мебель, посуда, куклы.

**Ход игры.** Педагог ставит на своем столе кукольную мебель — стол и три стула и говорит, что к детям в гости придут куклы, надо накрыть стол и приготовить угощение, а все, что нужно для этого, находится в мешочке. Один ребенок по просьбе педагога находит тарелки (в мешочке лежат три тарелочки и чашка). Если ребенок достанет не три, а две или одну тарелку, педагог спрашивает, всем ли он поставил тарелки, указывая на число стульев. Ребенок достает остальные. Другой ребенок так же по просьбе педагога находит вилки, которые незаметно вкладываются в мешочек. Третий находит и расставляет блюда, а четвертый — чашки. Приходят куклы, дети их радостно встречают, усаживают за стол и кормят.

### **Ощупай и слепи**

**Цель.** Учить изображать полученный путем тактильно-двигательного восприятия образ предмета, понимать, что правильное обследование предмета оказывается необходимым для последующей деятельности.

**Оборудование.** «Чудесный мешочек», предметы простой формы, хорошо знакомые детям и легко воспроизводимые в лепке (шарик, мяч, морковка, яблоко, бублик и др.), пластилин, клееночка, салфетки по числу детей.

**Ход игры.** 1-й вариант (проводится индивидуально). Педагог объясняет ребенку, что он должен ощупать в мешочке какой-либо предмет и, не называя, его вылепить. «Я посмотрю и угадаю, что лежит в мешочке», — говорит педагог. Ребенок выполняет задание. Когда лепка закончена, педагог называет игрушку (например, шар) и просит ребенка достать и показать игрушку, чтобы убедиться в правильности его выбора.

2-й вариант (проводится с подгруппой детей). Каждый получает маленький мешочек, ощупывает в нем предмет и лепит его, а затем дети угадывают, что у кого в мешочке, и сравнивают свою поделку с предметом.

По мере усвоения игры перед детьми ставятся более сложные задачи — обследование предметов, состоящих из нескольких частей, требующее не только восприятия формы, но и определения величины и пространственного расположения частей предмета (утенок, неваляшка, пирамидка из трех шаров и др.).

### **Найди картинку**

**Цель.** Соотносить тактильно-двигательный образ предмета со зрительным; называть предмет, опознанный на ощупь, и его изображение.

**Оборудование.** Набор предметов-игрушек и их изображений, «чудесный мешочек».

**Ход игры.** Педагог размещает на доске наборной полотно Л.вставляет в него 3—4 картинки. Предлагает кому-либо ощупать предмет в мешочке и показать его на картинке. Ребенок показывает нужную картинку, не называя предмета, и педагог просит



всех детей сказать, что в мешочке. Они называют предмет, а ребенок достает его из мешочка и показывает всем, проверяя таким образом правильность своего выбора.

### **Обведи и нарисуй (занятие)**

**Цель.** Учить воспринимать предмет с помощью обводящего движения и использовать полученный образ в изобразительной деятельности (в рисунке); понимать, что обводящее движение очерчивает контур предмета; называть предмет и его изображение.

**Оборудование.** Экран или небольшая ширма, игрушки простой формы, листы бумаги по числу детей, фломастер (черный или коричневый).

**Ход занятия** (проводится индивидуально). Педагог помогает ребенку обвести за экраном предмет (например, мяч) и просит нарисовать его. Затем спрашивает ребенка, что он нарисовал и что находится за экраном. В заключение педагог снимает экран и ребенок проверяет, тот ли он предмет нарисовал.

### **Маленькая няня**

**Цель.** Учить находить по словесной инструкции теплый, холодный, горячий предметы.

**Оборудование.** Четыре одинаковые маленькие бутылочки, три куклы- в колясочках.

**Ход игры.** Педагог ставит на стол три бутылочки (одна — с холодной, другая — с теплой, третья — с горячей водой), четвертую бутылочку (с холодной или теплой водой) он прячет под салфетку. Ввозит в комнату коляску с куклой, она плачет. Педагог говорит, что кукла хочет есть и спать, ей нужна няня, и зовет на помощь одного из детей. Просит дать кукле теплого молока из бутылочки. Ребенок на ощупь выбирает бутылочку с теплой водой и дает кукле. Та успокаивается, и педагог просит ребенка отвезти колясочку в игровой уголок и там ее покачать. Подставляет еще одну бутылочку (с теплой водой) и ввозит вторую коляску с куклой, она просит холодного молока, затем третья кукла просит горячего (горячее не должно быть обжигающим!). Если кто-либо из детей выберет бутылочку неверно, кукла плачет сильнее, отказываясь от молока. Это побуждает ребенка выбрать нужную бутылочку.

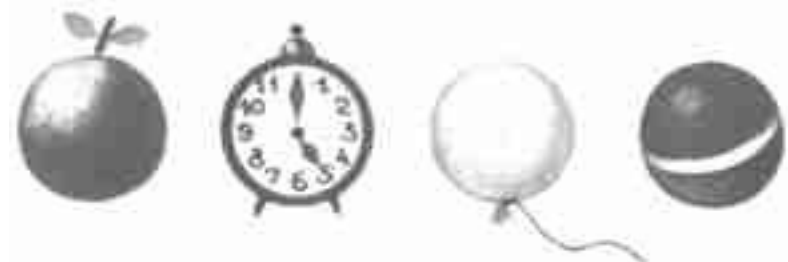
### **Большие и маленькие шары**

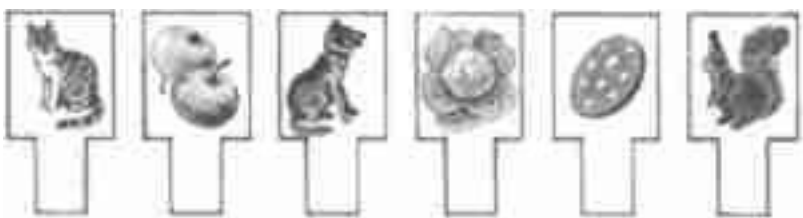
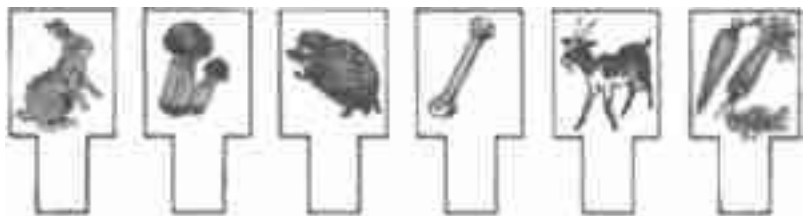
**Цель.** Находить по словесной инструкции большие и маленькие предметы на ощупь.

**Оборудование.** Три пары мишек и кукол разной величины (большой мишка и большая кукла, мишка и кукла среднего размера, маленькие мишка и кукла), три шара (большой, средний, маленький) и другие игрушки (матрешки, утенок), «чудесный мешочек».

**Ход игры** (проводится с подгруппой из 6 детей). Дети сидят за столами парами по торцевым сторонам. Каждой паре педагог







дает мишку и куклу (можно двух мишек или двух кукол) примерно одинакового размера: одной паре—больших, другой—средних, третьей — маленьких. Говорит, что кукла с мишкой хотят поиграть, покатать друг другу шарик (мячик), но шариков у них нет, их надо достать из мешочка: большим кукле и мишке — большой шарик, средним — шарик поменьше, а маленьким — самый маленький шарик. Один ребенок из каждой пары достает шарики. Когда дети получают шарики, они играют с ними — катают по столу от мишки к кукле и обратно.

### **Где я взял воду**

Цель. Учить соотносить качества предметов.

**Оборудование.** Бутылочки или тазики с холодной и теплой водой, картинки (первая пара картинок: на одной изображен чайник, стоящий на плите, на другой — речка в осенний день; вторая пара картинок: на одной — речка зимой с прорубью, на другой — речка летом).

**Ход игры.** Педагог предлагает ребенку угадать, откуда он, налил воду в тазик, раскладывает перед ним две картинки. Ребенок шупает воду и показывает или называет картинку, откуда взята вода. Педагог спрашивает ребенка, как он узнал, т. е. дает возможность самостоятельно сделать вывод: «Теплая вода взята из чайника, который нагрели на плите, а холодная — из речки».

В дальнейшем можно использовать другие картинки, сохраняя ту же дидактическую задачу.

## **РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ**

Развитие слухового восприятия идет, как известно, в двух направлениях: с одной стороны, развивается восприятие обычных звуков, с другой — восприятие речевых звуков, т. е. формируется фонематический слух. Оба направления имеют для человека жизненно важное значение и начинают развиваться уже в младенческом возрасте. Маленький ребенок слышит только громкие звуки, но острота слуха быстро усиливается. И уже к школьному возрасту ребенок слышит звук, в несколько раз более тихий\* чем слышит младенец. Одновременно он начинает различать звуки по тембру звучания.

Речевой слух также развивается с младенчества. Малыш рано отличает голос матери от голосов других людей, улавливает интонацию. Лепет ребенка — активное проявление возникновения собственно фонематического слуха, ведь ребенок внимательно слушает и повторяет фонемы родного языка. Формирование фонема-

тического слуха завершается примерно к пяти годам, а у некоторых детей и позднее. В этом возрасте у ребенка появляются все звуки родного языка, речь становится фонетически чистой, без искажений. Но это свойственно речи детей с нормальным развитием. У детей с нарушением интеллекта вследствие общей патологической инертности в младенческом и раннем возрасте нет интереса к неречевым звукам, они слабо реагируют на них и мало дифференцируют их. При этом реакция на совершенно разные звуки может быть одинаковой. Не происходит и своевременного развития фонематического слуха. Порой отмечается отсутствие лепета или же очень позднее его возникновение. Зачастую умственно отсталые дети плохо различают слова на слух. В ряде случаев их принимают за слабослышащих или за детей с тяжелыми речевыми дефектами. Однако у умственно отсталых детей в отличие от детей со сниженным слухом или с локальными нарушениями речи это дефект вторичный, и при правильной постановке обучения он поддается педагогической коррекции. Поэтому проведение дидактических игр, направленных на развитие слухового восприятия, является необходимой составной частью коррекционно-воспитательного процесса в специальном детском саду. И чем раньше начинается такая работа, тем больший вклад вносит она в коррекцию общего психического развития детей.

### **РАЗВИТИЕ НЕРЕЧЕВОГО СЛУХА**

Неречевые звуки играют большую роль в ориентировке человека в окружающем мире. Различение неречевых звуков помогает воспринимать их как сигналы, свидетельствующие о приближении или удалении отдельных предметов или живых существ. Правильное определение направления, откуда идет звук, помогает ориентироваться в дальнем пространстве, определять свое местонахождение, направление движения. Так, шум мотора говорит о приближении или удалении автомашины. Иными словами, хорошо опознаваемые и осознанно воспринимаемые звуки могут определять характер деятельности ребенка. Все звуки могут восприниматься только на слух или с опорой на зрение — слухозрительно, что значительно легче и должно предшествовать изолированному слуховому восприятию.

Музыкальные звуки оказывают огромное влияние на развитие эмоциональной сферы ребенка, на его эстетическое воспитание.

Умственно отсталые дети в большинстве случаев плохо воспринимают неречевые звуки и не опираются на них в своей деятельности. Они испытывают большие трудности не только в дифференциации звуков, но и в их осмыслении. Это препятствует правильной ориентировке в пространстве, приводит к несчастным случаям. Между тем восприятие неречевых звуков может идти у них достаточно хорошо, если правильно организовать коррекционное обучение. Об этом свидетельствуют успехи умственно отсталых детей на специальных музыкальных занятиях.

Развитие восприятия неречевых звуков идет от элементарной реакции на наличие или отсутствие звука (фиксация) к их различению и восприятию, а затем к использованию в качестве сиг-

нала к действиям, осмыслению. В таком порядке и расположены предлагаемые ниже игры.

## **Тук-тук-тук**

**Цель.** Учить прислушиваться к неречевым звукам, вызывать внимание и интерес к ним; показать, что неречевые звуки (стук) могут о чем-то сообщать, предупреждать.

**Оборудование.** Кукла, мишка.

**Ход игры** (в игре вместе с детьми участвуют двое взрослых).  
1-й вариант. Дети сидят на стульях, один педагог с ними. Раздается стук в дверь. Педагог прислушивается, прикладывает палец к губам, всем видом показывает интерес к звуку. Стук повторяется, усиливается. Педагог встает, идет к двери, открывает ее. Входит второй взрослый с куклой. Радостно: «Кукла пришла! Это она стучала», — говорит педагог. Кукла предлагает вместе с детьми поплясать.

2-й вариант. Дети сидят так же. Раздается стук в дверь. За дверь оказывается мишка. Педагог садится с ним в круг, где сидят дети, и спрашивает, где он был. Мишка говорит, что он был на улице. Педагог спрашивает, не замерз ли он — на улице холодно, а он без пальто, без шапки. Мишка отвечает, что ему не бывает холодно — у него теплый мех. Педагог предлагает детям по очереди потрогать мишку, погладить его. Мишка обходит всех детей.

### **Что гудит**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Машина грузовая или легковая, клаксон или какая-либо дудка, имитирующая звук клаксона.

**Ход игры.** Проводится так же, но в конце детям предлагают повозить машину и покатать в ней кукол.

После этого педагог спрашивает у детей, как они узнали, что за дверью что-то есть, и дети вспоминают, что они слышали сигналы машины.

### **Кто там**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Колокольчик.

**Ход игры.** Дети сидят на стульях. За дверь раздается звон колокольчика. Педагог спрашивает у детей, слышали ли они что-нибудь. Дети отвечают. Звон повторяется. «Кто бы там мог быть? — спрашивает педагог — Давайте спросим: «Кто там?» Дети хором спрашивают. За дверь отвечают: «Я» или «Мы». ! Педагог открывает дверь и вводит гостя. Это может быть второй взрослый или ребенок из соседней группы или несколько детей.

### **На чем играл зайка**

**Цель.** Учить различать звучание двух резко различных инструментов (барабана и гармони); продолжать развивать слуховое внимание.

**Оборудование.** Ширма или экран, игрушечный заяц (мишка, кукла), барабан, детская гармошка.



Ход игры. Педагог показывает детям поочередно барабан и гармошку, называет каждый из инструментов, показывает их звучание. Ставит оба инструмента на стол и снова играет на барабане и на гармошке. Приходит заяц (мишка, кукла) и говорит, что хочет тоже поиграть на барабане и на гармошке, только он спрячется, а дети должны угадать, на чем он будет играть. Педагог ставит на стол ширму, закрывает ею от детей зайца и инструменты. Бьет по барабану, снимает ширму и спрашивает, на чем играл заяц. Дети отвечают. Заяц снова стучит по барабану в присутствии детей. В третий раз заяц играет за ширмой на гармошке.

### **Веселый петрушка**

Цель. Продолжать вырабатывать отношение к звуку как значимому сигналу; учить быстро реагировать на звук.

Оборудование. Разные музыкальные инструменты (барабан, бубен, гармошка, дудочка, металлофон).

Ход игры. Дети сидят на стульях в ряд. Педагог говорит, что сейчас к детям придет веселый петрушка. Он будет ударять в бубен (играть на гармошке, дудочке и др.). Как только прозвучат звуки, надо быстро повернуться. Раньше времени это делать нельзя. Педагог становится за спинами детей на таком расстоянии, чтобы они, обернувшись, могли увидеть петрушку. Педагог ударяет в бубен и быстро достает из-за спины петрушку. Петрушка кланяется и снова прячется. Игра повторяется с другими инструментами.

### **Шагаем и танцуем**

Цель. Различать звучание различных инструментов и действовать на каждое звучание по-разному: под барабан — шагать, под гармонь — танцевать.

Оборудование. Барабан, гармонь.

Ход игры. 1-й вариант. Дети стоят в ряд, повернувшись к педагогу. Он стоит около маленького стола, на нем лежат барабан и гармонь. Педагог объясняет детям, что под барабан надо маршировать, а под гармошку можно танцевать. Показывает, как это делать: берет в руки барабан, ударяет по нему и одновременно шагает на месте; берет гармонь, играет и приплясывает. Затем дети подражают действиям педагога: шагают под звуки барабана и пляшут под гармонь.

2-й вариант. Дети действуют уже не по подражанию педагогу, а самостоятельно. Педагог просит детей внимательно слушать: если он будет играть на барабане, надо шагать, а если на гармонии, то нужно плясать; с окончанием звучания каждого инструмента следует прекращать движение. Перед звучанием того или иного инструмента педагог делает паузы. Если дети часто ошибаются или не знают, что надо делать, педагог вновь переходит к подражанию, т. е. сам марширует и пляшет с детьми точно по сигналам звучания барабана и гармонии.

3-й вариант. Игра проводится так же, как и во втором ва-

рианте, но дети стоят шеренгой спиной к педагогу и не видят, на чем играет педагог.

### Клоуны

**Цель.** Различать более близкие по звучанию инструменты, осуществляя выбор из двух — трех инструментов; развивать слухозрительное восприятие.

**Оборудование.** Детские музыкальные инструменты (гармонь, металлофон, пианино), знакомые детям клоуны Ловкий и Неловкий.

**Ход игры.** На столе у педагога металлофон, гармонь, детское пианино (рояль). Приходят клоуны, рассматривают инструменты. Ловкий рассказывает Неловкому, как они называются, и одновременно демонстрирует их звучание. Потом Ловкий предлагает поиграть.

Неловкий. А как?

Ловкий. Я буду играть. Ты угадаешь, на чем я играю: на металлофоне, пианино или гармонии.

Неловкий. А мне ребята помогут. *(Обращаясь к детям.)* Поможете?

Дети. Да!

*(Неловкий встает спиной к Ловкому.)*

Ловкий *(играет на одном из инструментов)*. Всё!

Неловкий *(поворачивается)*. Вот этот? *(Указывает на другой инструмент.)*

Дети. Нет!

Неловкий. Этот? *(Указывает правильно.)*

Дети. Да!

Неловкий *(Ловкому)*. Вот! Видишь, мы угадали — ты играл на этом.

Ловкий. А как он называется?

Неловкий *(спрашивает у детей)*. Как он называется?

*(Дети называют инструмент.)*

Игра повторяется 3—4 раза. При этом Ловкий может два раза подряд играть на одном и том же инструменте. Этот момент клоуны обыгрывают: вначале Неловкий путается, затем называет правильно. Потом отгадывает Ловкий. Он выполняет задание всегда правильно.

### Кто играл

**Цель.** Та же, продолжать учить детей различать близкие по звучанию инструменты; учить различать их на слух с закрытыми глазами; воспитывать слуховое внимание.

