

Міністерство освіти і науки України
Інститут спеціальної педагогіки НАПН України

**ПРОГРАМА З КОРЕКЦІЙНО-РОЗВИТКОВОЇ РОБОТИ
«КОРЕКЦІЯ РОЗВИТКУ.
СВІТ МОНТЕССОРІ»**

**ДЛЯ 1-4 КЛАСІВ СПЕЦІАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ
ДЛЯ ДІТЕЙ З ПОРУШЕННЯМИ ОПОРНО-РУХОВОГО АПАРАТУ**

Автор: Дишлюк Т.Б., вчитель-дефектолог, вчитель вищої категорії
Білоцерківської спеціальної загальноосвітньої школи №19

Укладач: Чеботарьова О.В., канд. пед. наук, ст.н.с.

Київ – 2018

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Основна мета реалізації програми: формування адекватного і максимально повного образу навколишнього світу, для того щоб дитина з особливими освітніми потребами могла виявити свої здібності у різноманітному розвиваючому середовищі.

Діти з порушеннями опорно-рухової сфери характеризуються певними особливостями розвитку. Найбільш несформованими виявляються рухова, пізнавальна, мовленнєва сфери дітей. У більшості дітей, які навчаються у спеціальних загальноосвітніх навчальних закладах, вищі психічні процеси (мислення, мовлення, пам'ять), хоча й інші (увага, сприймання, відчуття) – мають певні особливості. Мислення може бути конкретним, стереотипним, обмежуватись безпосереднім практичним досвідом, операції мислення, вміння встановлювати причинно–наслідкові зв'язки є несформованими.

Мовленням оволодівають з деякою затримкою, проте здатні його використовувати у своєму щоденному спілкуванні, підтримувати розмови на побутову тематику, брати участь у бесіді. Для більшості дітей наявною є дизартрія – порушення звуковимови. У більшості дітей мовлення характеризується загальним недорозвитком, що виражається у порушенні всіх його сторін, зокрема, фонетико-фонематичних та граматичних порушеннях, обмеженні словникового запасу, недостатності розуміння слів та неадекватному їх вживанні, несформованості зв'язного мовлення. Часто системні порушення усного мовлення відображаються на оволодінні письмом та читанням.

Обсяг запам'ятовування є звуженим, мнемічні процеси – уповільненими, нестійкими, через що страждає і запам'ятовування: воно є неточним, фрагментарним, поверховим, не опосередковується мисленням.

Довільна увага дітей є нерозвиненою: порушеними є такі її властивості, як: цілеспрямованість, концентрація, стійкість. Ці діти характеризуються підвищеною розсіяністю, невмінням утримувати увагу на будь-якій діяльності тривалий час. Це створює їм підвищені труднощі під час оволодіння шкільною програмою, елементами самообслуговування, трудовими операціями.

Недостатній розвиток сприймання цих дітей не дозволяє їм оволодіти правильним уявленням про навколишній світ, адже їх сприймання є уповільненим, результати сприймання не осмислюються.

Емоції дітей є недостатньо диференційованими, часто нестійкими, хоча й адекватними у доступних їхньому розумінню ситуаціях.

Для таких дітей характерні розлади моторики. Це виявляється у порушенні термінів розвитку певної послідовності рухів, в особливостях формування рухових дій, що призводить до труднощів у процесі навчання грамоти, письма, читання, малювання, фізичних вправ і трудових умінь. Значна обмеженість знань та уявлень про навколишній світ,

порушення моторного розвитку уповільнює темп формування пізнавальної діяльності, і в цілому – життєвої компетентності дитини. Тому розумовий розвиток дітей даної категорії неможливий без сенсомоторного виховання.

Одним з методів, що сприяють розвитку дитини, корекції та компенсації порушених функцій є перевірений часом і світовим досвідом унікальний метод Марії Монтесорі. Основною відмінністю методу Монтесорі від традиційних педагогічних методів є ставлення до дитини, як до унікальної особистості, зі своїм власним унікальним планом розвитку, своїми власними способами і термінами освоєння навколишнього світу.

Впровадження в корекційно-освітній процес методу Монтесорі забезпечує нові знання та навички сенсорно-перцептивної, психомоторної, емоційно-вольової сфер, розширює уявлення про навколишній світ, сприяє розвитку всіх психічних процесів. Знання, набуті за допомогою Монтесорі-матеріалу, будуть застосовані і випробувані дитиною на його оточенні. Дитина реалізує себе, її духовний потенціал зростає, можливості концентруються і розширюються. Зв'язки між внутрішнім і навколишнім світом будуть поглиблюватися і зміцнюватися, її "я" прокинеться. Вона стане більш соціально незалежною, що безсумнівно позначиться на адаптаційних можливостях у суспільстві.

Головна мета методу Монтесорі:

- *постачати «харчі» для природного процесу саморозвитку дитини, створювати середовище, яке сприяє цьому.*

Корекційні завдання програми:

- розвиток концентрації та обсягу уваги із супутнім удосконаленням здатності до переключення та розподілу уваги;
- розвиток довільної уваги;
- розвиток пам'яті ;
- розвиток слухового зосередження та фонематичного слуху;
- розвиток мислення, розумових операцій (аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, класифікація);
- розвиток дрібної моторики пальців рук;
- розвиток дисциплінованості, організованості, вольової регуляції, уміння діяти за зразком;
- удосконалення навичок спілкування, уміння працювати у групі.

Відомий педагог М.Монтесорі розробила систему виховання, в якій найбільше уваги надала сенсомоторному розвитку, оскільки він є основою для розвитку мислення; ввела поняття «сенсорна культура». На думку педагога,

сприймання за допомогою органів чуття складає основу розумового, а з часом – і морального життя, а також є необхідною умовою раннього розвитку дитини. Вона писала:

„Виховання відчуттів може бути фундаментом, на якому дитина зможе побудувати ясний і сильний дух”
Розробляючи систему сенсомоторного виховання, М. Монтесорі вважала, що повноцінне сприймання навколишньої дійсності дітьми залежить від відчуття.

Основний принцип методу Монтесорі ґрунтується на спостереженні за дитиною в природних умовах і прийнятті її такою, яка вона є.

М. Монтесорі відкрила одну з найважливіших відмінностей дитячого світу від дорослого – наявність так званих сензитивних періодів сприйняття світу. Цих періодів декілька, і в дорослому житті вони вже ніколи не повторюються. Сензитивні періоди розвитку дитини – це ті періоди, коли розвивається певна ділянка мозку, а отже, саме в цей час потрібно створити навколо дитини таке середовище, яке б сприяло розвитку навичок, пов’язаних з цією ділянкою.

Кожна дитина розвивається в індивідуальному темпі, саме тому вчитель лише готує розвиваюче середовище та спостерігає за розвитком дитини. Кабінет Монтесорі умовно розділений на зони, які відповідають розділам програми, враховуючи сензитивні періоди розвитку дитини:

- Зона практичного життя
- Зона сенсорного розвитку
- Зона мовного розвитку
- Зона математичного розвитку
- Космічна зона

У зоні практичного життя розвивають навички, спрямовані на практичну підготовку дитини до самостійного життя і праці. Працюють над формуванням у вихованців знань і вмінь, що сприяють соціальній адаптації, на підвищення рівня загального розвитку учнів, інтеграції їх у суспільство.

Діти ознайомлюються з нескладними елементами практичної діяльності, наприклад :

- наповнити глечик водою, а потім налити воду з глечика

в чашку;

- відімкнути і замкнути двері ключем;

- витерти дошку ганчіркою;

- полити квіти тощо.

З допомогою практичного матеріалу діти швидше вчаться застібати гудзики, гачки і блискавки, зав'язувати шнурки та ін.

З метою вдосконалення практичних навичок діти можуть виконувати такі завдання :

- прати білизну ляльки (дії: намочити, намилити, потерти, полоскати, наливати і зливати воду);
- сушити білизну ляльки (дії: натягувати мотузки, закріплювати їх, виконувати дії із заціпками);
- одягати і роздягати ляльку (дії: застібання гудзиків, розчісування, заплітання, зав'язування стрічок);
- мити іграшки (дії – намилити ганчірку чи губку милом, потерти іграшку, змити мило, покласти її для висихання);
- мити посуд (дії: колові рухи губкою, полоскання, витирання рушником, сортування за розміром);
- сервірувати стіл: (дії: накривання скатертиною, розкладання серветок і столових приборів).

Крім цього, діти вчаться мити, чистити та нарізати овочі, користуватися різними інструментами й обладнанням , вправлятися в умінні складати папір, згинати, різати та клеїти його, пересипати сипучі предмети.

Досягненню мети в оволодінні навичками практичного життя допомагають матеріали та предмети, які сприяють розвитку навичок, умінь та дають змогу зробити дитині певні висновки, а саме маленькі відкриття. Це не тільки спеціально розроблені матеріали, а самі звичайні предмети, якими діти користуються в реальному житті.

Сенсорика допомагає дитині не просто бачити, а й розуміти те, що вона бачить. Робота в сенсорній зоні розпочинається з дослідження оточення – дитина дивиться, мацає, нюхає, пробує на смак, знайомиться із тим, що її оточує.

Рухи пальців і кистей рук дитини дуже впливають на її розвиток. Прості рухи рук допомагають усунути напруження не лише з самих рук, але і з губ, знімають розумову втому, вони здатні поліпшити вимову багатьох звуків, а значить – розвивати мову дитини.

З матеріалом для сенсорного розвитку проводять різноманітні ігрові вправи. Основні групи сенсорних матеріалів такі:

1. Матеріали для розвитку зору, які поділяються на підгрупи:

- матеріали для розрізнення розмірів і розвитку окоміру - (штанги, золоті перлинки).
- матеріали для розрізнення кольорів і їх відтінків;

- матеріали для розрізнення форми плоских фігур;
- матеріали для розрізнення розмірів фігур та просторових тіл.

2. Матеріали для розвитку дотику:

- дошки для обмацування;
- шороховаті таблички;
- скринька з клаптиками тканини.

3. Матеріали для розвитку слуху:

- шумові коробочки;
- дзвіночки.

4. Матеріали для розрізнення ваги (баричного відчуття):

- таблички з різних порід дерева.

5. Матеріали для розвитку відчуття тепла:

- брусочки з різного матеріалу.

6. Матеріали для розвитку нюху:

- коробочки із запахами.

7. Матеріали для розвитку смаку:

- смакові баночки.

8. Матеріали для розвитку стереогностичного відчуття:

- геометричні тіла для сортування;
- «чарівний мішечок».

Результати всебічного розвитку дітей з особливими потребами засобами сенсорного розвитку залежать від використання в роботі різноманітних методів і прийомів. Працюючи з сенсорним матеріалом, дитина набирається досвіду, збагачує словниковий запас. Сенсорні матеріали опосередковано готують дитину до сприймання математичних знань.

Математична зона має всі необхідні матеріали для того, щоб діти засвоїли порядкову лічбу, навчилися додавати, віднімати, множити, ділити. Монтессорі-матеріали вчать школярів мислити логічно і точно. Учні з легкістю

перетворюють у математичні терміни раніше знайомі їм поняття. Дитячий розум одночасно вбирає різноманітний сенсорний і моторний досвід, природньо розвиваючи при цьому математичні здібності. Запорукою розвитку математичних уявлень є чуттєве сприйняття, здобуте з досвіду та спостережень. У процесі чуттєвого пізнання формуються уявлення про образи предметів, їхні ознаки. Оперуючи різноманітними множинами (іграшки, картинки, цукерки, фрукти тощо), діти вчаться встановлювати рівність та нерівність множин, називати кількість, ознаки предметів (розмір, довжина, ширина, висота, форма, колір). Для дитини з особливими потребами важливі не стільки логіко-математичні вміння самі по собі, скільки здатність використовувати їх у різних життєвих ситуаціях, розсудливо поводитися, виявляти пізнавальну активність.

Ознайомлення з математичними уявленнями дефектолог поєднує з майбутніми навичками повсякденного життя. Наприклад, ознайомлення школяра з кухонним приладдям. Його розташування дає змогу дітям вчитися орієнтуватись у просторі. Вживаючи В, НА, ПД, ПОРУЧ, БІЛЯ та ін., діти вчаться визначати напрямки. Роздивляючись овочі та фрукти, учні визначають форму: капуста, кавун, помідор, буряк, вишня, яблуко мають форму кулі; морква – конус; огірок, баклажан – циліндр; картопля, агрус, слива мають овальну форму. Під час групування овочів та фруктів, визначаючи розмір, колір, учні порівнюють їх за даними ознаками. Ознайомлюючись з овочами та фруктами, під керівництвом педагога описують їх, використовуючи математичні терміни: форму, колір, розмір, довжину, товщину, кількісні числівники. При цьому учні розділяють ціле на частини:

- дай половинку картоплини;
- скільки половинок потрібно взяти, щоб була ціла морквина?

Маніпулюючи з крупою, діти ознайомлюються з розміром (горох – великий, пшоно – мале), формою (горох, пшоно, гречка – круглі, схожі на кульки, рис – овоїд), із кольором (рис, манка – білі, горох – жовто-зелений, пшоно – жовте).

Даючи завдання насипати крупи, вчитель та учень з'ясовують, де більше: у повній склянці чи там, де півсклянки. Наливаючи однаковий об'єм води у різні посудини (висока, малого діаметра, низька, широка) або насипаючи порівну крупи, з'ясовують, що кількість не залежить від форми та розміру посудини.

У процесі формування доматематичних уявлень, дефектолог розкриває дітям з інтелектуальними порушеннями суперечність та різнобічність предметних величин та поступово привчає їх до виділення та абстрагування визначених ознак.

При вивченні та закріпленні нумерації чисел першого десятка, ілюструють кожне число відповідною кількістю предметів. Для кращого засвоєння цифр використовують шороховаті шаблони з написом цифр, числові штанги з табличками чисел, кружечки з цифрами, торбинки з намистинками, комплекти різнокольорових карт, різноманітні ланцюжки, золоті перлинки. Діти викладають цифри з дрібних предметів (гречка, горох, кукурудза тощо).

Монтессорі-матеріали складені так, щоб чітко було видно зв'язок арифметики і геометрії. Наприклад, матеріал із намистинок допомагає школяреві не тільки сформувати поняття про числа і операції з ними, але й чітко уявити одну намистинку як точку, десяток – як пряму, сотню – як квадрат десяти. Окремі види многокутників вводяться одночасно з вивченням чисел. Ці фігури діти викладають із дерев'яних паличок. Наприклад, під час вивчення числа 3 ознайомлюються з трикутником, розглядають його елементи: сторони, кути, вершини. Важливо, щоб діти правильно їх показували: вершини – це точки, тому учень точно показує, направляючи указку у відповідну точку, сторони – це відрізки. Отже, учень показує їх від однієї вершини до іншої, рухаючи указкою вздовж усього відрізка. Кут показують віялоподібним рухом указки від однієї сторони кута до іншої, встановивши один кінець її у вершині кута.

Уявлення про фігури у дітей закріплюються під час виконання цілого ряду вправ, які різняться рівнем складності. Розв'язання кожної потребує відповідного виду мисленнєвої діяльності: репродуктивної, частково-пошукової, творчої. Під час їх використання до кожного учня здійснюється диференційований підхід.

У мовній зоні діти навчаються читанню та письму. На думку М. Монтессорі, мова є одночасно наслідком і основою соціального життя людей, засобом «спільного мислення». Дитячий розум має унікальну властивість – невпинно сприймати і фіксувати навколишню дійсність, зокрема й мову. Збагачення словникового запасу вимагає систематизації отриманої дитиною інформації.