**Оборудование.** Металлофон, гармонь и детское пианино или рояль, игрушки (мишка, зайка, кукла), ширма или экран.

**Ход игры.** На столе у педагога сидят кукла, мишка и зайка. Перед каждым из них свой инструмент: перед мишкой — гармонь, перед зайкой — металлофон, кукла сидит за роялем. Педагог объясняет детям, что они будут угадывать, кто играл — кукла,

мишка или заяка. Для этого надо внимательно слушать. Педагог руками куклы играет на рояле. Дети видят, как играет кукла, и слышат звучание рояля. На вопрос: «Кто играл?» — они легко отвечают. На другой вопрос: «На чем играла кукла?» — педагог уточняет ответ детей, повторяя: «Наша кукла играла на рояле». Затем играют мишка и заяка, педагог просит запомнить, что заяка играет на металлофоне, мишка играет на гармонии. После этого педагог закрывает игрушки ширмой. Теперь они должны не только определить на слух звучание того или иного инструмента, но и соотносить это звучание с той зверюшкой, которая играет на данном инструменте. Сначала играет, например, мишка. Педагог спрашивает, кто это играл, а дети отвечают. Каждый раз независимо от того, правильно они ответили или нет, педагог снимает ширму, и мишка снова играет, чтобы дети проверили точность своего ответа. Педагог уточняет ответ: «Мишка играл на гармонии». Вновь закрывает все ширмой и просит детей быть внимательными.

### **Звени, колокольчик**

**Цель.** Учить по звуку определять направление в пространстве; продолжать развивать слуховое внимание; действовать по звуковому сигналу.

**Обрудование.** Колокольчик с достаточно громким и приятным звучанием.

**Ход игры.** 1-й вариант. Дети гурьбой стоят около педагога. Педагог показывает им колокольчик, просит послушать, как он звенит, дает детям самим позвенеть. Потом предлагает поиграть: все должны закрыть глаза, а он тихонько отойдет и позвенит колокольчиком. После этого дети должны открыть глаза и бежать прямо к педагогу. Вначале педагог недалеко отходит от детей и останавливается на видном месте, чтобы они могли проверить правильность своих действий зрительно. В дальнейшем он отходит дальше и становится так, чтобы дети не сразу могли его увидеть, а лишь тогда, когда начнут двигаться в нужном направлении.

Взрослый прячется в углу комнаты или за дверью и продолжает (с перерывами) звонить в колокольчик, пока все дети не побегут к нему.

2-й вариант. В этом варианте прячется часть детей (3—4), а остальные их ищут. Один из тех детей, которые спрятались, держит колокольчик, но звонит лишь тогда, когда все спрятались. Педагог руководит как теми, кто прячется, помогая им находить новые направления, не останавливаться на одном и том же месте, так и теми, кто ищет, следит, чтобы они не поворачивались раньше времени, прислушивались к звону колокольчика, выбирая направление движения. При повторении игры подгруппы меняются ролями.

3-й вариант. Прячется один ребенок, а другой его ищет. Остальные наблюдают за их действиями.

### **Поймай меня**

**Цель.** Та же.

Оборудование. Колокольчик, платочек.

Ход игры. Дети стоят в кругу, держатся за руки. В середине круга двое: один с колокольчиком убегает, а другой должен поймать, ему завязывают платком глаза. Педагог стоит вместе с детьми в центре круга и помогает обоим детям. Ребенок с колокольчиком тихо, на носочках отходит от «ловишки» и, остановившись, звенит колокольчиком. «Ловишка» идет на звук и старается его поймать. По мере усвоения игры педагог не помогает детям, а лишь следит за выполнением правил.

### РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА

Как мы уже отмечали, развитие речевого слуха происходит у умственно отсталых детей с большим опозданием и отклонениями. Они недостаточно дифференцируют звуки родного языка, что называется и на понимании речи окружающих и на развитии собственной речи. Чем раньше начинается специальная коррекционная работа в этом направлении, тем больше возможностей для предупреждения в отставании пассивной и активной части умственно отсталых детей. При этом полноценнее формируется смысловая сторона речи, усваивается лексический материал.

При развитии речевого слуха работа также проходит от различения и узнавания к восприятию и представлению, от слухозрительного восприятия к чисто слуховому восприятию.

Слухозрительное восприятие слова — это такое восприятие, когда ребенок не только слышит голос, но видит губы говорящего. Не следует путать слухозрительное восприятие с восприятием со зрительной опорой, при котором ребенок слышит название предмета и видит сам предмет или картинку. Восприятие со зрительной опорой намного легче. По существу этот процесс является неполноценным слуховым восприятием слова, а лишь различием, узнаванием. Например, перед ребенком на столе лежат два предмета — юла и собака, мы называем их, происходит не восприятие, а различение слов. По звуковому составу эти слова различны. Но даже такое различение может происходить по-разному. Если ребенок видит лицо педагога, то его слова воспринимаются и различаются слухозрительно. Если же педагог стоит за спиной у ребенка или закрывает лицо экраном, слова различаются на слух. Когда перед ребенком нет ни игрушек, ни картинок, т. е. нет зрительной опоры для узнавания слова, в этом случае происходит уже не различение, а восприятие. Оно тоже может происходить слухозрительно, т. е. в условиях, при которых ребенок видит лицо и губы говорящего, и на слух, когда ребенок не видит говорящего, а только слышит его голос.

Слухозрительное восприятие речи легче, чем восприятие на слух. Поэтому каждый раз, когда ребенок затрудняется при восприятии слов на слух, нужно переходить к слухозрительному восприятию.

## **Кто за дверью**

**Цель.** Учить прислушиваться к речевым звукам, соотносить их с предметами; учить звукоподражанию.

**Оборудование.** Игрушки (кошка, собака, птичка, петух, лягушка и др.).

**Ход игры** (участвуют двое взрослых: один находится за дверью, держит игрушку и подает сигнал). Дети сидят на стульях. За дверью раздаётся «мяу», педагог прислушивается и просит детей послушать. Снова слышится «мяу». Педагог спрашивает, кто бы это мог быть, и независимо от ответа открывает дверь и приносит кошку, она мяукает. Педагог просит детей сказать, как мяукает кошка. Дети вместе со взрослым повторяют: «Мяу, мяу».

На последующих занятиях к детям приходят другие животные — собака, лягушка, петух (каждый раз кто-либо один) — и игра проводится так же.

## **Кто как кричит**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Ширма или экран, игрушки (кошка, собака, птичка, лягушка, петух).

**Ход игры.** Педагог ставит на стол ширму и говорит, что за ширмой будет домик для зверей и птиц, в домике живут кошка, собака, птичка, лягушка, петух. Педагог произносит звукоподражания: «Мяу», «ав-ав», «пи-пи-пи», «ква-ква», «ку-ка-ре-ку», — и одновременно действует той или иной игрушкой: передвигает по столу и уводит в дом. После этого предлагает детям внимательно послушать, кто их зовет из домика. Вначале педагог говорит за животных, сидя так, чтобы дети хорошо видели его лицо. Он произносит, например, «мяу» и снова спрашивает, кто позвал детей. Они отвечают. Кошка выходит из домика, мяукает вместе с детьми. Игра повторяется, детей зовут другие персонажи.

В дальнейшем педагог может произносить звуки за ширмой, чтобы дети его не видели, а только слышали.

## **Какая у меня картинка**

**Цель.** Определять слова, резко различные по звуковому составу; развивать слуховое внимание.

**Оборудование.** Листы лото с изображением трех предметов, названия которых имеют резко различный звуковой состав (например: на одной карте — мак, шапка, паровоз; на другой — собака, рак, палка и т. п.), маленькие карточки с изображениями тех же предметов.

**Ход игры** (проводится индивидуально и подгруппами). Педагог садится напротив ребенка и предлагает ему отгадать, какие картинки он держит в руке. Кладет перед ребенком карту с тремя изображениями и называет одно из них. Ребенок показывает на картинку и по мере возможности повторяет слово. Педагог проверяет правильность ответа и, если предмет назван или показан верно, отдает ребенку маленькую карточку. В противном случае

просит еще раз внимательно послушать. Лишь убедившись в том, что ребенок правильно опознает изображение, он повторяет слово. При повторном проведении игры слова произносятся так, чтобы ребенок не видел, как говорит педагог, т. е. взрослый встает за спиной у ребенка или же закрывает лицо экраном.

### **Лото (определи слово)**

**Цель.** Продолжать различать близкие по звучанию слова; развивать слуховое внимание.

**Оборудование.** Листы лото с изображением трех предметов, названия которых близки по фонетическому составу (например: на одной карте — ком, сом, дом; на другой — кошка, мошка, ложка; на третьей — ворота, ворона, корова и т. п.), маленькие карточки с изображениями тех же предметов.

**Ход игры** (проводится индивидуально и небольшими подгруппами). Вначале педагог должен убедиться, что дети знают все предметы, изображенные на картинках, и их названия. Поэтому в первой части игры дети выбирают картинки по образцу — педагог показывает ребенку карточку с изображением предмета, тот находит ее, и педагог называет предмет и выясняет, что о нем знает ребенок.

Вторая часть игры проводится так же, как и игра «Какая у меня картинка» (см. с. 136—137). При этом педагог утрирует произнесение каждого звука.

### **Угадай, кто пришел**

**Цель.** Учить прислушиваться к звукам человеческого голоса, различать голоса знакомых людей; развивать слуховое внимание.

**Ход игры.** Педагог выводит небольшую группу детей в коридор, а одного ребенка оставляет в групповой комнате. Сажает его спиной к двери, просит закрыть глаза, не оборачиваться, внимательно слушать и узнать по голосу, кто войдет в групповую комнату. Входит один ребенок и говорит: «Здравствуй, Коля (Таня, Миша и др.)». Сидящий ребенок, не оборачиваясь, должен назвать того, кто вошел. После этого отгадывает тот, кто вошел, а отгадывавший присоединяется к детям, стоящим в коридоре.

### **Кто тебя позвал**

**Цель.** Та же.

**Ход игры.** Дети сидят на стульях, расположенных по кругу. В середине на стуле сидит ребенок. По просьбе педагога он закрывает глаза и угадывает по голосу, кто из детей его позовет. Дети из разных мест круга называют имя сидящего в кругу. Если ребенок отгадает, то в круг садится тот, кто звал его. В противном случае он продолжает «водить».

### **День рождения куклы**

**Цель.** Учить воспринимать на слух слова с различным фонетическим составом; развивать слуховое внимание.

**Оборудование.** Нарядная кукла, подарки для куклы (игрушки или картинки с их изображением).

**Ход игры** (проводится индивидуально и подгруппами). Ребенок сидит на стуле рядом с педагогом. Взрослый прислушивается, говорит, что за дверью кто-то стоит. Выходит и приносит куклу, обращает внимание ребенка на то, какая она нарядная, красивая. «У куклы день рождения,— говорит педагог,— обращаясь к ребенку.— Ей друзья прислали подарки, но она не знает, какие. Помоги узнать их». Сначала педагог предлагает ребенку угадать, что прислал в письме мишка (достаёт конверт с картинками), а потом, что прислала в посылке белочка (достаёт мешочек или ящичек с игрушками). Взрослый называет одну из имеющихся в конверте картинок, например юлу. Ребенок повторяет слово, получает картинку и передает ее кукле (в конверте может находиться 3—5 картинок). Педагог произносит слова спокойным голосом, без утрирования звуков. Если ребенок не повторяет слово, несмотря на то что он может говорить, педагог воспроизводит слово слухозрительно. Если же и это не помогает, то кладет перед ребенком картинку и еще раз называет ее. Затем переходит к опознанию следующего слова. В том случае, если ребенок произносит слово не точно, приближенно, то педагог хвалит его и вновь повторяет слово. <sup>4</sup>

Когда кукле будут переданы все подарки от мишки, педагог переходит к подаркам от белочки (шишка, орех, гриб). Он берет в руки мешочек, напоминает ребенку, что в нем подарки от белки, и предлагает внимательно слушать. Не вынимая предметов из мешочка, поочередно называет их, стоя за спиной у ребенка. После того как ребенок повторит слово (точно или приближенно), взрослый передает ему предмет, и малыш дарит его кукле. В случае затруднения выполнения задания ребенком педагог вновь переходит к слухозрительному восприятию, а затем называет предмет, лежащий на столе.

### **Кто в домике живет**

**Цель.** Учить воспринимать слова с близким звуковым составом; продолжать развивать слуховое внимание.

**Оборудование.** Игрушечный домик или домик, построенный из настольного строителя, мелкие игрушки или картонные фигурки (мышка, мишка, мартышка, матрешка, петрушка, неваляшка).

**Ход игры** (проводится индивидуально). Ребенок сидит за столом напротив педагога. На столе домик (фасадом к ребенку), в нем спрятаны игрушки. Педагог говорит ребенку, что в домике кто-то живет. «Сейчас я скажу, кто в домике,— говорит педагог,— а ты внимательно слушай и повтори, кого я назвала». Педагог закрывает лицо экраном и говорит: «Мишка и мышка». Ребенок повторяет, игрушки выходят из домика. Педагог продолжает: «Мартышка и матрешка», «петрушка и неваляшка». Если ребенок не может повторить слова парами, педагог произносит их по одному, не утрируя произношение. В случае затруднения снимает экран и

переходит от восприятия на слух к слухозрительному восприятию. После повторения слов ребенком ему дают игрушки и он играет с ними. Педагог помогает организовать игру.

### **Поезд**

**Цель.** Обратить внимание на звуковой состав слова; учить выделять первый и последний звуки в слове.

**Оборудование.** Поезд, состоящий из трех вагонов, разные мелкие игрушки, которые можно посадить в вагончики поезда.

**Ход игры** (проводится индивидуально, а затем подгруппами). 1-й вариант. Педагог показывает детям поезд и говорит, что машинистом поезда будет мишка (или любая другая игрушка). Поезд отправится только тогда, когда во все вагоны положат груз. Только машинист просил, чтобы все названия грузов начинались со звука «а» (например, апельсин, автобус, абажур). Называя предметы, педагог выкладывает их перед детьми, потом предлагает повторить слова вместе с ним, выделяя при этом первый звук в слове.

При последующем проведении игры педагог берет предметы, названия которых начинаются с других звуков (на «м» — мак, молоток, марка и др.).

2-й вариант. Педагог предлагает детям самим «грузить» вагоны. Для этого нужно правильно выбрать игрушки, названия которых начинаются со звука «а». Перед детьми раскладывают разные предметы (например: апельсин, абрикос, автобус, матрешка, ложка, самолет). Педагог просит детей вместе с ним назвать эти предметы и выбрать те, названия которых начинаются на «а». При этом взрослый произносит слова, слегка выделяя первые звуки. Если дети правильно выбирают предметы, они грузят их в вагоны, мишка-машинист благодарит их, и поезд трогается с места.

По тому же принципу проводится игра со словами, начинающимися с других звуков.

3-й вариант. Игра проводится так же, но детям нужно уметь выделять не только начальный звук в слове, но и конечный. В каждый следующий вагон следует погрузить предмет, название его должно начинаться на тот звук, которым кончалось предыдущее слово (например: в первый вагон грузят апельсин, значит, во второй — слово, которое начинается на «н» — носок; поскольку слово «носок» оканчивается звуком «к», в следующий вагон грузят предмет, название которого начинается на «к» — корова и т. д.).



# **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ**

Вся познавательная деятельность ребенка раннего и дошкольного возраста связана с его практической деятельностью и с ориентировкой в окружающем предметном мире. В свою очередь и развитие мышления в этом возрасте связано с практическими действиями ребенка и с восприятием свойств и отношений предметов окружающего мира. Соответственно развитие мышления идет двумя путями — от наглядно-действенного мышления к наглядно-образному и к логическому. Другой путь — от восприятия к наглядно-образному мышлению, с одной стороны, и к логическому, с другой. Оба эти пути развития существуют одновременно и, хотя на определенном этапе сливаются воедино, имеют свою специфику и играют свою особую роль в познавательной деятельности человека.

Важно помнить, что достижения этого периода не исчезают, не заменяются более поздними этапами развития мышления, а выполняют свою роль на протяжении всей последующей жизни человека. Поэтому несформированность процессов мышления, идущих как от наглядно-действенного мышления, так и от восприятия, может оказаться невосполнимой в более позднем возрасте.

Вместе с тем у умственно отсталого ребенка, как мы знаем, именно развитие познавательной деятельности претерпевает существенные нарушения, так как непосредственно связано с первичным дефектом. Без специально организованной, специфически построенной коррекционной работы у умственно отсталого ребенка фактически не происходит развития мышления ни по первому, ни по второму пути.

## **ПЕРЕХОД ОТ ВОСПРИЯТИЯ К МЫШЛЕНИЮ**

Формируя у детей целостное восприятие предметов, восприятие их свойств и отношений, мы одновременно постепенно формируем и представления о них, представления, которые могут быть вызваны в памяти ребенка (актуализированы) и в отсутствие самого предмета. Более того, ребенок учится оперировать этими образами в представлении, действовать на основе этих образов, опираться на них в своей деятельности. А это и есть одна из важнейших задач наглядно-образного мышления. Таким образом, сенсорное воспитание ребенка непосредственно смыкается с формированием его мышления, ложится в основу наглядно-образного мышления.

С другой стороны, развитие восприятия, в частности выбора по образцу, оказывается основой первых форм обобщения, подводит детей к классификации, основанной на выделении существенного признака.

Кроме того, в процессе развития восприятия происходит упорядочивание и систематизация свойств и отношений предметов, которые ложатся в основу так называемой сериации.

Все эти процессы даже у нормально развивающихся детей не формируются стихийно, они требуют обучающего воздействия взрослого. Тем более для умственно отсталых детей становление их мыслительных процессов требует повседневной, хорошо продуманной коррекционной работы.

## **ПЕРЕХОД ОТ ВОСПРИЯТИЯ К ОБОБЩЕНИЮ**

Переход от восприятия к обобщению тесно связан с выбором по образцу. В какой-то мере уже сам выбор по образцу несет в себе первый элемент обобщения. Ребенок, выделив какое-либо свойство в одном предмете, должен выделить его и в другом и объединить оба объекта по данному признаку. Если же к одному образцу подбирается не один, а несколько сходных с ним объектов, то это уже не выбор по образцу, а группировка, т. е. подлинное обобщение.

Вначале ребенок производит выбор по образцу и группировку в самых благоприятных условиях, когда признак, по которому объединяются или различаются объекты, один-единственный, легко вычленимый. Например, если перед ребенком кладут две квадратные карточки одинаковой величины, различающиеся между собой только по цвету (одна — красная, другая — желтая), и предлагают подобрать такие же из четырех карточек, одинаковых по форме и величине, то само собой разумеется, что здесь один-единственный признак, по которому идет объединение, — это цвет. Или ребенку дают карточки одинакового цвета, но разной формы, например красные круги и квадраты. Здесь тоже один-единственный признак — форма. Предметы могут оказаться одинаковой формы и цвета, но разной величины, например красные шарики, большие и маленькие.