Навчання письму за методикою Монтессорі відбувається із застосуванням багаточисленних дидактичних посібників, які діляться на три групи з відповідними вправами:

- кілька видів набірною (рухомого) алфавіту;

- картки з рельєфними (шершавими) літерами;
- різноманітні інструменти і засоби для малювання.

Вправи з шершавими літерами допомагають дитині зрозуміти зв'язок звуків усного мовлення та письмових знаків. Рухомий алфавіт є інструментом для складання слів.

У зоні мовного розвитку підібраний матеріал, який сприяє розширенню і збагаченню словникового запасу дітей, удосконаленню, закріпленню навичок читання та письма. Оскільки розвиток мовлення взаємодіє з розвитком дрібної моторики рук, різноманітні матеріали та посібники в зоні мовного розвитку спрямовані саме на удосконалення дрібної моторики, масажу пальців. Класифікації понять сприяють спеціальні набори, що містять карти із зображенням одиничних предметів або живих істот і карту для узагальнення понять. Узагальнюючі поняття умовно поділяються на три великі групи: рослини, тварини, людина. Набори карт виготовляють відповідно для понять кожної групи із зеленим, червоним і жовтим кантом, що полегшує роботу як дитині, так і педагогу.

«Космічна зона». Головна ідея космічного виховання - пізнання людини у всьому різноманітті і складності, його місця в культурі, історії і в природі. Людина не є сторонній спостерігач природи, а космічна істота, глибоко вивчає все, що відбувається в космосі зсередини, яка шукає гармонію в собі, між усіма людьми планети. Дитина отримує перші уявлення про навколишній світ, про взаємозв'язки і взаємодії явищ і предметів, про історію та культуру різних народів. Космічне виховання є метапредметом Монтессорі-терапії, на якому дитина осягає перші знання з фізики, хімії, біології, історії, географії, астрономії тощо. У спеціально створеному середовищі діти вчаться бути спостережливими, захоплюватися навіть незначною часточкою світу, розуміти гармонію природи, берегти її, працювати з книгами, енциклопедіями, виявляти свої думки і почуття за допомогою письма, мови, жестів, живопису, скульптури. Метою роботи у космічній зоні є формування у дітей цілісного сприйняття картини світу, усвідомлення відповідальності за перетворення, що здійснює людство на землі та в космосі. М. Монтессорі розуміла необхідність зберігати й підтримувати дитяче сприймання світу як єдиного цілого, доводячи, що вже у дошкільному віці дитина має здобути різноманітні знання про навколишній світ: «У вихованні ми повинні торкатися не стільки науки, скільки інтересу до Людства і його культури... Саме культура – всезагальний акцент, здатний об'єднати розум усіх людей в одну гармонію, до якої ми спрямовуємо космічне виховання».

Вагоме значення у навчанні і вихованні дітей із особливими потребами мають Монтессорі-матеріали. Всі вони:

- привабливі. Дитина, зацікавившись будь-яким заняттям, легко усвідомлює закони життя і робить це з радістю. Вона прагне самостійно в усьому розібратися й потребує тільки невеликої допомоги зі сторони дорослого, який спостерігає за її розвитком та іноді керує нею;

- допомагають впорядкувати пізнання дитиною навколишнього середовища, пов'язати в одне ціле реальний досвід і теоретичні знання. Таким чином, дитина вчиться розуміти природу й орієнтуватися в ній, вчиться приводити в систему весь свій життєвий досвід;

- сприяють задоволенню бажання дитини рухатися. Школяр пізнає своє тіло, удосконалює координацію очей, рук, ніг. Завдяки цим матеріалам його рухи стають більш чіткими, гармонійними, зникає боязнь, незграбність;

- конкретні і наочні, вони дозволяють дитині не просто приймати на віру слова вчителя, а на підставі власного досвіду переконуватися, що в сотні десять десятків, а двічі по два - і справді чотири, а Земля дійсно обертається навколо Сонця, а не навпаки;

- дають учневі можливість самому знаходити свої помилки й виправляти їх. Якщо допущена помилка, він виправляє її і відновлює порушений порядок. Це привчає до точності. Дитина користується матеріалом самостійно, вчиться ставити мету і досягати її, що сприяє розвитку незалежності від оточуючих.

Користування Монтессорі-матеріалами має бути підпорядковане таким основним правилам:

- 1) діти повинні ставитися до матеріалів з повагою;
- 2) використовувати матеріали охайно і лише зрозумівши як;
- 3) для виконання певної справи дитина має взяти всі необхідні матеріали, а закінчивши справу, повернути їх на місце у первинному вигляді;
- 4) дитина має право користуватися матеріалом самостійно, без участі інших дітей і педагога.

ДОПОМОЖИ МЕНІ ЗРОБИТИ ЦЕ САМОМУ – головне кредо Монтессорі-педагогіки – педагог ніколи нічого не виконує за дитину, але показує та пояснює свої дії. Свободу М.Монтессорі розуміє як найбільшу рушійну силу розвитку особистості дитини. Так передбачається вільний повноцінний розвиток під час Монтессорі-терапії.

Заняття складається з трьох етапів. Перший етап – круг. Кожне заняття розпочинається з обговорення того, що турбує дитину на даний період. Педагог розповідає коротку історію або казку. Іноді вивчають невеликий віршик чи пісеньку. Вітають іменинників, обговорюють вирішення проблем дитячого життя. Круг проводить вчитель – але він лише підтримує загальну тему обговорення, що триває до 15 хвилин.

На наступному етапі здійснюється презентація матеріалу – показ дитині, як правильно користуватись матеріалом.

На килимку або на столі розташовують лише матеріал для уроку, щоб «обмежити поле свідомості дитини предметом

уроку». Спочатку педагог показує послідовність дій під час роботи з матеріалом, потім пропонує дитині спробувати використати матеріал так, як було показано. Якщо вона зрозуміла презентацію, то переходить до самостійної роботи, а педагог спостерігає.

Забезпечення свободи дитини можливе за дотримання таких умов:

- 1) не примушувати дитину виконувати показану вправу;
- 2) не засуджувати дитину, якщо вона після презентації працює з матеріалом неправильно.

Мета презентації полягає не лише в тому, щоб ознайомити дитину з основними якостями і властивостями матеріалу, але і надати педагогу можливість більше дізнатися про дитину та її внутрішній розвиток. Під час презентації, дефектолог демонструє дитині алгоритм конкретної вправи, який вона повинна засвоїти на підсвідомому рівні. Нерідко ця «складна» діяльність, що потребує виконання багатьох дій, передбачає тренування окремих умінь (переливання води є спочатку самостійною вправою, а пізніше – складовим елементом миття посуду, фруктів і овочів тощо). Якщо дитина освоїла, наприклад, спосіб миття рук у тазик з водою, вона повинна вміти прибрати за собою: помити тазик, ретельно витерти стіл та інші предмети, замінити рушник і ганчірку. Завдяки цьому більш прості й короткі алгоритми або їх окремі ланки (послідовності дій) стають частинами складніших алгоритмів. Коли педагог бачить, що ідея дитиною засвоєна, він представляє той самий матеріал, але як вираження нової ідеї. Такі заняття мають 3 ступені :

1 - асоціація сенсорного сприйняття з назвою (встановлення педагогом зв'язку між предметом або ознакою і назвою). Вчитель повідомляє дитині назви предметів, властивостей або кількостей : «Це фрукти, це... ». Нові терміни бажано повторити декілька разів, залучивши при цьому зорове, слухове, тактильне сприйняття дитини;

2 - розпізнавання предмета чи ознаки, яка відповідає назві («Дай мені...», «Покажи мені...»);

3 - запам'ятовування слова, що відповідає предмету або ознаці («Що це?»).

На даному етапі відбувається самостійна, дослідницька робота з дидактичним матеріалом. Дитина має право обирати те, чим вона хоче займатись. Матеріали сприяють зосередженню уваги, спрямованої на виявлення глибинного, що впливає з самої суті зв'язків предметів. Це відбувається завдяки повторенню вправ. Таким чином досягається глибоке проникнення у сенс обраної діяльності.

Щоб сприяти незалежності дитини від дорослого, використовувані матеріали мають можливість її власного контролю над помилками. Дитина мусить уміти сама знаходити свої помилки і виправляти їх. Якщо помилка виникла, дитина усуває її, порядок поновлюється.

Учень має можливість сам обирати собі заняття, гру. Враховуючи захворювання дітей, матеріал, який задовольняє актуальні потреби розвитку може підбиратися спільно із дефектологом. Це призводить до практики свободи вибору та

сприяє формуванню ініціативи у дитини. Методичною основою для використання дидактичного матеріалу Монтесорі у корекційній роботі з дітьми є її спрямованість на якісно інтелектуальний розвиток. При цьому дитина отримує знання про навколишній світ, а головне, що такі заняття розвивають її логічне мислення, здібності, самостійність. Закінчується робота з розвиваючим матеріалом – прибиранням робочого місця, адже порядок – це обов'язковий елемент в системі Монтесорі.

На завершальному етапі діти збираються в круг – діляться досвідом, враженням аналізують власні досягнення. На узагальнення відводиться до 10 хвилин.

Форми організації дитячої діяльності

1) групові уроки. Ініціатором дитячої активності є дорослий, який формулює завдання і пропонує способи його розв'язання;

2) індивідуальні уроки (спільна діяльність дитини і дорослого). Педагог включається у діяльність дитини, якщо вона попросить його про це, або якщо дитина вагається у виборі роботи;

3) вільна й самостійна діяльність дітей у спеціально організованому середовищі. У цьому разі вихователь надає дітям право вибору діяльності, займаючи позицію спостерігача. Цю форму організації дитячої діяльності М. Монтесорі вважала найпродуктивнішою. Позиція спостерігача полягає в тому, що педагог не організовує діяльність дітей у традиційному розумінні, а прогнозує її. Переконавшись, що діти чимось зацікавились, ускладнює завдання, добираючи необхідний матеріал.

Організація занять: програмний курс розрахований на 70 занять. Заняття проводиться 2 рази на тиждень.

Тривалість одного заняття – 45 хвилин.

Вимоги до особистості педагога

Метод Монтесорі потребує спеціальної підготовки вчителя, який знає методику та вміє її втілювати у навчання дітей з порушеннями опорно-рухового апарату. Педагог повинен вірити, що дитина відкриє себе в роботі. Він повинен звільнити себе від упередженості щодо « рівнів » і « типів », за якими прийнято розподіляти дітей. У своїй уяві вчитель бачить звичайну дитину, яка живе в духовному світі. Вчитель повинен вірити, що дитина виявить свою справжню сутність, коли знайде роботу, яка її зацікавить. Метод Монтесорі потребує розуміння ним психології дитини, вміння знайти індивідуальний підхід. Монтесорівський учитель нічого не робить за дитину, а допомагає досягти всього

самостійно. Так дитина вчиться незалежності й уміння відповідати за свої дії. Учитель багато спостерігає, він поводить як дослідник. Якщо учень висловив бажання змінити заняття, вчитель пропонує йому відповідний навчальний матеріал. Учитель не створює дитині неочікуваних ситуацій і у своєму викладанні цілком спирається на знання сензитивних періодів. Монтессорівський учитель прискіпливо ставиться до свого зовнішнього вигляду. Він повинен бути гарним, мати приємний голос, дбати про свою зовнішність, як це роблять драматичні актори перед виходом на сцену. Любов, повага, бадьорість, втіха, що виходять із саме глибини душі вчителя дозволяють розвиватися дитині, яка перебуває поруч з ним. Активність учителя повинна бути спрямована не на дитину, а на абсолютну повагу до явищ її життя і душі.

Розподіл годин Монтессорі-занять в зонах розвиваючого середовища

сенсорна	Розвитку мовлення	математики	космосу	Практичного життя	Усього годин за семестр 34
8	4	4	8	10	I
8	4	4	10	8	II

1 клас

№ з/п	К- сть годин	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Корекційно-розвивальний етап
	4	Зона практичного життя		
	1	1. Маніпуляція з посудом та водою. Вправа «Збирання води віхоткою». Гра «Хмарка - дощик».	Учень: - Маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності; - обережно користується матеріалом ; – прибирає з використанням віхотки, ганчірки.	1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, уяву, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, уміння зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію, привчати до охайності.
	2	2. Маніпуляція з дерев'яними рамками із застібкою - гачком. Вправа «Застебни на гачок». Гра «Позлітало листячко»	- Маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - ознайомлений із закономірністю роботи з гачком; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.	2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, уміння зосереджуватись; розширювати кругозір, виховувати охайність.
	1	3. Маніпуляція з посудом та сипучими речовинами. Вправа «Пересипаємо крупу».	- маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та	3. Розвивати мислення, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння виділяти об'єкти на підставі співставлення його з

			<p>інструкцій;</p> <ul style="list-style-type: none"> - як правильно тримати в руках посуд при пересипанні; - як правильно висипати сипучу речовину; - правильно тримати посуд при пересипанні; - обережно користуватись посудом; - пересипати рідину з однієї посудини до іншої; - прибирати з використанням віхотки, ганчірки, щітки, совка. 	іншими, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.
2	4	Сенсорна зона		
	1	<p>1.Робота із дидактичним матеріалом для розрізнення ароматичного відчуття. Вправа з використанням ароматизованих циліндрів «Віднайди такий же аромат». Гра «Де побував пан-Апельсин?»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - розрізняє основні аромати із ароматичних циліндрів; <ul style="list-style-type: none"> - оперує поняттями: «різні», «схожі», «подібні» і т.п. - класифікує матеріал за подібністю та ін. ознаками, коментуючи свій вибір. 	1. Розвивати увагу, мовлення, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати відчуття, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів, рухомість процесів сприймання, аналізувати складне переплетіння ліній; формувати позитивну навчальну мотивацію.
	1	2. Робота з дидактичним	- маніпулює дидактичним	2. Розвивати увагу, мовлення, розумові

		<p>матеріалом для розрізнення смаку. Вправа «Сортування спецій» Гра «Який за смаком?»</p>	<p>матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знає та розрізняє назви деяких спецій, основних відчуттів смаку: «солодкий», «солоний», «кислий», і т.п ; - оперує поняттями: «більше», «менше», «подібний» і т.п. - класифікує матеріал за подібністю та ін. ознаками, коментуючи свій вибір. - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: <ul style="list-style-type: none"> - класифікує за зразком; - знає назви основних кольорів; - оперує назвами просторових понять. 	<p>операції мислення (узагальнення та класифікація); дрібну моторику рук, удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів, рухомість процесів сприймання, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p> <p>3.Розвивати мислення, зорову пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити групувати предмети за функціональною ознакою; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, вміння виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншими, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати пізнавальну активність.</p> <p>3.Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу; вчити групувати предмети за функціональною ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів;</p>
1		<p>3.Деталі конструктора великих форм. Гра «Побудуємо гараж».</p>		
1		<p>4.Деталі конструктора великих, середніх, дрібних розмірів. Вправа «Збудуй вежу».</p>		

			<p>інструкцій:</p> <ul style="list-style-type: none"> - класифікує фігури за зразком; - оперує множинами за інструктажем; - знає назви основних кольорів; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - вказує при виконанні дій: перший, наступний, останній та ін. - користується лише вказаними деталями конструктора; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки, з допомогою робить висновки про властивості геометричних фігур. 	<p>удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; вміння виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншими, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати пізнавальну активність</p>
--	--	--	--	---