Для ребенка выделить какой-либо признак самостоятельно, понять, по какому принципу нужно подбирать предметы друг к другу, — целая задача, требующая участия мышления. Именно поэтому для умственно отсталых детей данная задача порой не выполнима. Так, если положить на стол красный круг и красный квадрат на некотором расстоянии друг от друга и сказать ребенку, указывая на круг: «Вот сюда будешь класть такие» (провести черту от круга вниз, по тому направлению, в котором нужно раскладывать круги), а затем, указав на квадрат: «А тут такие», ребенок может начать беспорядочно раскладывать карточки, выбирая все красные и подкладывая их по очереди то под круг, то под квадрат независимо от формы, или же совсем без всякого выбора. Остановив ребенка и сказав ему: «Посмотри, сюда надо

положить все круги, а сюда квадраты», можно увидеть, что ребенок как будто бы понял и начал действовать верно. Но не следует торопиться с выводом — теперь мы уже проверяем у него не мышление, а только восприятие. Сказав слова: «Сюда круги, а сюда квадраты», мы тем самым выделяем основание для группировки, т. е. уже выполнили за ребенка мыслительную работу. А там, где идет речь о развитии мышления у ребенка, должно быть и самостоятельное выделение существительного признака как основания для группировки предметов.

Приведенный пример является наиболее простым, так как признак, на который надо опереться, подсказан самим материалом и образцом. Гораздо труднее в том случае, когда данный признак должен быть выделен из ряда других, от которых ребенок должен отвлечься. Так, перед ребенком на столе находятся большой и маленький мишка, большой и маленький мяч, большая и маленькая кукла. А на двух стульях на некотором расстоянии от стола стоят большая и маленькая машина. Педагог просит ребенка отнести на один стул «такие» (указательный жест), а на другой — «такие». Чтобы выделить величину как признак группировки, ребенку нужно отвлечься от предметной отнесенности, от функционального назначения предметов.

Еще<sup>4</sup> более трудная задача встает перед ребенком, когда он должен сменить основание группировки одних и тех же объектов. Например, одни и те же геометрические фигуры разложить сначала к цветовым образцам (красный, желтый, синий), а потом к образцам, различающимся по форме (круг, квадрат, треугольник). Во всех случаях основание группировки, самостоятельно выделенное ребенком, должно быть закреплено соответствующим обобщающим словом. Но при этом уровень обобщения различный. Например, вначале обобщающим может быть само название цвета: «Ты положил сюда все красные, сюда все желтые, сюда все синие». Позднее можно сказать: «Ты разложил кружки по цвету». По мере усвоения самого способа группировки ребенок может пытаться самостоятельно определить в слове принцип своего действия. Во всех этих играх нужно менять материал, образцы, ситуацию, даже место проведения игры, чтобы дети каждый раз думали, а не запоминали. Не следует путать запоминание и мышление.

### **Протолки «все такие»**

**Цель.** Учить подбирать к одному образцу несколько объектов, выделяя их среди других; формировать первичное обобщение — «все шарики», «все кубики», «все большие», «все маленькие».

**Оборудование.** Коробки с прорезями (по одной на каждой коробке) в форме круга, квадрата, треугольника, объемные геометрические формы (шары, кубы, треугольные призмы), предметы этих же форм.

**Ход игры.** 1-й вариант. За столом сидят рядом двое детей. На столе две коробки (одна — с квадратной, другая — с

круглой прорезью) и вперемешку объемные формы (шары, кубы, башенки с треугольным сечением), все одного размера по три каждого вида. Педагог дает одному из детей коробку с круглой прорезью, а другому — с квадратной и ставит условие: отобрать сразу все, что можно протолкнуть в данную коробку. Ребенок отбирает фигурки среди лежащих на столе. Если он выбирает правильно, например шары, но берет не все, а только один или два шара, педагог напоминает ему, что нужно взять «все такие» (указывает на шары). Если же ребенок берет не только шары, но и башенки, он предлагает ребенку попробовать «только такие» (указывает на шар) и помогает пущем проб отобрать, какие именно формы (шары) можно бросить в эту коробку.

После того как дети отберут и бросят в прорези коробок нужные формы, педагог подводит итог: «Правильно, Таня собрала все шары и бросила их в коробку, а Костя отобрал все кубики и бросил их в свою коробку». Предлагает детям открыть коробки и еще раз посмотреть, что в них лежит.

2-й вариант. Коробки с прорезями стоят на столах. На некотором расстоянии от стола на стульях разложены геометрические фигуры. Педагог предлагает детям подойти к стульям и внимательно посмотреть, какие фигуры он спрячет в свою коробку. Напоминает, что подходить к столу можно только один раз, поэтому надо сразу взять все необходимое. Раздает детям корзиночки или сумочки, в которые они складывают шарики, кубики или трехгранные призмы. Дети отбирают свои фигуры, кладут в сумочки и несут к столу. При проталкивании проверяется правильность подбора. Затем педагог подводит итог игры, в случае необходимости указывая на то, что не «все такие» были взяты со стола или взяты лишние. Затем называет результат: «Все круглые», «все квадратные», «все треугольные», «все кубики», «все башенки» в зависимости от подготовки детей.

## **По грибы**

Цель. Учить подбирать к образцу не один, а несколько объектов одного цвета; закреплять результат обобщающим словом.

Оборудование. Грибы из счетного материала (шляпки разного цвета — красные, желтые, белые, коричневые), корзиночки для сбора грибов.

Ход игры. Дети сидят на стульях в ряд. Педагог расставляет на полу грибы двух цветов, например красные и желтые. Берет две корзиночки и в одну из них кладет гриб с красной шляпкой, в другую — с желтой. Отдает корзинки двум детям и просит собрать в них «такие» грибы, какие лежат в корзинках. Дети собирают грибы, а остальные наблюдают за их действиями. Затем дети показывают, кто что собрал в корзинку, и результат обобщается в слове — «все красные», «все желтые».

## **Кто где живет**

Цель. Учить самостоятельно определять основание для групп-

пировки; подбирать к образцу не один, а несколько предметов.  
**Оборудование.** Игрушки, строительный материал, мебель.

**Ход игры. 1-й вариант.** Педагог строит из настольного строителя два больших загона: в один из них ставит игрушку, изображающую животное, в другую — машину. Перед ребенком расставляет вперемешку игрушки (животные и машины, сначала 6, а затем 8—10) и просит подумать, найти для игрушек дом — расставить всех по местам. Если ребенок ошибается, педагог переставляет первые две игрушки правильно, а затем не вмешивается в действия ребенка. Затем вновь игрушки расставляются вперемешку. Другой ребенок выполняет задание. В конце игры подводится итог: «В этом доме живут животные, а в этом находятся машины».

**2-й вариант.** Педагог ставит перед детьми шкаф и стол из кукольной мебели. На одном из столов разложены вперемешку кукольная посуда и одежда. Педагог вешает в шкаф одно платье, а на стол ставит одну тарелку и предлагает ребенку разложить все вещи по местам. В процессе работы помогает и по окончании подводит итог: «Здесь, в шкафу, висит вся одежда — платье, пальто, кофточка, а на столе стоит вся посуда — тарелки, ложки, чашки».

**3-й вариант.** Педагог строит «зоопарк» и располагает в одном загоне зверей, а в другом — птиц. В дальнейшем игра проводится аналогично прежним вариантам.

### **Что кому дать**

**Цель.** Продолжать учить самостоятельно определять основание группировки, выделять существенный для данной задачи признак предмета; учить выделять цвет и форму в качестве основания для группировки предметов.

**Оборудование.** Флажки, листья разной формы, цвета и величины.

**Ход игры. 1-й вариант.** Две подгруппы детей сидят на стульях друг против друга: в одной подгруппе — девочки, в другой — мальчики. Педагог раскладывает на столе прямоугольные и треугольные флажки и говорит, что сейчас все будут маршировать с флажками. Только девочкам надо раздать такие флажки (показывает квадратный флажок и дает одной из девочек), а мальчикам такие (показывает треугольный флажок и дает одному из мальчиков). Затем предлагает кому-либо из детей внимательно посмотреть, какие флажки надо дать девочкам, а какие — мальчикам, и раздать их. Если ребенок затрудняется, помогает ему выбрать первые два флажка. Способ раздачи выбирает сам ребенок. Он может раздать флажки сначала девочкам, затем — мальчикам или поочередно. В заключение педагог подводит итог: «У девочек все флажки квадратные, а у мальчиков треугольные». Дети встают в шеренгу и маршируют с флажками под звуки бубна или барабана.

**2-й вариант.** Детям раздают флажки одной формы, но раз-

ного цвета, т. е. группировка производится не по форме, а по цвету. В остальном игра проводится так же, как в первом варианте.

3-й вариант. Педагог приносит в группу одинаковые по форме листья трех цветов (зеленые, красные, желтые), вырезанные из картона. Рассаживает детей тремя подгруппами. Теперь перед ребенком, который должен раздавать листья, стоит задача распределить их на три подгруппы, выделив цвет как основной признак дря этого. Когда листья будут розданы, педагог предлагает детям потанцевать с ними. Время от времени он останавливает детей, подняв один из листиков, говорит: «Бегите ко мне». Если он поднимает зеленый лист, к нему бегут дети с зелеными листьями и т. д. В конце педагог поднимает три листочка и к нему подбегают все дети.

### **Цвет и форма**

**Цель.** Учить менять основание группировки предметов в соответствии со сменой образцов.

**Оборудование.** Плоскостные карточки с наклеенными геометрическими формами (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, трапеции, шестиугольники) шести цветов (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий) — всего 42 элемента.

**Ход игры** (проводится индивидуально). Ребенок сидит за столом напротив педагога, он выкладывает перед<sup>0</sup> ребенком на довольно большом расстоянии от него образцы, например красный, синий, желтый круги, т. е. объекты, одинаковые по форме и разные по цвету, и просит ребенка положить сюда «все такие» (показывает на красные круги), сюда «все такие» (показывает на синие круги), сюда «все такие» (показывает на желтые круги). В стороне на столе лежат все карточки этих цветов (квадраты, треугольники, овалы, трапеции, шестиугольники, прямоугольники — всего 18 карточек). Педагог берет одну из карточек и просит ребенка положить ее «куда надо», протягивает ее ребенку. Если ребенок кладет карточку неверно или же не решается выполнить задание, педагог делает это сам, но при этом ничего не говорит ребенку, а протягивает ему вторую карточку и так по одной все остальные. Когда все карточки будут разложены по цвету, педагог спрашивает ребенка: «Какие формы ты положил сюда?» — либо подтверждает его ответ: «Правильно, сюда ты положил красную карточку».

После этого педагог переходит ко второй части игры, когда меняется принцип группировки (в основу берется форма). Педагог просит ребенка быть внимательным и говорит, что теперь надо выбирать карточки по-другому. Раскладывает перед ним три образца карточки с изображением квадрата, круга и треугольника одного цвета. По одной карточке в случайном порядке подает ребенку круги, квадраты и треугольники всех имеющихся образцов. Ребенок раскладывает их, а педагог уточняет результат: «Молодец, ты разложил верно — сюда все круглые, сюда все квадратные, сюда все треугольные формы».

В дальнейшем меняют цвета и формы для группировки, увеличивают и количество образцов (4—6 одновременно).

### **Разложи игрушки в свои домики**

**Цель.** Продолжать учить вычленять основание группировки по образцу, менять основание группировки со сменой образцов, выделять нужные свойства в предмете, отвлекаясь от функционального назначения.

**Оборудование.** Настольный строительный материал (кирпичики) разного цвета, предметы разного цвета и коробочки разной формы (круглые, квадратные, прямоугольные, треугольные), игрушечный телевизор, кубики, шарики разных цветов, маленькие куколки в платьях разного цвета и т. д.

**Ход игры** (проводится индивидуально). Педагог выкладывает на столе из кирпичиков разного цвета 2—4 домика в форме квадратов. Затем раскладывает предметы разного цвета и формы и просит ребенка внимательно рассмотреть домики, подумать, какая игрушка в каком домике живет, и расставить их в свои домики. Если ребенок ошибается, педагог молча, не объясняя принцип группировки, перекладывает одну-две игрушки в нужные домики. В конце спрашивает: «Какие игрушки ты положил сюда. А сюда?», т. е. помогает ребенку осознать принцип группировки и зафиксировать его в слове.

После этого педагог предлагает ребенку разложить игрушки по-другому, так как будет уже другие домики. Из кирпичиков одного цвета строит домики разной формы (квадратный, треугольный и круглый). Снова все игрушки и предметы перемешиваются и расставляются на столе в случайном порядке. Ребенок раскладывает их по домикам. Педагог при необходимости оказывает ему помощь, а в заключение вновь помогает осознать уже новый принцип группировки: «Правильно, сюда ты положил все круглое, сюда все квадратное, а здесь треугольное».

При повторном проведении игры сначала предлагается группировка по форме, потом по цвету, т. е. каждый раз меняется порядок выделения принципа для группировки предметов.

### **Принеси такие же**

**Цель.** Выделять свойство в предметах, отвлекаясь от их функционального назначения; подбирать к одному образцу группу предметов, находить эти предметы в групповой комнате; определять словом принцип подбора.

**Оборудование.** Карточки с изображением разных форм разного цвета, игрушки и мелкие предметы разной формы и цвета.

**Ход игры.** Педагог заранее раскладывает в разных местах групповой комнаты предметы, разные по форме и цвету. Дети распределяются на три подгруппы и рассаживаются на стулья в разных местах комнаты. Педагог приглашает к себе по одному ребенку (ведущему) из каждой подгруппы и просит взять из коробки карточку, не показывая ее детям. **Ребенок** берет карточку, возвра-

щается к своей подгруппе, показывает ее им так, чтобы не видела другая подгруппа. Все дети должны принести игрушки соответствующей формы или цвета. Если выбор производится по форме, то на карточке дается только контур формы, а если по цвету, то одна сторона карточки окрашена в соответствующий цвет. Дети приносят предметы и садятся с ними на стулья. Педагог спрашивает у каждой группы, какая карточка была у них. Дети отвечают (красный, желтый; квадратный, круглый), и ведущий показывает всем свою карточку.

### **Разложи картинки в свои конверты**

**Цель.** Группировать предметы по разным свойствам (форме, цвету, величине); самостоятельно выделять принцип группировки, опираясь на образец; осмысливать и закреплять в слове результат своих действий.

**Оборудование.** Конверты с наклеенными или нарисованными геометрическими формами, разными по цвету и величине (например: круги желтого, красного, синего цвета, большие, средние и маленькие; треугольники, овалы, шестиугольники трех цветов и трех величин), картинки с изображением предметов разной формы, цвета, величины, подносики.

**Ход игры.** 1-й вариант (проводится со всеми детьми). Играющие сидят за столами. Перед каждым ребенком по три конверта (например, на одном наклеен треугольник, на другом — овал, на третьем — квадрат). У сидящего рядом не должны повторяться формы, т. е. конверты с другим сочетанием форм (например, круг, прямоугольник, квадрат). На подносе перед каждым ребенком несколько картинок, которые он должен разложить по конвертам (так, картинки с изображением пуговицы, арбуза, круглых часов надо положить в конверт с кругом и т. д.).

Когда картинки будут разложены по конвертам, педагог вызывает к наборному полотну одного из детей и просит его вложить в наборное полотно свои конверты, а под ними вставить картинки, изображения которых соответствуют данной форме. Ребенок объясняет, на основании чего он сделал такой выбор. При необходимости педагог помогает ему.

**2-й вариант.** Проводится так же, но картинки различаются по цвету, и на конвертах изображены круги разного цвета; на картинках предметы (шары воздушные, цветы, карандаши, ленточки, платочки) тех же цветов.

**3-й вариант.** Проводится так же, но признаком, по которому проводится группировка, становится величина (например, на конвертах изображены круги одного цвета, но разной величины — большой, средний, маленький; на картинках — большие, маленькие, средние машины, матрешки, колокольчики, мячи и др.).



## **ПЕРЕХОД ОТ ВОСПРИЯТИЯ К НАГЛЯДНО-ОБРАЗНОМУ И ЭЛЕМЕНТАМ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ**

Когда мы говорим о переходе от восприятия к наглядно-образному мышлению, то речь идет о возможности восстановления образов восприятия в представлении и оперирования этими образами. Такое восстановление развивается и проявляется у детей в процессе разных видов деятельности. Представление о предметах, свойствах и отношениях предметов и их частей может быть вызвано словом или показом соответствующего изображения и в свою очередь стать основой рисунка, лепки, аппликации, конструкции или обеспечить понимание рассказа, узнавание предмета по описанию, отгадывание загадок и т. д. Во всех этих случаях мы имеем дело с оперированием образами — их перестановкой, соединением частей мысленным путем.

Такая возможность формируется у нормально развивающегося ребенка на протяжении дошкольного детства. Даже решая логические задачи, дошкольники опираются на наглядные образы, оперируют ими. Например, когда детям предложили задачу: «За пеньком видны четыре заячьих уха. Сколько зайцев сидит за пеньком?» — они давали следующие ответы: «Два зайца, потому что у каждого зайца два уха», «Два, потому что у каждого вот так» (приложил к своей голове два пальца), «Два, потому что они рядом сели и сложили свои уши, получилось четыре».

В этом возрасте у детей появляется более обобщенное восприятие, опирающееся не только на отдельные свойства предметов, но и на связи и отношения между ними. На этом уровне у детей возникает возможность наглядно-пространственного моделирования предметов и ситуаций, которую находит свое выражение в деятельности детей: в рисунках они своеобразно отражают окружающую действительность.

В дошкольном возрасте дети способны к систематизации, составлению серии, упорядочиванию, основанном на логическом построении объектов, выстраивании их в ряд по какому-либо чувственно воспринимаемому признаку, свойству. Это свойство постепенно идет по убывающей или по возрастающей линии. Например, на этом принципе основан звуковысотный ряд, по этому же принципу можно выстроить ряд из матрешек и др.

Переход от восприятия к представлению и наглядно-образному мышлению — процесс длительный. С этой целью в дошкольных учреждениях предусмотрены различные занятия. А для умственно отсталых детей без каждодневной, целенаправленной коррекционной работы такой переход может и не произойти. В результате чего они не понимают прочитанный текст, совершенно не умеют пользоваться схемами, планом, а это в дальнейшем отрицательно сказывается на их трудовой и профессиональной подготовке.

### **Сделай целое**

**Цель.** Формировать представление о предмете в целом;

учить соотносить образ представления с целостным образом реального предмета; действовать путем примеривания.

**Оборудование.** Разрезные картинки из 2—6 частей с разной конфигурацией разреза. Предметы и игрушки, соответствующие изображениям на картинках.