3	4	Математична зона		
	2	1 Робота з числовими штангами. Вправа «Підбір цифр». Гра «Де більше?»	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: - розуміє поняття: кількісний склад числа; - знає назви основних кольорів; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - вказує при виконанні дій: перший, наступний, останній та ін. - розпізнає цифри, сортуючи їх; – співставляє кількість предметів із цифрою; – самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, спостережливість, мовлення; формувати вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних об'єктів; удосконалювати навички орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять вчити знаходити суттєвий зв'язок між предметами; вміння виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншими, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
	2	2. Шершаві цифри. Вправа «Послухай і запиши». Гра «Чарівний мішечок»	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: - розуміє поняття: кількісний склад числа, співставляє кількість предметів із цифрою. - автоматизовано користується 	<p>3. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>

			<p>сенсорними шаблонами;</p> <ul style="list-style-type: none"> – записує цифри до 10. – самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	
4	4	Мовного розвитку		
	2	<p>1.Шершаві літери. Вправа «Шершаві слова». Гра «Доміно з літер».</p>	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - працює за зразком, інструкцією; - співставляє голосні та приголосні звуки з відповідною літерою; - автоматизовано користується сенсорними шаблонами; – записує літеру, відповідну почутому звукові. – самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>1. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
	1	<p>2.Робота з різноманітними засобами для письма (з крупною).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: 	<p>2.Розвивати мислення, мовлення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння</p>

		Вправа «Картинка - слово».	<ul style="list-style-type: none"> - автоматизовано користується сенсорними шаблонами; - підбирає картинку, відповідну прочитаному слову; - самостійно аналізує результат виконаної дії. виправляє власні помилки. 	знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію.
1		3.Штрихування. Вправа «Обведи розфарбуй». Гра. «Доміно з літер».	та <ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - автоматизовано користується сенсорними шаблонами; - записує літеру, відповідну почутому звукові; - знає назви основних кольорів; - оперує назвами просторових понять; - називає звук, з якого розпочинається почуте слово. 	3. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.

5	4	<i>Зона практичного життя</i>		
	2	1.Пересипаємо ложкою. Гра «Попелюшка».	Учень: - маніпулює дидактичним	1.Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу;

	2	<p>Маніпуляція із застібками Вправа «Застебнемо блискавку» Гра «Одягни ведмедиків».</p>	<p>матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій;</p> <ul style="list-style-type: none"> - прибирає робоче місце з використанням віхотки, ганчірки. - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - знає назви основних кольорів; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки 	<p>вчити групувати предмети функціональною ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність.</p> <p>2. Розвивати мислення, мовлення, пам'ять, увагу, розумові операції, дрібну моторику рук; вчити виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншим, встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; сприяти розвитку вольової регуляції, уміння зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
6	4	Сенсорна зона		
	1	<p>1.Ліплення пластиліном. Вправа «Приклеювання кольорових кульок на картон» Гра «Рибки».</p>	<p>Учень:</p> <ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - оперує назвами просторових понять: більший, менший, ще більший, однаковий і т.п. - знає назви основних кольорів; 	<p>1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, дрібну моторику рук, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>

	1	<p>2.Робота з дидактичним матеріалом для удосконалення знань про властивості предметів. Вправа «Котиться – не котиться».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: <ul style="list-style-type: none"> - класифікує фігури за зразком; - знає назви основних кольорів; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - вказує при виконанні дій: перший, наступний, останній та ін. - користується лише вказаними деталями конструктора; <ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки, з допомогою робить висновки про властивості геометричних фігур. 	<p>2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, здатність мислення до узагальнення та класифікації, дрібну моторику рук; вчити зосереджуватися на сприйнятті цілого, вичленять в зображенні окремі контури об'єктів, розподіляти й переключати увагу, встановлювати подібність об'єктів; сприяти розвитку рухової пам'яті, умінню зосереджуватись, формувати пізнавальну активність.</p>
--	---	---	--	--

1	<p>3.Деталі конструктора великих форм. Гра «Побудуємо вежу».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: - класифікує фігури за зразком; - знає назви основних кольорів; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - вказує при виконанні дій: перший, наступний, останній та ін.; - утворює множину з окремих предметів; - знаходить та називає один, мало, багато предметів у навколишньому середовищі. - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>3. Розвивати мислення, просторове уявлення та просторову орієнтацію, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння групувати предмети за функціональною ознакою, формувати пізнавальну активність.</p>
1	<p>4.Робота з шумовими коробочками. Гра «Де сховався дзвоник?».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: 	<p>4. Розвивати мислення, слух, просторове уявлення та просторову орієнтацію, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння групувати предмети за</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - класифікує предмети за звуком; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляти власні помилки. 	функціональною ознакою, формувати пізнавальну активність
7	4	<i>Зона космосу</i>		
	1	1. Робота з художньою літературою, пазлами, ілюстративним матеріалом Вправа «Звідки тваринка». Гра «Де хто живе?»	Учень: <ul style="list-style-type: none"> - знає назви тварин; - здійснює пошукові операції, використовуючи картки; - класифікує матеріал за зразком; самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляти власні помилки. 	1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, розумові операції мислення (узагальнення, класифікація), мовлення, дрібну моторику рук; формувати вміння аналізувати предмети сприйняття, вчити розрізняти об'єкти живої та неживої природи; сприяти розвитку вольової регуляції, уміння зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію.
	1	2. Робота з ІКТ. Вправа «Хто сказав?».	<ul style="list-style-type: none"> - здійснює елементарні операції при роботі з комп'ютером; -- класифікує матеріал за зразком; - аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.

	1	<p>3. Робота із дидактичним матеріалом – гербарієм. Вправа «З якого дерева листок?».</p> <p>1. Робота із дидактичним матеріалом Вправа «Пливи, кораблику! »</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - знає визначення понять: жива – нежива природа; - виділяє із множини окремих предметів - аналізує результат виконаної дії. - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - знає назви основних кольорів та їх відтінки; - класифікує фігури за зразком; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p> <p>4. Розвивати мислення, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію</p>
8	6	<i>Зона практичного життя</i>		
	2	<p>Маніпуляція з посудом та водою. 1.Гра «Маленький помічник».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - повторює рухи за зразком, інструкцією; 	<p>1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити групувати предмети за функціональною ознакою; удосконалювати</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - правильно тримає посуд; - прибирає із використанням віхотки, совка. 	<p>вміння аналізувати об'єкти сприйняття, формувати пізнавальну активність, привчати до охайності.</p>
2	<p>2. Робота із дидактичним матеріалом Вправа «Відкривання великих коробок» Гра «Відкрито - закрито».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - повторює рухи за зразком, інструкцією; - робить висновки про властивості оточуючих предметів; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>2. Розвивати наочно – образне мислення, пам'ять, увагу, зорове сприйняття; вчити відрізнити суттєві ознаки від несуттєвих; удосконалювати вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних об'єктів, знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію, привчати до охайності.</p>	
2	<p>Робота із заціпками 3. Вправа «Заціпки». 4. Вправа «Вивісимо одяг».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - повторює рухи за зразком, інструкцією; - робить висновки про властивості оточуючих предметів; 	<p>Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу; вчити групувати предмети функціональною ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність, самостійність.</p>	

			- самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.	
--	--	--	--	--

2 клас

№ з/п	К- сть годин	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Корекційно-розвивальний етап
1	4	Зона практичного життя		
	1	1. Маніпуляція з посудом та водою. Вправа «Різнокольорова вода».	<ul style="list-style-type: none"> - маніпуляцію виконує, дотримуючись певної послідовності; - дотримується правил роботи; – прибирає з використанням віхотки, ганчірки. 	1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, уміння зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію, привчати до охайності.
	1	2. Маніпуляція з водою Вправа «Полий рослинку»	<ul style="list-style-type: none"> - маніпуляцію виконує, дотримуючись певної послідовності; - дотримується правил роботи; – прибирає з використанням віхотки, ганчірки. 	2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, уміння зосереджуватись;

2		<p>3. Маніпуляція з посудом та сипучими речовинами і водою. Вправа «Перемішай ложкою». Гра «Кухар»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується дидактичним матеріалом. – виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя: «більше», «менше», «глибше», «так само»; <p>прибирає робоче місце з використанням щітки, совочка.</p>	<p>розширювати кругозір, виховувати охайність.</p> <p>3. Розвивати мислення, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншими, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
2	4	<p><i>Сенсорна зона</i></p>		
1		<p>1.Робота з конструктором Лего. Вправа. «Скріплення Лего - деталей. Збірка прямої змійки з двох кольорів». Гра «Така ж змійка».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - знає назви основних кольорів; - ознайомлений із принципом скріплення Лего-деталей; – класифікує фігури за кольором та геометричними ознакам, коментуючи свій вибір; - аналізує результат виконаної дії, виправляє помилки. 	<p>1. Розвивати увагу, мовлення, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів, рухомість процесів сприймання, здатність змінювати ракурс зображення, виокремлювати в ньому окремі контури, аналізувати складне переплетіння ліній; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>

1		<p>2.Робота з тканиною. Гра «Печворк»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - знає назви основних кольорів; назви основних кольорів; - оперує поняттями: «над», «під», «біля» і т.п. <ul style="list-style-type: none"> - класифікує за зразком; - оперує множинами за інструктажем. 	<p>2. Розвивати увагу, мовлення, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); дрібну моторику рук, удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів, рухомість процесів сприймання, здатність змінювати ракурс зображення, виокремлювати в ньому окремі контури; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
1		<p>3.Деталі конструктора великих форм. Гра «Збудуємо будинок».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: <ul style="list-style-type: none"> - класифікує фігури за зразком; - знає назви основних кольорів; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - вказує при виконанні дій: перший, наступний, останній та ін.; - утворює множину з окремих предметів; - знаходить та називає один, мало, багато предметів у 	<p>3.Розвивати мислення, зорову пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити групувати предмети за функціональною ознакою; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, формувати пізнавальну активність.</p>

	1	<p>4.Деталі конструктора великих, середніх розмірів. Вправа «Збудуй вежу».</p>	<p>навколишньому середовищі.</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: <ul style="list-style-type: none"> - класифікує фігури за зразком; - знає назви основних кольорів; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - вказує при виконанні дій: перший, наступний, останній та ін.; - утворює множину з окремих предметів; - знаходить та називає один, мало, багато предметів у навколишньому середовищі. - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>4.Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу; вчити групувати предмети функціональною ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність</p>
--	---	---	---	---

--	--	--	--	--

3	4	<i>Математична зона</i>		
	2	1 Робота із дидактичним матеріалом «Золоті Перлини» Вправа «Золоті перлинки».	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - розуміє поняття: кількісний склад числа; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - вказує при виконанні дій: перший, наступний, останній та ін. <ul style="list-style-type: none"> – співставляє кількість предметів із цифрою; – самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, спостережливість, мовлення дрібно моторику рук; формувати вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних об'єктів; удосконалювати навички орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять вчити знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію.
	2	2. . Робота із дидактичним матеріалом – набори виразів Вправа – «Послухай, запиши та	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та 	3. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук уваги; удосконалювати вміння встановлювати

		<p>обчисли вираз». Гра «Де більше?»</p>	<p>інструкцій:</p> <ul style="list-style-type: none"> - розуміє поняття: кількісний склад числа; - знає назви основних кольорів; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - здійснює обчислення; – співставляє кількість предметів із цифрою; – самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
4	4	Мовного розвитку		
	2	<p>1.Шершаві літери. Вправа «Шершаві слова». Гра «Доміно слово - картинка».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - автоматизовано користується сенсорними шаблонами; - записує слово, відповідне почутому; - оперує назвами просторових понять; - називає звук, з якого розпочинається почуте слово; 	<p>1. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>

	1	<p>2.Робота з різноманітними засобами для письма (з крупною). Вправа «Слово із рухомого алфавіта». Гра «Слово – пазл»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - автоматизовано користується сенсорними шаблонами; - складає слово, відповідне почутому; - називає звуки, з яких складається слово; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>2.Розвивати мислення, мовлення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
	1	<p>3. Робота з різноманітними засобами для письма Вправа «Викладаймо з паличок – букви, складаймо слово».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - автоматизовано користується сенсорними шаблонами; - голосні та приголосні звуки співставляє з відповідною 	<p>3. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну</p>

			літерою; - викладає слово, відповідне почутому; - називає звуки, з яких складається слово; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.	навчальну мотивацію.
--	--	--	--	----------------------

5	4	Зона практичного життя		
	2	Вправа «Начищаймо чобітки»	- маніпуляцію виконує, дотримуючись певної послідовності; - дотримується правил роботи; - прибирає з використанням віника, ганчірки.	1. Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу; вчити групувати предмети функціональною ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; виховувати охайне ставлення до речей.
	2	2. Маніпуляція з заціпками Вправа «Одяг вішаєм на вішалку». Гра із використанням ІКТ «Кожній речі – своє місце»	- виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - повторює рухи за зразком, інструкцією; - робить висновки про	2. Розвивати мислення, мовлення, пам'ять, увагу, розумові операції, дрібну моторику рук; вчити виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншим, встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими

			<p>властивості оточуючих предметів;</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>ознаками; сприяти розвитку вольової регуляції, уміння зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
6	4	Сенсорна зона		
	1	<p>1.Сенсорна доріжка. Гра «Ліліпут»</p>	<p>Учні повинні знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> - здійснює рухи, дотримуючись інструкції; - вправно використовує дидактичний матеріал. 	<p>1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, дрібну моторику рук, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
	1	<p>2.Робота з пластиліном. Вправа «Пластилінова мозаїка».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - оперує назвами просторових понять: більший, менший, ще більший, однаковий і т.п. - знає назви основних кольорів; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні 	<p>2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, здатність мислення до узагальнення та класифікації, дрібну моторику рук; вчити зосереджуватися на сприйнятті цілого, вичленять в зображенні окремі контури об'єктів, розподіляти й переключати увагу, встановлювати подібність об'єктів; сприяти розвитку рухової пам'яті, умінню зосереджуватись, формувати пізнавальну</p>

	1	<p>Відривання паперу, приклеювання Створення сюжетної аплікації</p>	<p>помилки.</p> <ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - утворює множину з окремих предметів; <ul style="list-style-type: none"> - оперує назвами просторових понять: більший, менший, ще більший, однаковий і т.п. - знає назви основних кольорів; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - 	<p>активність.</p> <p>3. Розвивати мислення, просторове уявлення та просторову орієнтацію, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння групувати предмети за функціональною ознакою, формувати пізнавальну активність.</p>
	1	<p>4.Робота із музичними інструментами. Гра «Наші вушка».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ознайомлений із принципом роботи з дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; <ul style="list-style-type: none"> - оперує назвами музичних інструментів; - визначає інструмент за звуком, співвідносить: звук – зображення; - слухає тишу, імітує звуки. 	<p>4. Розвивати мислення, слух, просторове уявлення та просторову орієнтацію, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння групувати предмети за функціональною ознакою, формувати пізнавальну активність</p>