**Ход игры** (проводится индивидуально и подгруппами).  
**1-й вариант.** Перед ребенком на столе лежит разрезная картинка с изображением простейшего по форме и хорошо знакомого ребенку предмета, например мяча или яблока. Ребенку предлагают сложить картинку так, чтобы получилось целое. При этом предмет не называется. Когда картинка будет сложена (любой результат), педагог выкладывает перед ребенком два предмета: один, изображенный на разрезной картинке, а другой — посторонний, например кубик. Ребенок должен выбрать тот предмет, который он сложил, и сравнить полученное изображение с предметом. Педагог помогает ему провести сравнение, используя обводящее движение. Затем предмет называется.

После этого ребенку дают другие разрезные картинки с изображением того же предмета (если на первой картинке мяч был разрезан пополам вдоль, то на второй — поперек, а на третьей — по диагонали).

При повторном проведении игры ребенку предлагают составить более сложные картинки (рыба, неваляшка, домик).

**2-й вариант.** Перед ребенком раскладывают 3—4 части одной картинки (например, машины) и одну часть другой картинки (неваляшки) и предлагают сделать целую картинку. По окончании ему дают для выбора и соотнесения два предмета (машину и неваляшку), которые он сравнивает с изображением под руководством педагога.

При последующем проведении игры картинки имеют другие линии разреза.

### **Нарисуй целое**

**Цель.** Продолжать учить разворачивать части предмета в представлении, соединяя их в целое, т. е. оперировать образами в представлении с опорой на целостный образ предмета.

**Оборудование.** Разрезные картинки с изображением хорошо знакомых детям предметов (с разной конфигурацией разреза), бумага, фломастеры или карандаши (черные или коричневые).

**Ход игры.** Педагог раскладывает перед ребенком разрезную картинку и просит нарисовать целую картинку, не складывая ее. Ребенок рисует, а затем называет предмет, который он нарисовал. После этого педагог просит его сложить картинку и снова нарисовать ее.

### **Найди свою игрушку**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Разрезные картинки с изображением знакомых детям предметов (изображения контурные), листы бумаги

и простые карандаши или черные (коричневые) фломастеры по числу детей, игрушки или предметы, соответствующие изображениям на разрезных картинках.

**Ход игры** (проводится подгруппами). На столе у педагога игрушки и предметы, они накрыты салфеткой. Педагог раздает детям разрезные картинки, раскладывая их в случайном порядке. Каждому ребенку дается свое изображение. Педагог просит детей внимательно рассмотреть картинки, не складывая их, раздает бумагу и карандаши (фломастеры) и просит нарисовать целую картинку. По окончании рисования снимает салфетку с игрушек, находящихся на столе, и предлагает каждому ребенку найти то, что он нарисовал. Дети находят игрушки, называют их, сравнивают со своим рисунком.

### **Сделаем книжку**

**Цель.** Представлять ситуацию, описанную в рассказе, уметь моделировать ее с помощью раскладывания готовых плоскостных форм; закреплять навыки наклеивания; приучать к созданию коллективной работы.

**Оборудование.** Листы белой бумаги по числу детей, плоскостные изображения предметов, соответствующие содержанию рассказ^, подносы, клей, кисточки, тряпочки по числу детей.

**Ход работы. 1-й вариант.** Педагог говорит детям, что они вместе будут делать книгу с красивыми картинками. Раздает листы бумаги (страницы в книжке), элементы изображения на подносах и просит внимательно слушать рассказ «О птичке и кошке». Читает его спокойно, без остановок и пояснений: «Во дворе росло дерево. Около дерева сидела птичка. Потом птичка полетела и села на дерево, наверху. Пришла кошка. Кошка хотела поймать птичку и залезла на дерево. Птичка улетела вниз и села под деревом. Кошка осталась на дереве». После этого педагог спрашивает, о ком этот рассказ, что делали птичка и кошка. Затем идет поэтапный разбор рассказа с моделированием всех ситуаций. Педагог спрашивает: «Что было сначала? — и читает первую фразу: — Во дворе стояло дерево». Просит детей найти на подносах дерево и положить на свои листы бумаги. Напоминает, что дерево стоит внизу. Помогает правильно расположить его на листе бумаги. Затем говорит: «Около дерева сидела птичка». Дети находят птичку и выкладывают ее около дерева и т. д.

**2-й вариант.** Игра проводится на следующий день. Участвуют 6 детей. Педагог напоминает им рассказ и говорит, что для общей книги каждый будет делать свою страницу. Столы устанавливают в один ряд так, чтобы сидящие за ними дети действовали по ходу рассказа слева направо. Ребенку, сидящему первому, педагог предлагает сделать первую страницу, следующему — вторую и т. д. Дети последовательно выкладывают картинки, иллюстрирующие содержание рассказа: первая страница — «Во дворе росло дерево»; вторая — «Около дерева сидела птичка»; третья — «Птичка полетела и села на дерево, наверху»; четвертая — «Пришла кошка»;

пятая — «Кошка хотела поймать птичку и залезла на дерево»; шестая — «Птичка улетела **вниз** и села под деревом. Кошка осталась на дереве». После того как весь рассказ будет выложен, педагог раздает детям клей, кисточки и тряпочки, и дети наклеивают изображения на листы бумаги. Педагог сшивает листы и рассматривает с детьми новую книжку.

По такому же типу проводится моделирование русских народных сказок «Теремок», «Колобок», «Кто сказал «мяу» В. Сутеева и др.

### **Угадай, о чем я рассказала**

**Цель.** Узнавать предметы по словесному описанию, опираясь на зрительное восприятие предметов.

**Оборудование.** Игрушки, различные по форме, цвету и назначению.

**Ход игры.** Дети сидят полукругом вокруг стола педагога. Он раскладывает на столе четыре знакомые детям игрушки (например, флажок, мяч, елочку и матрешку) и говорит, что загадает загадку, а они должны отгадать, о какой игрушке в ней говорится. После этого дает краткое описание одного из стоящих на столе предметов (например: «Круглый, красный с синим, хорошо прыгает, можно с ним играть»). Если дети не могут отгадать, педагог еще раз медленно произносит текст, делая остановку на каждом свойстве данной игрушки. Когда загадка будет отгадана, спрашивает у детей, как они догадались, какие слова помогли им в этом. Затем переставляет игрушки на столе и дает описание другого предмета: «Растет в лесу зеленая, колючая, на Новый год, на праздник к нам придет».

Предметы, про которые составляются загадки, должны меняться, чтобы дети не заучивали отгадку, а учились слушать и понимать смысловую сторону речи, опираясь на имеющиеся представления и восприятие, помогающие создать единый образ со словом.

### **Загадки**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Игрушки или картинки с изображением хорошо знакомых детям предметов.

**Ход игры.** Дети сидят полукругом. У педагога на столе картинки (изображением вниз). Он вызывает кого-либо и просит отгадать загадку и найти отгадку на картинке. Затем приводит краткое описание хорошо знакомого детям предмета (например: «Стоит в комнате на полу, есть четыре ножки, сиденье и спинка. На нем можно сидеть»). Ребенок переворачивает на столе картинку, находит нужную и показывает детям. Другой ребенок отгадывает загадку, сходную по содержанию с предыдущей, но имеющей в конце описания отличительный признак (например: «Стоит в комнате на полу. У него четыре ножки. Покрыт скатертью, на нем стоит тарелка»).

Позднее можно дать более сложную загадку, такую, как: «Ле-

### **Покорми мишку**

Цель. Познакомить детей с орудиями, имеющими фиксированное назначение.

**Оборудование.** Мишка, детская мебель и посуда.

**Ход игры** (проводится в игровом уголке). Педагог сажает за стол мишку, ставит перед ним тарелку и предлагает детям покормить его «кашей». В случае, если они не догадываются, что для этого нужна ложка, педагог спрашивает: «Чем будете набирать кашу? Чем вы едите кашу?» Затем просит кого-либо взять ложку из буфета и покормить мишку. Если дети затрудняются передать игровые действия, педагог показывает, как надо кормить мишку. И в конце игры уточняет, что люди едят ложкой, мишек и кукол тоже надо кормить ложкой.

### **Угостим кукол**

Цель. Продолжать знакомить со вспомогательными средствами, имеющими фиксированное назначение.

**Оборудование.** Две куклы, детская мебель и посуда.

**Ход игры** (проводится в игровом уголке). Педагог сажает за стол "двух кукол и ставит перед ними столовый сервиз, в котором нет чашек. Педагог предлагает напоить кукол чаем с конфетой. Если дети не догадываются взять чашки, педагог напоминает: «Из чего мы пьем чай?» Затем просит ребенка принести чашки из буфета и угостить кукол чаем. При затруднении можно использовать действия по подражанию. В конце игры педагог уточняет, что чай можно пить из чашек и кукол мы поим из чашек.

### **Покатай зайку**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Два зайчика и две машинки.

**Ход игры** (проводится в игровом уголке). Педагог берет две машины и в каждую сажает зайчика: одна машина с веревкой, а другая без нее. Педагог приглашает двоих детей и просит их покатай зайчиков. Естественно, одному ребенку удобно возить машинку за веревочку, другому — нет. Взрослый обращает на это внимание детей и в присутствии их привязывает веревку ко второй машине. «Теперь будет удобно возить машину»,— говорит педагог и показывает, как нужно взяться за веревочку. Дети по очереди возят машину за веревку.

### **Испечем пироги**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Набор формочек.

**Ход игры.** В теплую погоду педагог располагает детей около песочницы и просит их испечь «пироги» для кукол, раздает детям формочки. Если они не обращают внимания, что нет совочков,

и начинают брать песок руками, педагог останавливает их и говорит: «Руками песок брать нельзя. Чем можно брать песок?» Затем раздает совочки, показывает, как ими действовать. В заключение педагог обобщает действия детей, уточняя, что в игре с песком надо использовать совочек.

### **Полей цветок (занятие)**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Комнатное растение, ведро с водой, лейка.

**Ход занятия.** Перед детьми на столе стоит комнатное растение. На другой стороне комнаты ведро с водой. Педагог говорит детям, что надо полить растение. Вызывает одного ребенка и просит выполнить это. Если он бездействует, то вызывает другого ребенка. Если никто из детей не догадается, какие вспомогательные предметы надо взять, чтобы набрать воды, педагог спрашивает: «Руками можно полить растение? (Показывает, что вода из рук вытекает.) Руками воду носить нельзя. Во что можно набрать воды, чтобы полить растение?» Дети отвечают и поливают, используя при этом разные вспомогательные средства. А педагог обобщает полученные ответы: «Воду можно брать чашкой, лейкой»

## **ИЗУЧЕНИЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВ ИЛИ ОРУДИЙ, НАХОДЯЩИХСЯ В ПОЛЕ ЗРЕНИЯ**

Игры данного раздела знакомят детей с различными вспомогательными средствами (орудиями) и способами их использования в проблемной ситуации, когда их надо найти в окружающей обстановке. Ребенок должен выявить внутренние связи предмета, которые помогут ему действовать в данном случае.

Игры надо организовать так, чтобы каждый ребенок мог сначала выполнить задание самостоятельно, а затем наблюдать за действиями других детей и обобщать их опыт. Поэтому дети должны находиться вне учебной комнаты с одним из взрослых. Педагог приглашает к себе по одному ребенку, для того чтобы каждый выполнил мыслительную задачу самостоятельно, а не по подражанию. Затем приглашает второго ребенка, а первый садится и смотрит за действиями товарища. Так входят и остальные дети. Каждый, выполнив задание, остается в учебной комнате. При этом педагог учит детей проявлять выдержку и не подсказывать товарищу способ выполнения задания. В конце занятия педагог привлекает ребят к словесному осмыслению и обобщению опыта действия. Безусловно, что свой опыт овладения способами действия теми или иными орудиями необходим, но одного этого недостаточно. Ребенок должен обобщить и опыт действия своих товарищей.

Направляя по заранее продуманному пути деятельность детей, педагог воспитывает у них умение сосредоточиваться на поисках самостоятельного решения практической задачи, следит, чтобы они **научились** выполнять действия со вспомогательными предметами (орудиями), проследивать свои движения и изменения, произво-

димые данным орудием. Индивидуальный опыт ребенка складывается в результате подражания взрослому, самостоятельных действий и словесного обобщения этого опыта.

### **Достань кукле шарик**

Цель. Учить анализировать условия практической задачи; использовать вспомогательные средства в тех случаях, когда они не имеют фиксированного назначения.

**Оборудование.** Кукла, два шарика, стул.

**Ход игры.** Педагог играет с куклой и шариком, а ребенок наблюдает. Затем взрослый просит ребенка достать другой шарик со шкафа и поиграть с куклой. Шарик положен на шкаф так, чтобы, стоя на полу, ребенок не смог достать его. Он должен догадаться использовать стул, находящийся в поле зрения ребенка. Если ребенок не догадается этого сделать, то педагог помогает ему проанализировать условия: «Рукой можешь достать шарик? Подумай, что тебе поможет в этом. Что нужно взять?» — жестом указывает на стул. Если и после этого ребенок не выполняет задания, можно показать и тут же объяснить, для чего берется стул. В конце педагог уточняет: «Шарик находился высоко. Ты взял стул, он помог тебе достать шарик».

### **Достань мишке мячик**

Цель. Продолжать учить анализировать условия практической задачи, использовать орудия в тех случаях, когда они не имеют фиксированного назначения и способ действия не предусматривается.

**Оборудование.** Мишка, мячик, палка.

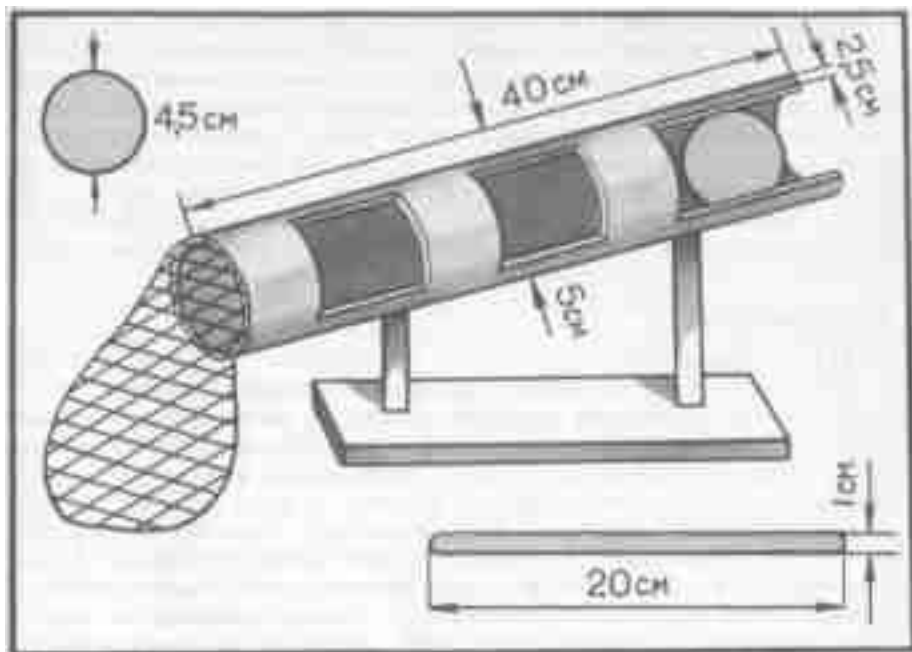
**Ход игры.** Педагог, играя с мишкой в мячик, закатывает мячик под шкаф так, что рукой ребенок не может достать его. Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался использовать палку, которая находится в поле его зрения. Если он не сделает этого, то педагог помогает проанализировать условия: «Мяч далеко. Найди, чем можно его достать. Подумай. (При этом указывает жестом на палку и обобщает действия.) Мы не могли рукой достать мяч. Поискали и нашли палку. Мы достали мяч палкой». В конце занятия педагог обобщает: «Если рукой достать нельзя, надо искать, что поможет».

### **Шарик в сетку**

Цель. Учить использовать предмет-орудие (палочку); развивать глазомер.

**Оборудование.** Желоб (длина 40 см) на деревянной подставке, на конце желоба капроновая сетка, шарик (диаметр 4,5 см), палочка деревянная (длина 20 см, толщина 1 см), ширма, зайчик.

**Ход игры.** Педагог показывает детям зайчика, он держит в лапках желобок. Обращает внимание на то, что шарик застрял в желобке и надо помочь зайчику протолкнуть шарик в сетку. Дети ищут, чем протолкнуть шарик. Если они не смогут найти нужный



предмет то педагог указывает на палочку. Каждый ребенок должен сам протолкнуть шарик в сетку и достать его. В конце игры педагог подытоживает действия детей, говорит, что они проталкивали шарик палочкой.

### **Достань ключик**

Цель. Продолжать анализировать условия для решения практической задачи, используя вспомогательное средство.

Оборудование. Заводная игрушка, ключ, скамейка.

Ход игры. Педагог показывает ребенку заводную игрушку. Ключ висит так, что, стоя на полу, ребенок не может его достать. Он должен догадаться использовать скамейку, находящуюся в поле зрения, в качестве вспомогательного средства. Игра проводится по аналогии с предыдущими.

### **Достань игрушку**

Цель. Та же.

Оборудование. Заводная игрушка, ключ, скамейка.

Ход игры. Педагог дает ребенку ключ к заводной игрушке, которая находится в прозрачном пакете и висит на крючке. Ребенок должен догадаться использовать в качестве вспомогательного средства скамейку, находящуюся в углу, и достать игрушку.

### **Столкни мяч в корзину**

Цель. Та же.



**Оборудование.** Мяч, палка, корзина.

**Ход игры.** Педагог сажает ребенка у края стола. На противоположном краю стола мяч, ребенок не может достать его рукой. Здесь же на столе лежит палка. Педагог просит ребенка столкнуть мяч в корзину, находящуюся на полу около стола, но вставать со стула нельзя. Если ребенок не догадается взять палку, педагог говорит: «Подумай, как столкнуть. Посмотри, может тебе что-то поможет», — указывает на палку. В случае необходимости педагог показывает, как надо выполнить задание. В конце подводит итог.

### **Воздушные шары**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Воздушные шары, стулья, скамейки.

**Ход игры.** Педагог приносит в комнату несколько воздушных шаров. К ним заранее прикреплены длинные нитки. Дети бросают шары вверх и пытаются их поймать. Часть шаров попадает на шкаф. Чтобы достать их, дети тянут за ниточку, а если ниточки не видно, нужно догадаться взять стул, скамейку, банкетку и т. д. Если они не используют эти предметы как вспомогательное средство, педагог помогает им. В конце занятия он обобщает действия детей: «Если ниточка свисает, шарик удобно достать за нее, а если ниточки нет, надо взять стул, скамейку и достать шар».

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВ ИЛИ ОРУДИЙ, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО НАЙТИ В ОКРУЖАЮЩЕЙ ОБСТАНОВКЕ**

В течение первого года дети знакомятся с предметами-орудиями, не имеющими фиксированного назначения. Но и эти предметы могут быть объединены в определенные группы. Детям надо объяснить, что для того чтобы достать высоко лежащую игрушку, надо найти предмет, на который можно встать (стул, скамейку, банкетку и т. д.). Если же игрушка укатится или попадет в щель, то следует найти орудие типа палки (сачок, лопатку, щетку и т. п.), которые помогут достать игрушку.

### **Достань машинку**

**Цель.** Продолжать анализировать условия практической задачи; учить искать орудия в окружающей обстановке, используя их для достижения цели; формировать согласованность действий рук.

**Оборудование.** Заводная машинка, палка.

**Ход игры.** Педагог заводит машинку, и она как бы «случайно» заезжает под шкаф так, что ребенок не может достать ее рукой. Педагог просит его достать машинку и поиграть с ней. Ребенок должен решить практическую задачу: использовать для этой цели палку, которой нет в поле зрения ребенка (палка на подоконнике). Если ребенок пытается доставать игрушку рукой, не надо останавливать его, пусть он убедится, что нельзя достать игрушку рукой. Затем педагог говорит: «Давай поищем, что тебе помо-

жет достать машинку». При необходимости указывает на палку, говорит: «Посмотри, может быть, там есть то, что тебе необходимо». Если и при этом ребенок затрудняется выполнить действие, педагог предлагает взять палку, попробовать достать ею машинку. В конце игры педагог напоминает ребенку: «Надо всегда искать какой-либо предмет, который поможет достать игрушку».

### **Достань мяч**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Мяч, кольцо с сеткой, толкушка.

**Ход игры.** На улице, играя с детьми в мяч, педагог как бы «случайно» забрасывает мяч в кольцо с сеткой. Чтобы достать его, дети должны использовать толкушку, находящуюся недалеко от сетки. При затруднении педагог напоминает, что надо найти какой-нибудь предмет, который поможет вытолкнуть мяч. После выполнения задания педагог делает соответствующий вывод.

### **Достань игрушки**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Игрушки, мешочек, скамейка.

**Ход игры.** Педагог выходит с детьми на прогулку без игрушек и на веранде обращает их внимание, что игрушки находятся в мешке, а он висит высоко. Вблизи нет скамеек и других каких-либо вспомогательных средств. Задача заключается в том, чтобы дети догадались использовать стул, который надо принести из группы, или скамейку — с другой веранды. Педагог предлагает двум детям: «Кто скорее достанет мешок с игрушками?» Выигрывает тот, кто догадается первым и выполнит задание.

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВ С УЧЕТОМ СВОЙСТВ ПРЕДМЕТОВ**

Последующие игры направлены на формирование у детей умений не только самостоятельно находить выход из проблемной ситуации, требующей применения вспомогательного предмета-орудия, но и учитывать при этом особенности ситуации и использовать соответствующие способы действия. Особое внимание уделяется применению метода проб в качестве способа решения практической задачи.

### **Угадай, что в трубке**

Цель. Учить соотносить свойства предмета-цели и предмета-орудия; использовать метод проб.

**Оборудование.** Прозрачная (из небьющегося материала) трубочка (длина 30 см, диаметр 4 см) с двумя отверстиями на концах, в середине трубки маленькая игрушка, завернутая в цветную ткань, две палочки (диаметр 1 см, длина 14 см и 40 см).

**Ход игры.** Ребенку показывают трубку, обращают внимание на то, что в середине трубки находится какой-то сверток. Взрослый

предлагает достать его и посмотреть, что в нем находится. Недалеко от трубки лежат короткая и длинная палочки. Ребенок должен выбрать подходящую палочку, использовать ее как орудие и достать сверток. Обращается внимание на свойства орудий: «Если одной палочкой не достанешь, надо взять другую и попробовать ею».

### **Звени, колокольчик**

Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи, решать их с помощью проб.

**Оборудование.** Колокольчик, укрепленный на подставке, веревка.

**Ход игры.** Колокольчик, укрепленный на подставке, устанавливается на видном месте так, чтобы дети не смогли достать его рукой. К язычку колокольчика привязана веревочка. Стоя на полу, ребенок может свободно достать ее. По обе стороны колокольчика к подставке прикреплены две «ложные» веревки. Они несколько длиннее. Ребенку предлагают позвонить в колокольчик. Задача заключается в том, чтобы он догадался использовать ту веревку, которая прикреплена к язычку колокольчика. Надо дать возможность ребенку самостоятельно сделать правильный выбор. Если он продолжает дергать за «ложную» веревку, педагог говорит: «Слышишь, не звенит колокольчик, попробуй за другую веревку». В заключение педагог уточняет, с помощью какой веревки удалось позвонить.

### **Поставь машинку в гараж**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Машинка, гараж, тесьма.

**Ход игры.** Ребенок сидит за столом. Перед ним на столе игрушечный гараж. На противоположном конце стола машинка, к ней привязана тесьма. Рядом несколько наискось от прикрепленной тесьмы располагаются «ложные» тесемки. Концы тесемок ребенок может достать, машинку не может. Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался использовать прикрепленную тесьму и подтянул машинку. Педагог предлагает ребенку достать машинку и поставить ее в гараж. Предварительно ребенку надо объяснить, что встать со стула нельзя. (Занятие проводится аналогично предыдущему.)

### **Столкни мяч в корзину**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Мяч, палка, корзина.

**Ход игры.** Ребенок сидит за столом, на противоположном краю стола мяч на таком расстоянии, что ребенок не может достать его рукой. На столе слева от ребенка лежит короткая палка, рядом со столом на полу длинная. На полу напротив мяча — корзина. Педагог просит ребенка столкнуть мяч в корзину, но встать со стула нельзя. Ребенок должен догадаться использо-

вать длинную палку для столкновения мяча. В случае затруднения педагог обращает внимание ребенка на то, что короткой палкой он не достает до мяча, надо искать другую палку. Если ребенок и после этого не возьмет длинную палку, взрослый предлагает: «Попробуй этой палкой столкнуть», указывая на длинную палку. После выполнения задания необходимо еще раз обратить внимание ребенка на свойства предметов-орудий: «Какая палка помогла столкнуть мяч? Почему?»

### **Достань тележку**

Цель. Продолжать анализировать условия практической задачи; учитывать свойства орудия для достижения цели; продолжать использовать метод проб при решении практической задачи.

**Оборудование.** Тележка с петлей, мелкие игрушки, экран.

**Ход игры.** На столе на расстоянии, недоступном для вытянутой руки ребенка, находится тележка с петлей, через нее свободно продета тесьма, оба конца разведены в стороны на 50 см. Ребенок может легко достать их. Для подтягивания тележки надо использовать оба конца одновременно. На тележке лежат красочные маленькие игрушки. Задача заключается в том, чтобы ребенок догадался взяться за оба конца тесьмы одновременно и подтянуть к себе тележку. Если же ребенок будет тянуть тесьму за один конец, она выскользнет из петли, а тележка останется на месте. Педагог просит ребенка достать тележку и поиграть с игрушками. Если он вытянет тесьму за один конец, то педагог продевает ее в петлю за экраном. Важно, чтобы ребенок сам убедился, что тесьму надо тянуть за оба конца. Поэтому надо предоставить ему возможность несколько раз попытаться достичь цели. Если же он все-таки не догадается, как выполнить задание, то педагог медленно показывает ему это. Затем ребенок повторяет действие самостоятельно. В конце игры педагог подводит итог.

### **Ловись, рыбка**

Цель. Та же.

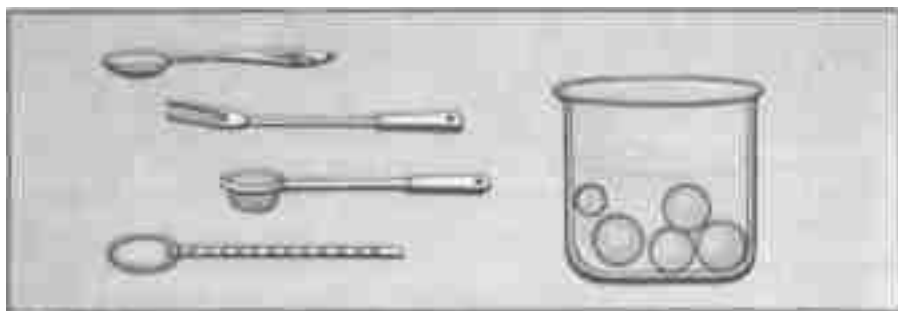
**Оборудование.** Аквариум, целлулоидные рыбки, палочка с колечком, палочка с сачком, палочка с крючком.

**Ход игры.** В аквариуме находятся целлулоидные рыбки, педагог говорит ребенку: «Посмотри, как рыбки плавают в воде». Затем предлагает ему поймать рыбок. Недалеко от бассейна лежат предметы, перечисленные выше. Если ребенок не догадывается использовать сачок, педагог дает ему возможность попробовать все средства для ловли рыбки. При необходимости он показывает действие сачком. Каждый ребенок должен поймать несколько рыбок. Игру нужно повторить несколько раз в разных условиях, чтобы дети научились действовать сачком.

### **Достань шарики**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Банка с водой, черпачок, вилка, ложка, 1К1.ючка с колечком.



Ход игры. Педагог показывает детям высокую банку с водой, налитой до половины банки, на дне банки лежат шарики. Педагог говорит: «В воду упали шарики, надо их достать». Недалеко от банки лежат черпачок, ложка, вилка, палочка с колечком. Детям предоставляется возможность попробовать эти предметы-орудия, важно, чтобы они самостоятельно убедились в выборе более подходящего орудия. При необходимости педагог показывает действие с черпачком.

### **Покорми зайку**

Цель. Та же.

Оборудование. Банка с морковью, зайка, вилка, ложка, палочка с колечком, черпачок.

Ход игры. Педагог приносит в комнату зайку, говорит, что он хочет есть, и спрашивает, что можно ему дать. Дети называют (капуста, морковь, хлеб и т. д.). Педагог приносит банку с морковью и пытается достать ее рукой, но горлышко в банке узкое, рука не проходит. Педагог просит детей помочь ему. На другом столе лежат сачок, вилка, ложка. Дети должны найти подходящее средство и с его помощью вытащить морковь, т. е. использовать вилку. В конце занятия педагог просит ребенка объяснить выбор орудия.

### **Покатай матрешек**

Цель. Та же.

Оборудование. Тележка со стержнем, палочка с крючком, палочка с колечком, вилка, матрешки.

Ход игры. На расстоянии, недоступном для вытянутой руки ребенка, находится тележка со стержнем. На тележке матрешки. На краю стола, слева от ребенка, лежат палочка с колечком, палочка с крючком, вилка. Педагог просит ребенка достать тележку и покачать матрешек. Ребенок должен догадаться использовать палочку с колечком, зацепить им за стержень и подкатить тележку. При выполнении задания детям предоставляется возможность решить задачу методом проб. Когда ребенок справится с заданием, его просят объяснить, почему он использовал палочку с колечком, а не другой предмет.

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ, ИМИТИРУЮЩИХ ОРУДИЯ ТРУДА**

Игры с предметами, имитирующими орудия труда, формируют у детей координацию движений. Они учатся зрительно оценивать пространственные соотношения предметов и в соответствии с этим действовать с помощью предмета-орудия. У них развивается глазомер, воспитывается настойчивость, целенаправленность действий. Все это подготавливает базу для формирования простейших трудовых навыков.

### **Забор вокруг дома**

**Цель.** Учить использовать имитирующие орудия труда; продолжать соотносить свойства предмета-цели и предмета-орудия, развивая согласованность действий рук.

**Оборудование.** Пластмассовый домик, кубики, инструменты (гвоздики, молоток, отвертка, гаечный ключ).

**Ход игры.** На столе стоит пластмассовый домик. Рядом находится набор кубиков с отверстиями. В отверстия надо вставить гвоздики. Рукой это сделать трудно, нужно забить их в каждое отверстие с помощью игрушечного молотка. Молоток, отвертка, гаечный ключ лежат на столе. Задача состоит в том, чтобы ребенок догадался выбрать нужное орудие и использовал его.

### **Сделай самолет**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Пластмассовые инструменты (гаечный ключ, молоток, отвертка), пластмассовый самолет.

**Ход игры.** Ребенку дают самолет, сделанный из пластмассового конструктора. Гайки плохо завинчены. Педагог предлагает укрепить гайки и поиграть с самолетом. Недалеко от самолета лежат инструменты. Ребенок должен выбрать нужный инструмент (гаечный ключ) для укрепления гаек. При необходимости педагог помогает ребенку укрепить гайки.

### **Сделай тележку**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Пластмассовая тележка с винтами, игрушечные инструменты (гаечный ключ, отвертка, молоток).

**Ход игры.** Ребенку дают сборную пластмассовую тележку простой конструкции. Детали в тележке соединены винтами, но сделано это слабо. Недалеко от тележки лежат инструменты. Педагог предлагает ребенку укрепить винты и поиграть с тележкой. Ребенок должен использовать отвертку для укрепления винтов. В случае затруднения педагог помогает ребенку укрепить винты.

## **РЕШЕНИЕ ДВУХФАЗОВЫХ ЗАДАЧ**

С решением двухфазовых задач в наглядно-действенном плане дети встречаются там, где в деятельность включается промежуточная цель, когда предмет-орудие не находится непосредст-

венно в поле зрения ребенка. Для получения этого предмета-орудия нужно решить дополнительную задачу: либо подготовить данный предмет (освободить от лишних деталей, очистить), либо изготовить его как орудие. В этом случае ребенок может увлечься промежуточной целью и забыть об основной задаче. Научить ребенка целенаправленности — это одна из важных задач умственного воспитания ребенка-дошкольника. С такими задачами он будет встречаться не только в практическом, но и в мыслительном плане при решении, например, арифметических или алгебраических задач.

### **Достань игрушку**

**Цель.** Учить решать двухфазовые практические задачи, соблюдая конечную цель; анализировать окружающую обстановку.

**Оборудование.** Заводная игрушка в целлофановом пакете, стул, на нем ящик со строительным материалом.

**Ход игры.** Педагог предлагает ребенку достать мешочек с игрушкой, висящий на крючке так, что, стоя на полу, ребенок не может достать его. Для этого ему надо использовать стул, предварительно сняв с него ящик со строительным материалом. Педагог фиксирует внимание ребенка на конечной цели: «Можешь рукой достать игрушку? Что нужно сделать, чтобы ее достать?» Педагог помогает ребенку осознать промежуточную цель — освободить стул — снять ящик со строительным материалом. Взрослый следит, чтобы ребенок не увлекся игрой со строительным материалом. После выполнения задания педагог обобщает действия ребенка, говорит, что вначале он освободил стул, а затем использовал его, чтобы достать игрушку.

### **Достань машинку**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Заводная машинка, палка на высоком шкафу, стул.

**Ход игры.** Педагог показывает ребенку машинку, заводит ее, и она как бы «случайно» заезжает под шкаф. Чтобы достать машинку, ребенок должен снять со шкафа палку, используя для этого стул. В конце занятия педагог просит ребенка уточнить последовательность своих действий: что делал вначале, что потом, зачем он брал стул. При необходимости педагог помогает ребенку осмыслить процесс выполнения данного задания.

### **Достань, что в трубке лежит**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Прозрачная трубка, в ней сверток с маленькой игрушкой, проволока (скручена).

**Ход игры.** Педагог просит ребенка посмотреть, что находится в трубке, и достать сверток. Недалеко от трубки лежит проволока. Ребенок должен догадаться разогнуть проволоку и использовать ее для выталкивания свертка. При затруднениях педагог

подсказывает ребенку. После выполнения задания ребенка просят рассказать, как он выполнил задание.

### **Игра с воздушными шарами**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Воздушные шары, реревочка в рулоне, -ножницы.

**Ход игры.** Педагог надувает шары в присутствии детей и раздает их им. Шары сдуваются. Педагог спрашивает: «Что надо сделать, чтобы с шарами можно было играть?» Если дети не догадываются сказать, что от рулона надо отрезать веревку, то педагог говорит: «Надо веревку отрезать, поищите, чем отрезать». Дети находят ножницы, отрезают ими веревку от рулона, с помощью педагога перевязывают шарики и играют с ними.

### **Игра с мячом**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Две короткие палки, которые можно вставить одна в другую, т. е. из двух палок сделать одну длинную.

**Ход игры.** Педагог играет с ребенком в мяч, он «неожиданно» закатывается под шкаф. Недалеко от шкафа лежат две палки. Педагог просит ребенка достать мяч. В случае необходимости подсказывает, как удлинить палку. После выполнения задания обращает внимание ребенка, что одной палкой нельзя достать мяч, надо одну палку соединить с другой. Затем дети играют в мяч.

## **РАЗВИТИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ПРИЧИННОГО МЫШЛЕНИЯ**

С физическими явлениями дети встречаются в своей практической деятельности, но далеко не всегда то, что видят, осмысливают. Интерес к явлениям, поиски их причин возникают у ребенка тогда, когда нарушается привычный ход явления. Другими словами, интерес к причине того или иного явления связан с возникновением ориентировочной реакции. Поэтому в играх и упражнениях на развитие причинного мышления нужно создавать такие ситуации, где сначала все идет привычно, а затем происходит что-то необычное, нарушается привычный ход явления.

### **Столкни шарик**

Цель. Вызывать у детей ориентировочную реакцию на нарушение привычной ситуации; побуждать к поиску причины нарушения; создавать интерес к устранению причины.

**Оборудование.** Два пластмассовых кубика и два пластмассовых шарика (один незаметно закреплен на кубике гвоздем).

**Ход игры.** Педагог ставит на стол два кубика, на каждом лежит шарик. Наклоняет кубик, и шарик катится. Предлагает ребенку наклонить другой кубик. Ребенок наклоняет кубик, но шарик не катится. Если ребенок ищет причину необычного «поведения»



шарика (берет в руки кубик и шарик, заглядывает и т. п.), то педагог поощряет его. В противном случае педагог вновь повторяет ситуацию и просит ребенка так же повторить действия. Педагог спрашивает у ребенка, почему его шарик не падает, и вместе с ним начинает искать причину, увидев гвоздь, восклицает: «Вот он! Гвоздик мешает!»

### **Открой коробочку**

Цель. Та же.

Оборудование. Коробка от готовальни, две картинки.

Ход игры (проводится индивидуально). Педагог кладет на стол картинки тыльной стороной вверх, говорит ребенку, что у него красивые картинки. Достает коробку от готовальни, кладет туда картинку и закрывает коробку, не запирая ее штырьком. Предлагает ребенку открыть коробку и посмотреть картинку. Тот без труда открывает коробку. Пока ребенок рассматривает картинку, педагог вкладывает в коробку другую картинку и закрывает коробку штырьком. Просит еще раз открыть коробку и достать вторую картинку. Если ребенок пытается открыть коробку силой, педагог предлагает ему поискать причину, почему коробка не открывается, попробовать открыть ее разными способами, найти, что мешает.