7	4	Зона космосу		
	1	1. Робота з пазлами Вправа «Рамки – вкладки - тварини».	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: <li style="padding-left: 20px;">- класифікує фігури за зразком; - знає назви тварин ; - утворює множину з окремих предметів; - знаходить та називає один, мало, багато предметів у навколишньому середовищі. - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, розумові операції мислення (узагальнення, класифікація), мовлення, дрібну моторику рук; формувати вміння аналізувати предмети сприйняття, вчити розрізняти об'єкти живої та неживої природи; сприяти розвитку волювільної регуляції, уміння зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p> <p>2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
	1	2. Дослід Вправа «Де затаїлося повітря?».	<ul style="list-style-type: none"> - виконує операції за наслідуванням та з допомогою вчителя; - дотримується правил безпечної праці, санітарно-гігієнічних вимог; 	<p>3. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння</p>

	2	<p>3. Робота із дидактичним матеріалом Вправи та досліди з водою «Вода зі снігу». .Вправа «Вода приймає форму»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - виконує операції за наслідуванням та з допомогою вчителя; - дотримується правил безпечної праці, санітарно-гігієнічних вимог; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p> <p>4. Розвивати мислення, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію</p>
8	6	Зона практичного життя		
	1	<p>Маніпуляція з посудом та водою. 1.Вправа «Цибулини у воді».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виконує операції за наслідуванням та з допомогою вчителя; - дотримується правил безпечної праці, санітарно-гігієнічних вимог; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити групувати предмети за функціональною ознакою; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, формувати пізнавальну активність, привчати до охайності.</p>

1	2. Гра «Пересип ложкою».	<ul style="list-style-type: none"> - виконує маніпуляцію, дотримуючись певної послідовності; - знає, як правильно користуватись посудом; - витримує пропорції «більше», «менше», «так само». - прибирає робоче місце з використанням віхотки, ганчірки. 	2. Розвивати наочно – образне мислення, пам'ять, увагу, зорове сприйняття; вчити відрізнити суттєві ознаки від несуттєвих; удосконалювати вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних об'єктів, знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію, привчати до охайності.
1	Робота із застібками 3. Вправа із об'ємними петлями «Зроби сам».	<ul style="list-style-type: none"> - Маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - ознайомлений із закономірністю роботи із петлями; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу; вчити групувати предмети функціональною ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність, самостійність.

3 клас

№ з/п	К- сть годин	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Корекційно-розвивальний етап
1	4	Зона практичного життя		

1	<p>1. Маніпуляція з посудом та водою. Вправа «Миття посуду».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - - маніпуляцію виконує, дотримуючись певної послідовності; - дотримується правил роботи; – прибирає з використанням віхотки, ганчірки. 	<p>1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, уміння зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію, привчати до охайності.</p>
1	<p>2. Маніпуляція із тістом. Вправа «Розкатаймо тісто»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - - маніпуляцію виконує, дотримуючись певної послідовності; - дотримується правил роботи; – виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя: «більше», «менше», «трішки», «так само»; - прибирає з використанням віхотки, ганчірки. 	<p>2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, уміння зосереджуватись; розширювати кругозір, виховувати охайність.</p>
2	<p>3. Маніпуляція з ситечком та сипучими речовинами. Вправа «Пересіймо борошно». Гра «Кухар»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виконує трудові операції за наслідуванням і допомогою вчителя; - має уявлення про послідовність дій під час виконання роботи; 	<p>3. Розвивати мислення, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншими, вміння визначати відмінні ознаки</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - дотримується правил безпечної праці, санітарно-гігієнічних вимог; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	порівнюваних предметів; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.
2	4	Сенсорна зона		
	1	<p>1.Робота з піском. Гра «Кріт»</p> <p>2.Робота з пластиліном. Вправа. Розтягування пластиліну по поверхні картону відповідно до малюнка.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується дидактичним матеріалом. - виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя: «більше», «менше», «глибше», «так само»; - прибирає робоче місце з використанням щітки, совочка. - виконує трудові операції (поділ цілого шматка пластиліну на частини, розминання, відщипування, розтягування пластиліну,) за наслідуванням і допомогою вчителя; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>1. Розвивати увагу, уяву, мовлення, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів, рухомість процесів сприймання, здатність змінювати ракурс зображення, виокремлювати в ньому окремі контури, аналізувати складне переплетіння ліній; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p> <p>2. Розвивати увагу, уяву, мовлення, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); дрібну моторику рук, удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів, рухомість процесів сприймання, здатність змінювати ракурс зображення, виокремлювати в ньому окремі контури; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p> <p>3.Розвивати мислення, зорову пам'ять,</p>

		<p>3. Циліндри із запахом Гра «Парфумер»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій; - розрізняє основні аромати із ароматичних циліндрів; <ul style="list-style-type: none"> - оперує поняттями: «різні», «схожі», «подібні» і т.п. - класифікує матеріал за подібністю та ін. ознаками, коментуючи свій вибір. 	<p>увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити групувати предмети за функціональною ознакою; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, формувати пізнавальну активність.</p>
		<p>4.Музичні інструменти. Вправа «Весело -сумно».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - класифікує за звуком; <ul style="list-style-type: none"> - аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>3.Розвивати мислення, слухові відчуття, спостережливість, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, уяву, увагу; вчити групувати предмети функціональною ознакою; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність</p>

3	4	<i>Математична зона</i>		
	2	1 Робота з рахівницею.	- маніпулює дидактичним	1.Розвивати мислення, зорову пам'ять,

	2	<p>Вправа «Продавець».</p> <p>2.Лінійка, об'ємні та плоскі геометричні фігури. Вправа «Виміряй периметр». Гра-пазл «Асоціації»</p>	<p>матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій:</p> <ul style="list-style-type: none"> - розуміє поняття: одиниці, десятки, сотні; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: <p>розуміє поняття: об'ємні та плоскі геометричні фігури .</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>спостережливість, мовлення; формувати вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних об'єктів; удосконалювати навички орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять вчити знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p> <p>3. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
4	4	<i>Мовного розвитку</i>		
	2	<p>1.Шершаві літери. Вправа «Шершаві слова». Гра «Яка літера згубилась?».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - працює за зразком, інструкцією; - звуки співставляє з відповідною літерою; - користується сенсорними 	<p>1. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку</p>

	1	2.Робота з різноманітними засобами для письма (з крупною). Вправа «Картинка - слово».	шаблонами; – визначає та самостійно дописує відсутню літеру. - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - будує схему речення; - користується сенсорними шаблонами; - виправляє помилки.	рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.
	1	3. . Робота із дидактичним матеріалом Вправа «Лабіринт із перлин».	- виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - працює за зразком, інструкцією; виділяє звуки, з яких складається слово; - будує схему слова; - виправляє помилки.	2.Розвивати мислення, мовлення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію. 3. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.

5	4	Зона практичного життя		
	2	Сервіруємо стіл Гра «Маленький помічник». Гра «Офіціант»	- маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується	1.Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу; вчити групувати предмети функціональною

	2	2.Маніпуляція з заціпками Гра «Виперемо одяг».	<p>дидактичним матеріалом.</p> <ul style="list-style-type: none"> – виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя: «ліворуч», «праворуч», «посередині» та ін.; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується предметами побуту. – виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність.</p> <p>2. Розвивати мислення, мовлення, пам'ять, увагу, розумові операції, дрібну моторику рук; вчити виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншим, встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; сприяти розвитку вольової регуляції, уміння зосереджуватись; привчати до охайності.</p>
6	4	Сенсорна зона		
	1	1.Ліплення пластиліном. Оздоблення малюнка кольоровим пластиліном.	<ul style="list-style-type: none"> - виконує трудові операції (поділ цілого шматка пластиліну на частини, розминання, відщипування, розтягування пластиліну, нанесення крапок, штрихів, смужок, фігурних ліній.) за наслідуванням і допомогою 	<p>1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, дрібну моторику рук, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати</p>