### **Спрячь зайчика**

Цель. Та же.

Оборудование. Два счетных ящика (деревянные, с крышками,двигающимися в пазы), пластмассовый зайчик.

Ход игры (проводится с двумя детьми). Педагог вводит в комнату одного ребенка, показывает ему зайчика и ящик. Предлагает придумать для другого ребенка загадку про зайчика, а самого зайчика спрятать в ящик и закрыть крышкой. Ребенок с помощью педагога придумывает загадку, прячет игрушку и закрывает ящик крышкой, вдвигая ее в пазы. Незаметно в пазы ящика надо вставить маленькую палочку. Педагог вводит другого ребенка, он слушает загадку. Независимо от того, отгадал он загадку или нет, ему предлагают достать игрушку из ящика. Так как ящик не открывается привычным способом, педагог побуждает ребенка найти причину для выполнения задания.

### **Покачай мишку**

Цель. Та же.

Оборудование. Мишка в машинке (одно колесо плохо прикреплено).

Ход игры. Педагог просит ребенка покатаь мишку в машинке. Как только ребенок начинает везти машинку, колесо соскакивает, машинка наклоняется набок. Ребенок ищет причину, пытается ее устранить. Педагог помогает ему. После этого ребенок катает мишку. В конце педагог просит ребенка рассказать, что случилось с машиной.

## **Надуем шарик**

Цель. Та же.

Оборудование. Два воздушных шара (один — целый, другой — с дырочкой), веревочки.

Ход и игры. Педагог говорит, что он сейчас надует шары и дети будут с ними играть. Надувает целый шар, завязывает и кладет на стол. Надувает второй шар, быстро завязывает, но шар спускается. Педагог надувает его вторично и спрашивает у детей, что случилось, побуждая их найти причину. Вызывает кого-либо и подставляет его руку к тому, месту шара, откуда выходит воздух, помогает найти дырочку.

## **Полей цветок (занятие)**

Цель. Та же.

Оборудование. Комнатное растение с сухой землей, кружка с отверстием в донышке, ведро с водой.

Ход занятия. Педагог просит ребенка полить растение, стоящее на окне. На расстоянии не менее 2 м от окна стоит ведро с водой и кружка. Ребенок набирает воду в кружку и несет к цветку. Вода выливается. Необходимо обратить внимание ребенка на то, что в такой ситуации не удастся полить растение. Спросить, что же случилось, и предложить найти причину. При необходимости помочь ему в этом.

## **Кто ловкий**

Цель. Та же.

Оборудование. Аквариум, две банки с водой, на дне которых камушки, два сачка (один из них разорван).

Ход и игры (проводится с двумя детьми). Педагог предлагает детям достать камушки из банок сачками и переложить их в аквариум. Кто вытащит камушки аккуратно, тот считается ловким. Дети берут сачки и выполняют задание. У одного ребенка все получается, у другого — нет. Педагог меняет им сачки, и ловким оказывается другой ребенок. Если дети к этому времени сами не укажут на причину (сачок порвался), педагог забирает оба сачка и предлагает одному ребенку выбрать, какой из сачков он хочет взять, и обосновать свой выбор.

## **РАЗВИТИЕ НАГЛЯДНО-ОБРАЗНОГО МЫШЛЕНИЯ**

Один из важных аспектов наглядно-образного мышления — это умение действовать в уме, оперируя образами представления. Начальные этапы развития наглядно-образного мышления вплотную примыкают к развитию процессов восприятия. При решении перцептивных задач процессы восприятия протекают в тесной связи с процессами представлений. Чтобы выбрать предмет, соответствующий образцу, из ряда других предметов, необходимо иметь определенное представление об этом образце. В наглядно-образна

ном мышлении умение представлять предметы в том виде, как они воспринимались, является исходным.

Умственно отсталые дошкольники испытывают большие трудности при решении наглядных задач. Они часто воспринимают изображение на картинке как реальную ситуацию, с которой пытаются действовать.

Задача дидактических игр данного раздела состоит в том, чтобы научить умственно отсталых детей в знакомых ситуациях оперировать представлениями и находить правильный выход, не прибегая к практическим действиям с объектами.

### **Достань шарик (занятие)**

**Цель.** Учить решать задачи в образном плане на использование вспомогательных средств в проблемной ситуации.

**Оборудование.** Картинка, на ней изображено: комната, у стены высокий шкаф, на нем воздушный шарик, на некотором расстоянии от шкафа стоит стул, в центре мальчик, у него удивленный вид, он не знает, как достать шар.

**Ход занятия.** Педагог предлагает ребенку рассмотреть картинку, просит ребенка сказать, как мальчик может достать шар. Если ребенок затрудняется ответить, педагог говорит: «Шкаф высокий, а мальчик маленький, рукой он шар не достанет. Что ему поможет достать шар?» При необходимости можно создать реальную ситуацию и попросить ребенка достать шар. После выполненного действия показать картинку и вновь предложить ребенку сказать, как мальчик достанет шар.

### **Как достать (занятие)**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Картинка с изображением стеклянной банки, в ней морковь, картинка с изображением предметов-орудий (вилка, ложка, сачок, палочка).

**Ход занятия.** Педагог раскладывает перед ребенком все картинки, просит внимательно рассмотреть и сказать, как можно достать морковь зайчику. Ребенок должен подложить картинку с изображением предмета-орудия к основной картинке. В случае затруднения можно создать реальную ситуацию и проверить свойство выбранного орудия.

### **Что случилось (занятие)**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Картинка, на которой изображена игрушечная машина без одного колеса — оно откатилось в сторону, в машине сидит мишка, около машины стоит мальчик, у него растерянный вид.

**Ход занятия.** Педагог говорит: «Мальчик хотел покатать мишку, но что-то случилось, мишка чуть не упал. Расскажи, что случилось у мальчика». Если ребенок не может объяснить, надо создать реальную ситуацию и попросить ребенка покатать мишку.

Затем обратить внимание на то, почему машина не едет. Когда ребенок найдет причину, педагог предлагает вновь объяснить, что же случилось с машиной у мальчика, и сказать, как устранить причину, чтобы машина поехала.

### **Поставь машину в гараж**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Набор картинок: 1) К машине привязана тесьма. На расстоянии 0,5 см от этой тесьмы нарисована еще одна тесьма как продолжение первой. Перпендикулярно к привязанной тесьме расположены другие отрезки тесьмы. 2) От машины тянется тесьма, она делает несколько изгибов, от мест изгибов отходят несколько непривязанных отрезков тесьмы.

**Ход игры.** Педагог дает ребенку рассмотреть картинки и сказать, за какую тесьму нужно взяться, чтобы подтянуть машину к себе. В случае затруднения педагог создает реальную ситуацию, и ребенок должен самостоятельно понять, за какую тесьму нужно бзяться. Затем снова предлагают ему картинку и просят рассказать, за какую тесьму нужно тянуть, чтобы достать машину и поставить ее в гараж.

### **Кому какое угощение**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Картинки с изображением зайчика, ежа, картинки с изображением банки — в ней морковь, банки — в ней яблоко, картинки с изображением предметов-орудий (вилка, ложка, сачок, палочка).

**Ход игры.** Педагог раскладывает перед ребенком все картинки и просит рассказать, кому какое нужно достать угощение. После этого он должен взять картинку с изображением орудия и подложить ее к основной картинке с рисунком банки.

## **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ПО РАЗВИТИЮ РЕЧИ**

У нормально развивающегося ребенка рано начинается развитие речи. В процессе лепета формируются предпосылки фонематического слуха, развивается артикуляционный аппарат. В ходе общения со взрослым обогащается пассивный словарь. К году у ребенка, как правило, появляются первые слова, а к двум годам — фразы.

Умственно отсталый ребенок отстает в развитии речи уже с первых месяцев жизни — с младенчества. В дальнейшем это отставание еще более прогрессирует. В результате к началу дошкольного возраста у него оказываются несформированными такие предпосылки речевого развития, как предметная деятельность, отсутствует интерес к окружающему, недостаточно проявляются эмоции, не сформирован фонематический слух, плохо развит артикуляционный аппарат. Многие умственно отсталые дети не начинают говорить не только к началу дошкольного возраста, но и к четырем-пяти годам.

Игры предыдущих разделов были направлены на формирование предпосылок к развитию речи, т. е. большое значение уделялось эмоциональному общению со взрослым, ориентировке в окружающем, предметным и игровым действиям, умению видеть, слышать, осязать, развитию наглядных форм мышления. Одновременно воспитывалось внимание к речи взрослого, умение воспринимать ее как сигнал к действию, что в свою очередь способствовало развитию фонематического слуха, накоплению пассивного словаря, уточнению значения слов, пониманию конкретно отнесенного значения слова.

В данном разделе основное внимание уделяется развитию у детей основной функции речи — функции общения (коммуникативной, познавательной), регулирующей деятельность.

### **РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ**

Для того чтобы дети начали общаться друг с другом, нужно создать такую ситуацию, в которой общение будет необходимым условием. Нельзя понимать под общением обмен заученными фразами. Например, когда содержание игры еще недостаточно понятно детям, у них не возникает желания в общении. Как правило, в таком случае дети действуют по подсказке воспитателя, говорят

заученные специально для этой игры фразы, имитируя общение. Дидактические ситуации, в которых детям необходимо вступить в общение, должны быть вначале очень простыми. И общение может не быть чисто речевым, т. е. желательно создавать его на основе совместных действий, жестов. Но при этом педагогу следует подсказать детям нужные слова и выражения, максимально использовать возникшую у детей потребность в общении. Постепенно ситуативные задачи усложняются перед детьми, а вместе с ними усложняется и речевой материал, который дети должны использовать в процессе общения. Все это приводит к тому, что словесное общение уже не может быть заменено жестами.

## РАЗВИТИЕ ДЕЛОВОГО ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ

### Позови

Цель. Формировать у детей предпосылки к деловому общению; учить обращаться друг к другу по имени, запоминать имена товарищей.

Оборудование. Мяч.

Ход игры. Дети сидят за столами. Педагог рассматривает с ними новый яркий мяч. Вызывает одного ребенка и предлагает ему поиграть вместе с мячом — покатать его друг другу. Затем говорит: «Я играла с Колей. Коля, с кем ты хочешь играть? Позови». Мальчик зовет товарища: «Вова, иди». Через некоторое время Коля садится, теперь Вова зовет друга.

### Передай колокольчик

Цель. Та же, учить звать друг друга по имени, предлагая выполнить действие.

Оборудование. Колокольчик.

Ход игры. Дети сидят на стульях полукругом. В середину встает педагог с колокольчиком в руках. Он звонит в колокольчик и говорит: «Кого я позову, тот тоже будет звонить в колокольчик. Таня, иди, возьми колокольчик». Девочка звонит в колокольчик и зовет следующего, называя его по имени. Если некоторые дети еще не могут произносить имена, они могут пользоваться указательным жестом.

### Зайка

Цель. Вызывать у детей потребность в эмоциональном общении; учить согласовывать свои действия с действиями товарищей; называть друг друга по имени; оказывать предпочтение одному из товарищей.

Ход игры. Дети, взявшись за руки, вместе с педагогом ходят по кругу. Один ребенок — «зайка», он сидит в кругу на стуле — «спит». Педагог поет песенку:

Зайка, зайка, что с тобой?  
Ты сидишь совсем больной,  
Ты не хочешь поиграть,

С нами вместе поплясать.  
Зайка, зайка, попляши  
И другого отыщи.

На слова «зайка, зайка, попляши...» дети останавливаются и хлопают в ладоши. «Зайка» встает и выбирает на свою роль другого ребенка, называя его по имени, а сам встает в круг.

### **Помоги**

Цель. Вызывать потребность в деловом общении; учить использовать в общении простейшие слова и выражения («дай», «на», «дай это», «не это», «подержи», «возьми», «возьми это»), а также жесты (указательный); учить при общении называть друг друга по имени.

Оборудование. Кукла (мишка), кукольная мебель, посуда, расческа, одежда.

Ход игры. 1-й вариант (проводится парами). Педагог показывает детям кровать, на которой спит кукла, и говорит, что сейчас они ее разбудят, оденут, причешут и покормят. Предлагает детям рассмотреть все предметы, которые понадобятся кукле, они находятся на столе. Здесь же на столе стоит кукольная мебель (кровать, стол, стул). Педагог говорит: «Одевать куклу и причесывать ее будет Наташа, а Миша будет помогать — подавать все, что попросит Наташа». Дети вместе с педагогом рассматривают приготовленные предметы, называют их. После этого Миша садится за стол рядом с разложенными предметами, а Наташа поднимает куклу, сама определяет порядок одевания платья, туфель, просит Мишу подать тот или иной предмет, называя его. Просьба может быть выражена словом «дай» и указательным жестом. Миша приносит ей каждый из предметов по одному. Если Наташе трудно одной надеть кукле платье или тапочки и т. д., то она просит помочь Мишу, говоря: «Миша, помоги», «Миша, подержи», «Иди сюда». Возможно употребление простых слов и выражений и даже простых голосовых реакций, чтобы привлечь внимание Миши и попросить у него помощи.

После того как кукла будет одета и причесана, роли меняются — кормит куклу Миша, а Наташа помогает ему, по его просьбе подает посуду по предмету. Педагог подводит итог — дети работали дружно, помогали друг другу: «Миша дал Наташе платье, туфли, расческу, а Наташа одела и причесала куклу. Наташа дала Мише тарелку, ложку, чашку и конфеты, а Миша накормил куклу и напоил ее чаем». Кукла благодарит детей.

2-й вариант. Проводится так же, но берут другую куклу или мишку. На этот раз детей побуждают называть предметы, которые они просят: «Дай платье», «Дай туфли» и т. д. Но при этом нужно учитывать возможности каждого ребенка и не завышать требования, не нарушать общение, и не превращать игру в занятие по заучиванию слов.

### **Чего не хватает**

Цель. Продолжать учить деловому общению, обращаться с просьбой к взрослому; учитывая определенный уровень развития речи у детей, вводить выражение «дайте, пожалуйста», благода-

ритель за оказанную помощь («спасибо») или допускать употребление указательного жеста.

**Оборудование.** Из картона выполнены отдельно части предметов: машина (кузов, мотор, кабина и два колеса), дом (два этажа, окна, двери, крыша), паровоз (корпус, труба, три колеса) и т. д.

**Ход игры.** Дети сидят за столами. Педагог раздает конверты с набором частей предметов — каждому ребенку один предмет. Во всех конвертах не хватает по одной детали. Они находятся у педагога. Он просит детей сложить из частей целый предмет. Дети складывают изображения, обнаруживают отсутствие необходимой детали (колеса, крыши и т. д.) и обращаются к взрослому. Педагог объясняет, что у него есть какие-то части предметов, которые выпали из конвертов, и он не знает, кому какую дать. Каждый называет педагога по имени и отчеству и говорит: «Галина Ивановна, дайте мне, пожалуйста, колесо для машины» или «крышу для дома» и т. д. Педагог раздает недостающие детали, и дети завершают изображения.

### **Найди свою пару (С кем играть?)**

**Цель.** Продолжать учить деловому общению, обращаться друг к другу по имени, играть вместе, общаться с партнером по игре.

**Оборудование.** Шарик и желобок, кукла и коляска, грузовая машина и кубик, плита, кастрюля и сковорода, кегли и шары.

**Ход игры.** Педагог вместе с детьми рассматривает игрушки и показывает (напоминает), как нужно с ними играть — сажает куклу в коляску и катает; ставит воротца и прокатывает шарик; нагружает кубики в машину; ставит кегли и сбивает их шаром. Потом прячет каждую игрушку в коробочку, перемешивает их и раздает детям. Они открывают коробочки, рассматривают свою игрушку и ищут партнера по игре, обращаясь к нему с предложением: «Коля, давай поиграем вместе». Дети самостоятельно договариваются об очередности выполнения действий с игрушками в совместной игре. Педагог только в крайних случаях помогает им.

### **Два клоуна (кукольный театр)**

**Цель.** Продолжать формировать у детей потребность в речевом общении, активизировать имеющиеся у них в этом навыки, использовать в общении знакомый словарь.

**Оборудование.** Два клоуна Ловкий и Неловкий (куклы, уже знакомые детям), различные предметы, с которыми они действуют.

**Ход игры.** 1-й вариант. Появляются два клоуна. Неловкий бежит за Ловким, у которого два флажка (или два воздушных шара). Неловкий догоняет Ловкого и берет его за рукав. Тот вырывается, отбегает в сторону.

*Л о в к и й (обращаясь к детям).* Он хочет меня побить!

*(Неловкий отрицательно качает головой.)*

*Педагог.* Он хочет попросить флажок, но не знает как. *(Обращается к детям.)* Помогите ему. *(Побуждает детей сказать:*



*«Дай флажок» или в зависимости от возможностей детей: «Дай, пожалуйста, флажок», «Дай это» с указательным жестом.)*

(Неловкий радостно повторяет за детьми. Ловкий подходит к нему и протягивает флажок.)

Ловкий. Давай вместе попляшем.

Клоуны танцуют с флажками. Через некоторое время Ловкий собирает флажки и пытается поставить их в вазу, стоящую на столе. Он подпрыгивает, но не может достать, потом оглядывается и видит, что Неловкий сидит на стуле. Подходит к нему и пытается вытащить из-под него стул.

Педагог *(останавливает его)*. Попроси!

Ловкий *(спохватывается)*. Дай, пожалуйста, стул. Я хочу поставить флажки вон туда. *(Показывает.)*

(В одной руке держит флажки, а другой пытается взять стул, но это не получается. Он кладет флажки и несет стул. Встает на стул, оглядывается, но не может достать флажки.)

Педагог *(обращаясь к детям)*. Что надо сделать? *(Тихо подсказывает им, что надо попросить Неловкого дать флажки.)*

(Дети советуют Ловкому, как попросить флажки.)

Ловкий. Помогите, дайте мне флажки. *(Или так, как посоветуют дети.)*

Неловкий приносит флажки. Ловкий ставит их в вазу. Клоуны радуются, хлопают в ладоши и благодарят детей за то, что они помогли им договориться, найти нужные слова и сделать все вместе — вместе веселей и легче делать.

2-й вариант. Приходит Ловкий. Он говорит детям, что хочет поиграть в мяч. Педагог предлагает найти мяч, который заранее кладется на видное место, но достаточно высоко, так, чтобы ребенок, стоя на полу, не мог его достать. Ловкий просит детей помочь ему. Если кто-либо из детей предложит свою помощь, нужно похвалить его, позвать к столу, приблизить клоуна к ребенку. «Помогите мне найти мяч», — говорит Ловкий. Ребенок, клоун и педагог ищут мяч. Они идут по комнате. Первым должен увидеть мяч ребенок и указать на него Ловкому. Клоун радуется, кричит: «Ура!» — подпрыгивает, пытаясь достать мяч. Далее отношения ребенка и клоуна зависят от того, как поведет себя ребенок. Он может сделать клоуну замечание, сказать, что не надо прыгать, а лучше встать на стул и т. п. Ловкий просит ребенка принести стул, тот приносит, и клоун благодарит его. Встает на стул, но снова не может достать мяч и говорит ребенку: «Я не достаю, попробуй ты». Ребенок достает мяч, передает его клоуну и просит: «Подержи», затем слезает со стула. Ребенок и клоун играют с мячом — бросают его или катят друг другу. В конце игры Ловкий говорит: «Как хорошо играть вместе!» Педагог подводит общий итог, обращая внимание детей на то, что ребенок и клоун все делали вместе, поэтому у них все хорошо получилось.

## **Поиграем вместе (кукольный театр)**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Две куклы, маленькая матрешка, машина с кузовом, настольный строитель.

**Ход игры.** Приходит кукла Оля. В руках у нее матрешка, она ее укачивает. Появляется кукла Таня, она везет за веревочку машину. Таня подходит к Оле и отбирает у нее матрешку. Оля плачет, кричит: «Отдай». Педагог обращает внимание детей на ситуацию, говорит, что Таня поступила плохо. Обращается к куклам, предлагает Тане отдать матрешку кукле Оле. Таня отдает матрешку и тоже плачет. Педагог спрашивает, почему она плачет. Таня говорит, что хочет покатаь матрешку в машине. Педагог предлагает Оле и Тане поиграть вместе — покатаь матрешку в машине по очереди. Оля сажает матрешку в машину и везет ее. Потом отдает веревочку Тане. После этого Оля говорит: «Давай вместе построим для матрешки домик». Таня радуется и говорит, что привезет кубики. Затем она привозит кубики, и они вместе строят дом с забором и играют с матрешкой. Педагог подчеркивает, что Оля и Таня вместе играют, построили дом — Таня была шофером, а Оля строителем.

### **Что мы делали — не скажем...**

**Цель.** Продолжать формировать речевое общение детей; учить их договариваться о совместных действиях; изображать действия, которые они называют; развивать активную речь.

**Ход игры.** Дети становятся в круг. Выбирают водящего, он выходит за дверь. Дети вместе с педагогом загадывают, какие движения они будут выполнять перед водящим. Дети обсуждают, решают, вместе с педагогом показывают предложенное им действие (стирать, забивать гвозди или умываться). После этого все хлопают в ладоши и зовут водящего, произнося в ритм хлопков слова: «Что мы делали — не скажем, а что делали — покажем». Действие показывают все одновременно. Водящий отгадывает, называет действие и становится в круг. Выбирают нового водящего. В дальнейшем педагог побуждает детей самим называть действия, которые они хотят изобразить, и самостоятельно договориться.

### **Шоферы и строители**

**Цель.** Развивать у детей деловое общение, учить правильно выражать свою просьбу, обращаться к товарищу; внимательно слушать и выполнять просьбу товарища; употреблять в общении слова «мне нужно», «привези», «возьми», «я привез», названия предметов, их особенности, в случае необходимости указать количество и признаки; при затруднении пользоваться жестом, показом или просить помощи у педагога, говоря «как сказать», «как называется»; в зависимости от индивидуальных возможностей ребенка учить благодарить за помощь (кивком головы или произнося «спасибо»).

**Оборудование.** Крупный строительный материал, грузовые машины соответствующих размеров, рисунки-образцы с изображением знакомых детям построек (ворота, гараж, дом с забором, лесенка и др.).

Ход игры (проводится с подгруппой из 4—6 детей). Дети распределяются на шоферов и строителей. У каждого строителя есть свой шофер, вместе они создают одну постройку. Каждый ребенок-строитель получает свой рисунок-образец и не показывает его шоферу. Рассмотрев образец, строитель просит привезти шофера нужные элементы строителя (бруски, кубы, башенки, пластины) и указывает их количество. Например, на рисунке дом, состоящий из одного куба, крыши, и забор, состоящий из двух брусков. Он может сказать: «Привези кубик и крышу». Получив эти предметы, он должен поблагодарить и попросить привезти еще два бруска. Строитель может назвать все нужные ему элементы. Если шофер что-то забыл, он может вернуться и переспросить. Когда постройка будет окончена, строитель еще раз рассматривает рисунок и обнаруживает, что на нем изображен мишка, который стоит около дома. Строитель просит шофера привезти мишку. Дети вместе обыгрывают постройку.

В процессе работы дети могут общаться и с помощью жестов. По окончании построек педагог просит всех строителей показать свои рисунки, а шоферов проверить, правильно ли сделаны постройки.

При повторном проведении игры дети меняются ролями.

Если в процессе выполнения задания между детьми возникает спор, его не следует пресекать, торопиться прийти на помощь, важно, чтобы они сами нашли пути к взаимопониманию.

Подводя итоги игры, педагог оценивает результат, как коллективную деятельность строителя и шофера, подчеркивает доброжелательность в обращении друг к другу: «Валя и Коля вместе построили дом с забором. Валя хорошо рассмотрела рисунок и правильно называла Коле, что надо привезти, а Коля хорошо слушал Валю и понял, что надо было привезти. Вот и построили они хороший дом с забором. И мишка радуется, говорит Вале и Коле «спасибо». Видите, как хорошо играть вместе».

### **ИГРЫ-ДРАМАТИЗАЦИИ**

Игры-драматизации значительно отличаются от приведенных выше игр. Дети должны понять содержание, запомнить последовательность происходящих действий и речевой материал, с помощью которого они должны общаться. Подлинным общением игра-драматизация может стать лишь в том случае, если содержание будет не только понято ребенком, но и эмоционально воспринято.

Для умственно отсталого ребенка необходимо адаптировать произведения, которые используются для игр-драматизаций, в то же время следует подготовить самих детей к изображению персонажей, к правильному воспроизведению и пониманию речевого материала, создать у них эмоциональное отношение к происходящему. Таким образом, проведению игр-драматизаций должна предшествовать целая серия подготовительных дидактических игр.

## Колобок

Для проведения игры-драматизации можно взять три эпизода: «колобок встретил зайку», «колобок встретил мишку» и «колобок встретил лису»-

Первый подготовительный этап — знакомство с персонажами сказки.

Цель. Уточнить представления детей о зайце, медведе, лисе; вызвать эмоционально положительное отношение; учить изображать этих персонажей сказки (брать на себя роль).

### 1. Знакомство с зайкой.

**Оборудование.** Игрушка зайка, шапочки для зайцев по числу детей, барабан, миска с морковью.

**Ход игры.** Педагог приносит в группу новую игрушку зайку, рассматривает его с детьми, рассказывает о том, что он добрый, веселый, хорошо прыгает, умеет играть на барабане. Педагог выполняет с игрушкой соответствующие действия. Затем спрашивает, что любит есть зайка (морковку, капусту). Педагог говорит, что зайка никого не обижает. После этого достает шапочки с ушками и предлагает детям попрыгать, как зайки. Дети надевают шапочки, бегают по комнате, прыгают. Педагог говорит, что зайки, наверное, проголодались, и вносит миску с морковью и угощает ею детей.

### 2. Знакомство с мишкой.

**Оборудование.** Игрушка мишка, шапочки для мишек.

**Ход игры.** Педагог показывает игрушку мишку, рассматривает его с детьми, говорит о его походке, что он любит ягоды, мед. Педагог предлагает поиграть: все дети надевают шапочки и изображают медведей.

### 3. Знакомство с лисой.

**Оборудование.** Игрушка лиса, шапочка с лисьей мордочкой или ушками для одного из детей, шапочки, изображающие птичек, цыплят, зайчиков,— для всех детей.

**Ход игры.** Педагог вносит в группу новую игрушку лису. Рассматривает ее с детьми, обращая внимание на то, какая она красивая, рыжая, хвост пушистый, большой, ушки маленькие, ходит тихо, она хитрая, может утащить к себе в нору маленьких зайцев, мышек, цыплят и курочек, петушков. Педагог предлагает детям поиграть, назначает одного ребенка лисой (надевает ему шапочку, показывает, как ходит лиса). Остальным детям раздает другие шапочки. Лиса уходит в уголок и засыпает, а птички и зайки веселятся, прыгают на лужайке. Педагог ударяет в бубен, лиса просыпается и тихо крадется к детям. Они замечают лису и разбегаются, стараясь успеть сесть на стул (спрятаться в домики). Опоздавших лиса ловит и уводит к себе в уголок. Игра повторяется.

### 4. Знакомство с колобком.

Цель. Познакомить с игрушкой колобком; вызвать эмоционально положительное отношение к колобку; обратить внимание на внешний вид колобка (круглый, быстро катится, веселый, улыбающийся, поет радостную песенку).

Оборудование. Игрушка колобок, игрушечные кошка, собака, ежик.

Ход игры. Игра проводится в виде кукольного театра. На столе педагога появляется Колобок.

Колобок (*катится и поет*). Я колобок, колобок...

(С другой стороны стола появляется заяц.)

З а й к а (*к Колобку*). Здравствуй.

Колобок. Здравствуй.

З а я ц. Кто ты?

Колобок. Я Колобок.

З а я ц (*рассматривает*). Какой ты круглый, румяный. Что ты умеешь делать?

Колобок. Я умею петь песенку и быстро бегать.

З а й к а (*удивленно*). Как это ты бегаешь, если у тебя ног нет?

Колобок. Я умею катиться. (*Показывает.*)

З а й к а. Спой мне свою песенку.

Колобок (*поет*).

Я Колобок, Колобок,

На сметане мешон,

В печку сажен,

На окошке стужен.

Я от бабушки ушел,

<sup>4</sup> Я от дедушки ушел

И от тебя уйду! (*Катится.*)

З а я ц. Ты куда?

Колобок (*протяжно*). В лес.

(Зайка тоже уходит. Колобок появляется снова, но с другой стороны. Теперь навстречу ему выходит Мишка.)

Проводится аналогичная сценка встречи. При повторении игры колобок появляется с другой стороны и говорит, что теперь он пришел к детям. Они подходят к столу воспитателя, берут колобок в руки, рассматривают его. Дети поют песенку колобка вместе с ним. Колобок прощается с детьми и уходит.

В т о р о й э т а п — знакомство со сказкой «Колобок».

Первое знакомство со сказкой происходит на занятиях по развитию речи. Однако для умственно отсталых детей даже в старшем дошкольном возрасте необходимо неоднократное повторение программного материала в разной форме, чтобы добиться его усвоения, а не формального заучивания. Кроме того, для этих детей важно создать такую обстановку на занятии, которая обеспечит эмоциональное отношение к литературному материалу, к персонажам сказки. Поэтому повторение элементов знакомой сказки в кукольном театре оказывается необходимым этапом в подготовке к игре-драматизации.

Цель. Продолжать формировать эмоциональное отношение к персонажам и сюжету сказки; обратить внимание на то, как разные звери общаются с Колобком; в эмоциональной форме повторить текст диалогов между Колобком и Зайкой, Колобком и Мишкой, Колобком и Лисой.

Ход занятия 1-й вариант

Педагог (*рассказывает эпизоды из сказки и включает в свой рассказ действия с игрушками*). Бабушка испекла колобок и положила его на окошко. Колобок лежал, лежал, ему стало скучно, и он убежал в лес. (*Появляется Колобок, он катится по столу.*) Катится Колобок, катится, а навстречу ему Зайка. (*Появляется Зайка, останавливается напротив Колобка.*)

З а й к а . Колобок, Колобок, я тебя съем!

Колобок. Не ешь меня, Зайка! Лучше послушай, какую я тебе песенку спою. (*Поет.*)

Я Колобок, Колобок,  
На сметане мешон,  
В печку сажень,  
На окошке стужен.  
Я от дедушки ушел,  
Я от бабушки ушел,  
От тебя, Зайка, не хитро уйти!

Педагог. И покатился дальше.

З а й к а . Ушел! Укатился! (*Уходит.*)

Педагог. Катится Колобок, катится, а навстречу ему Медведь.

(*Появляется Медведь, останавливается напротив Колобка.*)

Медведь. Колобок, Колобок, я тебя съем!

Колобок. Не ешь меня, лучше послушай, какую я тебе песенку спою.

Я Колобок, Колобок,  
Я от бабушки ушел,  
Я от дедушки ушел,  
Я от Зайца ушел.

От тебя, Медведь, не хитро уйти!

(*Колобок катится и исчезает. Медведь уходит.*)

Педагог. И покатился Колобок дальше. Катится он, катится (*снова появляется Колобок*), а навстречу ему Лиса.

(*Появляется Лиса и останавливается напротив Колобка.*)

Л и с а . Здравствуй, Колобок! Какой ты хорошенький да пригоженький.

Колобок. Здравствуй, Лиса! Хочешь, я спою тебе песенку?

Лиса. Спой, дружок!

Колобок (*поет*).

Я Колобок, Колобок,  
Я от бабушки ушел,  
Я от дедушки ушел,  
Я от Зайца ушел,  
От Медведя ушел.

От тебя, Лиса, не хитро уйти!

Л и с а . Какая славная песенка! Только я к старости плохо слышать стала. Сядь ко мне на носок и пропой еще разок!

Колобок (*садится лисе на нос и снова запекает свою песенку*). Я Колобок, Колобок...

Лиса. Ам!

(Колобок быстро спрыгивает с носа Лисы и убегает.)

Педагог. Лиса хотела съесть Колобка, но он успел спрыгнуть и убежать, и Лиса его не поймала.

2-й вариант. Игра проводится повторно по такому же принципу, как и в первом варианте, но игрушками — персонажами сказки действуют дети. Вначале они выполняют это с помощью педагога: он показывает каждому ребенку, как двигается его персонаж, а ребенок подражает. В случае необходимости используются совместные действия взрослого и ребенка. Педагог помогает каждому ребенку и при усвоении речевого материала в процессе общения от имени своего персонажа.

Воспитатель заранее вызывает детей к своему столу и раздает им игрушки: одному — колобка, другому — зайку, третьему — мишку, четвертому — лису. Педагог рассказывает сказку, а дети должны внимательно слушать и вовремя начать двигать свои игрушки, а затем и вступать в разговор за своих персонажей. Если ребенок затрудняется в произнесении нужного текста, воспитатель помогает ему. Не следует требовать дословного повторения текста в тех случаях, когда ребенок соблюдает смысловую сторону диалога.

Третий этап — игра-драматизация.

### **Колобок**

Цель. Продолжать формировать у детей навыки речевого общения; стремиться к тому, чтобы дети, произнося готовый текст, вступали в подлинное общение, т. е. не формально произносили слова, а действовали эмоционально.

Оборудование. Шапочки Колобка, зайки, мишки и лисы.

Ход игры. Воспитатель распределяет между детьми роли (колобка, зайки, мишки, лисы) и раздает им шапочки. Затем педагог рассказывает сказку, а дети ее изображают, действуя примерно так, как действовали игрушки в кукольном театре, и вступая в разговор по тексту сказки. Диалог должен быть эмоциональным, передавать взаимоотношения колобка с разными зверями. Так же не следует стремиться к дословному повторению текста. После окончания игры воспитатель еще раз рассказывает сказку и уточняет текст диалогов.

### **Кто сказал «мяу»**

Для проведения игры-драматизации по сказке В. Сутеева «Кто сказал «мяу» берут три эпизода: «котенок встретил петуха», «котенок встретил собаку», «котенок встретил лягушку».

Подготовительный этап — знакомство с персонажами сказки.

Цель. Познакомить с персонажами сказки: петухом, собакой, кошкой, лягушкой; вызвать эмоционально положительное отношение; уточнить представление об этих животных; учить изображать их (брать на себя элементарную роль).

### 1. Знакомство с петухом.

**Оборудование.** Игрушка петух, шапочки петушков по числу детей.

Педагог приносит в группу новую игрушку петуха (можно баба), рассматривает его с детьми, рассказывает о нем: петух красивый, ходит важно, гордо, машет крыльями, кричит «ку-ка-ре-ку». Воспитатель показывает детям шапочки петушков и предлагает «побыть петушками». Дети надевают шапочки, важно ходят по комнате, машут крыльями, кричат «ку-ка-ре-ку».

2. Знакомство с собакой, лягушкой. Проводится по аналогии с первым персонажем. Педагог обращает внимание, как ходит, бежит собака, как она лает; как прыгает лягушка, кричит «ква-ква».

### 3. Знакомство с котенком.

**Оборудование.** Игрушка кошка, игрушка котенок, шапочки котят, кошки.

**Ход игры.** Педагог показывает игрушку кошку. Обращает внимание детей на то, как кошка тихо ходит, быстро бежит, кричит «мяу». У кошки есть котята. Они маленькие, пушистые, любят бегать, играть. Затем педагог предлагает детям поиграть в игру «Кошка и котята». Один ребенок кошка, а все остальные котята. Кошка находится в домике. Дети-котята бегают по комнате. Педагог поет песню «Серенькая кошечка» Витлика:

Серенькая кошечка села на окошечко,  
Хвостиком махала, деток поджидала,  
Где мои ребятки,  
Серые котятки,  
Спать пора ребяткам,  
Сереньким котяткам — «мяу-мяу».

При последних словах дети-котята подбегают к кошке и все кричат «мяу-мяу». Кошка обнимает своих котят. Игру можно повторить, роль кошки исполняет другой ребенок.

### 4. Игра-драматизация.

**Оборудование.** Шапочки собаки, петуха, кошки, котенка, лягушки.

**Ход игры.** Педагог вспоминает с детьми содержание сказки. Затем распределяет роли. Ребенок, изображающий котенка, садится на стул — «спит». Педагог исполняет роль автора-ведущего и начинает рассказывать сказку: «Жил-был котенок. Однажды он крепко уснул. Вдруг услышал, как кто-то сказал «мяу». («Котенок» встает и идет по комнате.) Навстречу ему петух, — продолжает педагог. — Котенок его спрашивает: «Это ты сказал «мяу»?» А петух идет важно, поднял голову и говорит: «Нет, я говорю «ку-ка-ре-ку». Дальше котенок встречает собаку, а затем лягушку. В конце котенок совсем близко слышит «мяу» и видит свою маму, он очень радуется и бежит к ней и кричит «мяу-мяу». В процессе драматизации педагог помогает каждому ребенку передать образ животного (при необходимости — по подражанию). Следит за эмоциональным общением каждого героя с котенком. Помогает вовремя вступить в общение. Игру можно повторить несколько раз, при этом дети меняются ролями.



## **РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ФУНКЦИИ РЕЧИ**

Развитие познавательной функции речи тесно связано с умственным воспитанием ребенка, с развитием его восприятия, мышления и деятельности. Для того чтобы передавать информацию, новые знания и сведения, слово должно раскрыть образ каждого предмета, его свойства, качества. Слово, сначала названное взрослым, а затем ребенком, должно быть осмыслено ребенком и вызывать в памяти соответствующие свойства предмета или его действия. При передаче новых знаний о незнакомых предметах или действиях необходимо познакомить детей со свойствами и отношениями предметов. Например, как можно рассказать детям об объекте, который они никогда не видели, и познакомить с новым словом. Возьмем слово «гора». Дети, живущие в средней полосе России, как правило, никогда не видели гор. Воспитатель, естественно, может прочитать им рассказ о горах. Но предварительно желательно объяснить, какая бывает гора: «Гора большая, высокая, она намного больше дома. По форме похожа на треугольник. На высоких горах наверху лежит белый снег». И после этого надо проверить, как поняли дети, создалось ли у них должное представление о горе. Для этого воспитатель дает детям три картинки: на одной изображен город с большими многоэтажными домами, на другой — такие же многоэтажные дома на фоне большой горы, соответствующей описанию воспитателя, дома около горы кажутся маленькими, на третьей картинке — около дома стог сена, по форме напоминающий гору, стог намного меньше дома. При таком объяснении слово «гора» получило конкретное значение, благодаря чему оно будет быстро усвоено детьми.

Передавая детям знания о знакомых им предметах, свойствах, действиях, явлениях, педагог тем самым заставляет их по-новому взглянуть на привычную действительность. Но и здесь также необходимо, чтобы за словом стояли конкретные представления. Таким образом, познавательная функция непосредственно связана с развитием смысловой стороны речи, с расширением значения слова. Поэтому многие игры, данные в разделах сенсорного воспитания и по развитию мышления, направлены также и на развитие познавательной функции речи.

### **РАСШИРЕНИЕ, УТОЧНЕНИЕ И ОБОБЩЕНИЕ ЗНАЧЕНИЯ СЛОВА**

У умственно отсталых детей слова пассивного и даже активного словаря зачастую имеют очень узкое или, напротив, слишком широкое, неточное значение. Разумеется, эти слова не могут служить средством передачи новых знаний ребенку. Не могут они также закреплять или актуализировать уже имеющиеся у ребенка знания. Над расширением и уточнением значения слов с умственно отсталыми детьми нужно проводить повседневную большую работу. Однако эти игры можно проводить с детьми лишь на определенном уровне развития речи.

## Помоги животным

**Цель.** Расширять и уточнять значения слов-названий животных и слов, связанных с образом жизни животных.

**Оборудование.** Трафареты с изображением животных, две большие картинки с изображением дома с забором, сарая, конуры, деревьев (на одном дереве — дупло для белки, под другим — кустик для зайца, под третьим — берлога для медведя).

**Ход и игры** (проводится с подгруппой). Дети сидят на стульях вокруг стола педагога. На столе лежат две крупные картинки: одна — с изображением леса, другая — с изображением деревенского дома с участком, сараем и конурой. В коробке у педагога трафареты с изображением животных: домашних (козы, собаки, кошки) и диких (медведя, белки, ежа, зайца). Каждый ребенок берет из коробки один трафарет. Педагог предлагает детям рассмотреть, у кого какое животное, и по очереди назвать их. Затем говорит, что одни животные живут в лесу, другие — в доме, который построил им человек. Вот только они не могут вспомнить, кто где живет, и надо помочь им найти свой дом. Дети один за другим встают и помещают трафареты животных в лес или в дом (сарай, конуру). Если все сделано верно, педагог от имени животного благодарит ребенка, если же допущена ошибка, то животное проявляет беспокойство, зовет на помощь других детей. Потом все животные снова идут гулять, выходят из леса и из дома, т. е. возвращаются к детям (можно дать каждому ребенку другой трафарет). Педагог достает новые картинки и говорит, что у каждого зверя в лесу есть свой домик: у белки — дупло, у медведя — берлога. Дети рассматривают картинки. Все картинки с изображениями домиков педагог накладывает на изображение леса. Потом он рассматривает с ними изображения домиков домашних животных: дом у кошки, конура у собаки, сарай у козы. Предлагает детям вывести своих маленьких друзей поиграть, порезвиться. Все встают со стульев и разбегаются по комнате, держа трафареты животных. Педагог просит детей показать движения животных: заяц прыгает, медведь ходит вперевалку, топает, белочка прыгает, коза щиплет листочки, кошка моет мордочку. Одновременно они имитируют голоса животных — мяукают, лают, блеют, фыркают. Неожиданно педагог ударяет в бубен и говорит, что пошел дождь и надо всем животным быстро спрятаться в домики. Дети должны выполнить более сложную задачу — не только разделить животных на диких и домашних, но и правильно определить, где они живут — в берлоге, дупле, сарае и др. Дети расставляют животных в домики.

## Покорми животных (собаку, козу, зайку, кошку, ежа, белку)

**Цель.** Продолжать обогащать и уточнять значения слов-названий животных, формируя представление о самих животных; учить понимать рассказы о животных, с которыми они познакомились в игре, используя полученные знания.



Оборудование. Картинки с изображением леса и дома, мел-



кие картинки с изображением ягод, орехов, грибов, яблока, миски с молоком, кости, ветки с листьями, капусты, морковки, коряги с



медом, над которой летают пчелы, трафареты с изображением зайца, ежа, белки, кошки, козы, собаки, экран.

Ход игры (проводится с подгруппой детей). Игра является

продолжением предыдущей. Дети сидят на стульях вокруг стола педагога. На столе лежат картинки с изображением леса и дома. Педагог предлагает детям угадать, какие игрушки у него есть за ширмой (ставится между педагогом и детьми), и начинает рассказывать: «Зимой — белый, летом — серый, никого не обижает, а сам всех боится. Любит морковь. Кто это?» Дети отгадывают. Взрослый отдает трафарет с изображением зайца тому, кто угадал первым. Так, поочередно дается краткая характеристика каждого животного. Дети отгадывают и получают трафареты. Затем говорит, что все животные хотят есть, но все картинки с изображением их пищи перемешались, и надо помочь животным найти их. Педагог выкладывает на столе вперемешку картинки с изображением ягод, грибов, капусты, моркови и т. д. Желательно иметь парные изображения, так как многие предметы могут быть использованы для разных животных. Дети подходят к столу педагога и выбирают соответствующую картинку. Потом накладывают эту картинку и трафарет на основное изображение: лес или дом. По окончании игры педагог обращает внимание детей на то, что многие животные едят одинаковую пищу. Так, коза и заяц любят капусту, морковь, хотя живут в разных местах: коза — в доме, а заяц — в лесу. Белочка и ежик едят грибы, хотя белочка живет на дереве, а ежик — под деревом.

### **Угадай, кто у меня**

Цель. Та же, учить рассказывать о тех животных, с которыми дети встречались и действовали в игре; опознавать их по рассказу товарища.

**Оборудование.** Трафареты животных (медведь, заяц, белка, еж, коза, кошка, собака) по числу детей, конверты по числу детей.

**Ход игры.** По отношению к двум предыдущим игра является итоговой и может проводиться только после них. Дети сидят на своих местах за столами. Перед каждым лежит конверт с трафаретом животного. Педагог предлагает поиграть — надо угадать, какая фигурка лежит в конверте. Каждый должен посмотреть в свою коробку, но никому не говорить, что он там увидел. Затем надо дать описание того животного, трафарет которого спрятан в конверте, но не называть это животное, а лишь назвать его особенности, где живет, чем питается. Остальные дети должны угадать, кто это. Первым рассказывает педагог, заглядывая в свою коробку. Например: «У меня тут маленький, серенький, с длинным хвостом, с маленькими ушками, с усами, живет дома, пьет молоко, говорит «мяу». Кто это?» Дети по очереди рассказывают и о сво-

их животных. В случае затруднения педагог задает вопросы: «Большое или маленькое животное? Какого цвета? Где живет? Что ест? Какой у него домик?» Ответы на эти вопросы и составляют тот объем представлений, который у ребенка существует за словом-названием животного.

По такому же принципу, как и приведенные выше три игры, можно провести и другие игры, направленные на расширение и уточнение значения самых разных слов, например слов «кухня», «спальня». Детям предлагают распределить мебель по разным помещениям. Сначала оборудовать мебелью (плоскостными трафаретами) спальню детского сада и спальню квартиры: в спальне детского сада расставляются кровати (не менее 5—6), маленькие стулья для одежды, а в спальне квартиры — две большие кровати, тумбочка, трюмо. Затем можно расставить мебель в комнате и кухне и т. п.

### **Посмотри и назови (занятие)**

**Цель.** Продолжать расширять и уточнять словарь детей; развивать связную речь.

**Оборудование.** Две большие карточки с изображением: на первой — женщина моет посуду, на второй — портниха шьет платье, маленькие картинки с изображением моркови, яблока, игрушки, сапог, штор, наволочки, мягкой игрушки, пальто.

**Ход занятия.** Педагог раздает всем детям конверты, в каждом 2—3 картинки. Затем на наборном полотне выставляет большие картинки и рассматривает их с детьми по очереди. Вначале рассматривает первую картинку — «Женщина моет посуду», спрашивает: «Что нарисовано?» Просит подобрать маленькие картинки, которые подходят к большой. Педагог уточняет: «Что делает тетя? Посмотрите на свои картинки и подумайте, что можно еще мыть». Дети рассматривают свои картинки, выходят и вставляют их в наборное полотно около большой картинки. При этом они называют: «Девочка моет яблоко», «Дети моют игрушки» и т. д. Затем педагог рассматривает с детьми другую большую картинку. Каждый подбирает маленькие картинки к большой. Ребенок должен назвать, что можно еще шить: «Тетя шьет пальто», «Бабушка шьет шторы», «Тетя шьет наволочки» и т. д. Подводя итог, педагог просит детей повторить, что моют люди, что шьют.

### **Лови и назови**

**Цель.** Та же.

**Оборудование.** Мяч.

**Ход игры.** Дети стоят полукругом, педагог в середине этого полукруга и предлагает поиграть: «Я буду называть одно слово, а вы будете подбирать к нему нужные слова». Например, педагог называет «шьем», бросает каждому ребенку мяч, а они поочередно называют «платье», «пальто», «кофту», «юбку», «шторы», «наволочку», «рубашку», возвращая в броске мяч. При необходимости педагог помогает вспомнить предметы, которые они видели на кар-



тинке. В конце подводит итог: «Верно, тетя шьет разную



одежду».



Затем обыгрывается другое слово «покупаем». Педагог так же бросает ребенку мяч и просит его назвать, что мы покупаем.

Каждый, поймав мяч, называет какое-нибудь слово: «хлеб», «ово-ши», «игрушки», «одежду», «книги», «фрукты», «посуду». Подводя итог, педагог просит одного из детей перечислить предметы, кото-рые покупают люди.

### **Куда пойдешь, что найдешь (игра)**

Цель. Та же.

**Оборудование.** Большие карточки с изображением леса, огорода, сада; маленькие картинки с изображением деревьев, ши-шек, кустарников, ягод, желудей, грибов, лука, капусты, картофе-ля, моркови, репы, свеклы, яблока, сливы, вишни, груши, конвер-ты по числу детей.

**Ход игры.** Детям раздают конверты с маленькими картин-ками. Педагог показывает большие карточки по очереди и рассмат-ривает с детьми. Они рассказывают, что нарисовано на них, и подбирают маленькие картинки к большим карточкам.

Детям раздают по одной большой карточке, они их рассмат-ривают и выходят к педагогу. Каждый показывает свою картинку и рассказывает, что на ней изображено, вставляет ее в наборное полотно и подбирает маленькие картинки, которые находятся на столе у педагога, и говорит, например, так: «Если пойдешь в лес, то там найдешь грибы, ягоды, шишки, орехи и т. д.»

Другой ребенок выходит с карточкой, на которой изображен огород.

К этой карточке он подбирает все, что растет на огороде, и так же рассказывает об этом. Следующий ребенок подбирает картинки

к карточке с изображением сада. В конце подводится итог. Дети перечисляют все, что растет в лесу, в огороде, саду.

По аналогии проводятся игры на другие обобщающие слова.

### **Подарки детям (занятие)**

Цель. Формировать обобщенное значение слова «кукла»;  
про-  
должать развивать связную речь.

Оборудование. Коробки с новыми игрушками, кукла-  
де-  
вочка, кукла-мальчик, кукла-петрушка, картинки с  
изображением  
различных кукол.

Ход занятия. Педагог приносит в коробках новые  
игрушки  
и достает каждую по очереди. При этом произносит народные пе-  
сенки, потешки, короткие стихи. Так, при рассматривании  
куклы-  
девочки можно прочитать: «Наша Маша маленька, на ней  
шубка  
аленька, опушка бобровая, Маша чернобровая». Затем  
педагог  
говорит: «Это кукла Маша, ее можно будет в коляске  
катать,  
кормить, укладывать спать. А сейчас Маша посидит и  
посмотрит,  
что находится в других коробках». Достает куклу-мальчика,  
об-  
ращая внимание на его внешний вид. Поет песенку:  
Баю, баю, баиньки,        Наденем на ноженьки,  
Купим сыну валенки,     Пустим по дороженьке.





Сажает игрушку рядом с первой: «Это кукла Ваня, мы тоже с ней будем играть». Затем рассматривает с детьми следующую игрушку: «Развеселая игрушка, а зовут ее петрушка. Петрушка умеет плясать и петь, знает много сказок, с ним тоже будем играть. Петрушка принесет детям картинки». Рассматривает с детьми картинки с изображением различных игрушек, в том числе и кукол. Картинки вставляются в наборное полотно, а петрушка просит детей со-

брать всех кукол вместе. Дети выбирают картинки с изображением различных кукол и отдают их петрушке. «Вот какие разные куклы»,— говорит педагог. Игрушки куклы дети сажают в игровой уголок.

### **Мой веселый звонкий мяч**

Цель. Продолжать формировать у детей обобщенное значение слова (мяч), развивать связную речь.

**Оборудование.** Мячи, разные по цвету и размеру, обручи, шары, картинки с изображением этих же предметов, большая коробка.

**Ход игры.** Педагог показывает детям мяч (среднего размера) и начинает с ним играть (ударяет о пол), ритмично произнося четверостишие:

«Мой веселый звонкий мяч,  
Ты куда пустился вскачь,  
Красный, синий, голубой,  
Не угнаться за тобой...»

После этого по очереди бросает мяч детям, они его ловят. Затем педагог приглашает детей подойти к ковру и найти мячи среди других предметов (обручи, шары, мячи разных размеров и цветов), лежащих на ковре. Когда дети принесут мячи, они положат их в коробку, педагог играет с каждым мячом. В случае, если кто-либо ошибся и принес другой предмет, педагог показывает, что обруч крутится, он не прыгает, шарик катится, но не скачет, т. е. в коробке должны быть только мячи.

Дети садятся на свои места, к ним приходит петрушка и приносит в большом красивом конверте картинки с изображением разных мячей, шаров и обручей. Все картинки вставляются в наборное полотно. Петрушка просит ребят подобрать картинки только с изображением мячей. Дети по очереди находят картинки, называют их и отдают петрушке. Он вместе с детьми читает стихотворение «Мой веселый звонкий мяч...». Подводя итог, педагог обращает внимание детей, что мячи бывают разные.

# Содержание

От автора.....	3
<b>Роль дидактической игры в коррекционно-воспитательном процессе.....</b>	<b>4</b>
<b>Дидактические игры и упражнения, направленные на формирование сотрудничества ребенка со взрослым и на овладение способами усвоения общественного опыта.....</b>	<b>14</b>
Формирование эмоционального общения со взрослым и выполнение элементарной инструкции .....	—
Развитие внимания.....	17
Развитие подражания.....	23
Усвоение действий по образцу .....	27
<b>Дидактические игры на развитие ручной моторики .....</b>	<b>30</b>
Развитие хватания .....	—
Развитие соотносящих действий.....	33
Подражание движениям рук.....	35
Развитие движений пальцев.....	37
Развитие движений кистей рук.....	44
<b>Дидактические игры и упражнения по сенсорному воспитанию.....</b>	<b>45</b>
Развитие зрительного восприятия .....	46
<b>Восприятие формы.....</b>	<b>—</b>
Восприятие величины.....	60
Восприятие цвета .....	82
Формирование целостного образа предмета.....	92
Восприятие пространства и ориентировка в нем.....	100
Развитие тактильно-двигательного восприятия.....	118
Развитие слухового восприятия .....	129
Развитие неречевого слуха .....	130
Развитие речевого слуха .....	135
<b>Дидактические игры и упражнения, направленные на развитие мышления . .</b>	<b>140</b>
Переход от восприятия к мышлению.....	—
Переход от восприятия к обобщению.....	141
Переход от восприятия к наглядно-образному и элементам логического мышления.....	148
Развитие наглядно-действенного мышления.....	152
Развитие элементов причинного мышления.....	165
Развитие наглядно-образного мышления.....	167
<b>Дидактические игры и упражнения по развитию речи.....</b>	<b>170</b>
Развитие речевого общения.....	—
Развитие делового эмоционального общения.....	171
Игры-драматизации .....	176
Развитие познавательной функции речи.....	182
Расширение, уточнение и обобщение значения слова.....	—

Учебное издание

**КАТАЕВА Александра Абрамовна**  
**СТРЕБЕЛЕВА Елена Антоновна**

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ В ОБУЧЕНИИ  
УМСТВЕННО ОТСТАЛЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

**Книга для учителя**

*Зав. редакцией Т. С. Залялова*

*Редактор Т. П. Мищенко*

*Художники Е. В. Викторов, Л. М. Долгачева, И. Ю. Забавников,*

*С. П. Егладов, О. В. Кулькова*

*Художественный редактор Г. С. Студеникина*

*Технические редакторы Л. П. Бирюкова, Н. Т. Рудникова*

*Корректор Н. С. Соболева*

**ИБ № 12847**

Сдано в набор 20.12.89. Подписано к печати 22.10.90. Формат 60X90/16. Бум. офсетная М? 2. Гарнитура литературная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 12 + 0,25 вкл. + 0,25 форз. Усл. кр.-отт. 25,81. Уч.-изд. л. 13,40 + 0,27 вкл. 4- 0,42 форз. Тираж 100 000 экз. Заказ № 2373. Цена 1 р

Ордена Трудового Красного Знамени издательство «Просвещение» Министерства печати и массовой информации РСФСР. 129846. Москва, 3-й проезд Марьиной рощи, 41.

Смоленский полиграфкомбинат Министерства печати и массовой информации РСФСР. 214020, Смоленск, ул. Смольянинова, 1.