1		<p>2.Робота з об'ємними фігурами Гра «Що змінилось?».</p>	<p>вчителя;</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: <ul style="list-style-type: none"> - класифікує фігури за зразком; - знає назви кольорів та відтінків; - оперує поняттями: більше – менше, ще більше (менше), так само; - вказує при виконанні дій: правий, лівий, перший, наступний, останній та ін.; - виділяє зміни в оточенні та вказує на них; - знаходить та називає один, мало, багато предметів у навколишньому середовищі; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>позитивну навчальну мотивацію.</p> <p>2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, здатність мислення до узагальнення та класифікації, дрібну моторику рук; вчити зосереджуватися на сприйнятті цілого, вичленять в зображенні окремі контури об'єктів, розподіляти й переключати увагу, встановлювати подібність об'єктів; сприяти розвитку рухової пам'яті, умінню зосереджуватись, формувати пізнавальну активність.</p> <p>3. Розвивати мислення, просторове уявлення та просторову орієнтацію, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати</p>
1		<p>3.Деталі конструктора</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виконує дії за поданими інструкціями; 	

	1	<p>великих та малих форм Вільна ігрова діяльність дітей. Будуємо місто. Обігрування будівель.</p> <p>4.Робота з музичними інструментами Гра «Зайчик та Ведмедик».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виявляє в об'єктах різноманітні властивості; - абстрагує і утримує в пам'яті одночасно одну, дві чи три властивості; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. <ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - класифікує за звуком; <ul style="list-style-type: none"> - аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>вміння групувати предмети за функціональною ознакою, формувати пізнавальну активність.</p> <p>4. Розвивати мислення, слух, просторове уявлення та просторову орієнтацію, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння групувати предмети за функціональною ознакою, формувати пізнавальну активність</p>
7	4	<i>Зона космосу</i>		
	1	<p>1. Робота з глобусом. Вправа «Суша - вода».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - самостійно практикує дидактичним матеріалом, дотримуючись інструкцій: <ul style="list-style-type: none"> - класифікує за зразком; - знає закономірності позначень на карті, глобусі; - ознайомлений з поняттям: 	<p>1.Розвивати мислення, зорову пам'ять, розумові операції мислення (узагальнення, класифікація), мовлення, дрібну моторику рук; формувати вміння аналізувати предмети сприйняття, вчити розрізняти об'єкти живої та неживої природи; сприяти розвитку вольової регуляції, уміння</p>

	1	<p>2. Робота з пазлами. Вправа «Ботанічні пазли».</p>	<p>космос, мікрокосмос, макрокосмос; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.</p> <p>- знаходить та співвідносить відповідні деталі за зразком; - абстрагує і утримує в пам'яті одночасно одну, дві чи три властивості; - складає з частин різної конфігурації ціле; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.</p>	<p>зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p> <p>2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
	1	<p>3. Робота із дидактичним матеріалом Вправа «Карта континентів».</p>	<p>- практикує із дидактичним матеріалом, дотримуючись інструкцій; - класифікує за зразком; - відновлює пропущений елемент, спираючись на зразок; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.</p>	<p>3. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>

	1	4. Робота із дидактичним матеріалом Вправа-дослід «Вода-розчинник».	<ul style="list-style-type: none"> - практикує із дидактичним матеріалом, дотримуючись інструкцій; - - віддзеркалює рухи вчителя, знаходить та вказує на зміни; - самостійно аналізує результат виконаної дії. 	4. Розвивати мислення, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію
8	6	<i>Зона практичного життя</i>		
	1	Маніпуляція з посудом та водою. 1.Гра «Перенесення води черпаком».	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується дидактичним матеріалом. – виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя: «повний», «напівповний», «чверть» та ін.; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки; - прибирає робоче місце. 	1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити групувати предмети за функціональною ознакою; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, формувати пізнавальну активність, привчати до охайності.
	1	2. Практична робота « Чищення цибулі».	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується предметами побуту. 	2. Розвивати наочно – образне мислення, пам'ять, увагу, зорове сприйняття; вчити відрізнити суттєві ознаки від несуттєвих; удосконалювати вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних об'єктів, знаходити

	1	3. Робота з застібками Вправа «Гудзик за гудзиком». Вправа «Одягни ляльку».	<ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки; - прибирає робоче місце. - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію, привчати до охайності.</p> <p>3. Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу; вчити групувати предмети функціональною ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність, самостійність.</p>
--	---	--	---	--

4 клас

№ з/п	К- сть годин	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів	Корекційно-розвивальний етап
1	4	Зона практичного життя		
	1	1.Маніпуляція з посудом та водою. Вправа «Різнокольорові краплинки».	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується дидактичним матеріалом; - виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя; - самостійно аналізує результат 	1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, уміння зосереджуватись;

			виконаної дії, виправляє власні помилки; прибирає робоче місце.	формувати позитивну навчальну мотивацію, привчати до охайності.
1		2. Маніпуляція з дерев'яною голкою. Вправа «Вишивання на картоні»	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується дидактичним матеріалом; - виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, уміння зосереджуватись; розширювати кругозір, виховувати охайність.</p>
2		3. Маніпуляція з посудом та сипучими речовинами. Вправа «Пересип ложкою». Гра «Кухар»	<ul style="list-style-type: none"> - самостійно маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується дидактичним матеріалом; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>3. Розвивати мислення, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншими, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
2	4	Сенсорна зона		

1	<p>1.Робота з конструктором. Гра Конструюємо меблі: стіл, стілець</p>	<ul style="list-style-type: none"> - відновлює ряд деталей за певним принципом, знаходить зайве; - запам'ятовує, утримує та виконує інструкцію; - складає з частин різної конфігурації ціле; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>1. Розвивати увагу, мовлення, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів, рухомість процесів сприймання, здатність змінювати ракурс зображення, виокремлювати в ньому окремі контури, аналізувати складне переплетіння ліній; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
2	<p>2.Робота з мозаїкою. Гра «Що змінилось?»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - відновлює ряд деталей за певним принципом, знаходить зайве; - запам'ятовує, утримує та виконує інструкцію; - складає з частин різної конфігурації ціле; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>2. Розвивати увагу, мовлення, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); дрібну моторику рук, удосконалювати навички орієнтування у просторі, вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних предметів, рухомість процесів сприймання, здатність змінювати ракурс зображення, виокремлювати в ньому окремі контури; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
	<p>3.Деталі конструктора великих форм.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - складає з частин різної 	<p>3.Розвивати мислення, зорову пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення;</p>

		<p>Гра «Побудуємо зоопарк».</p> <p>4. Дослід із використанням води Вправа «Райдуга».</p>	<p>конфігурації ціле;</p> <ul style="list-style-type: none"> - знаходить відповідну деталь за детальним описом. - створює фантастичні предмети та істот, використовуючи власну уяву та фантазію. <ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - працює за зразком, інструкцією; - розміщує матеріал за зразком; - утворює основні кольори, відтінки; - оперує поняттями: світлий світліший, яскравий та ін. - користується вказаним матеріалом; - аналізує з допомогою вчителя результат виконаної дії, виправляє власні помилки, робить висновки про властивості матеріалів. 	<p>вчити групувати предмети за функціональною ознакою; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, формувати пізнавальну активність.</p> <p>3.Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, уяву, увагу; вчити групувати предмети функціональною ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність</p>
--	--	---	--	--

3	4	Математична зона		
	2	1 Робота з дидактичним матеріалом для удосконалення навиків обчислень Ящик із прикладами на множення	- маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.	1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, спостережливість, мовлення; формувати вміння визначати відмінні ознаки порівнюваних об'єктів; удосконалювати навички орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять вчити знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію.
	2	2. Робота із дидактичним матеріалом Ящик із прикладами на ділення	- маніпулює дидактичним матеріалом, дотримуючись певної послідовності та інструкцій: - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.	3. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.
4	4	Мовного розвитку		
	2	1. Робота із дидактичним матеріалом Вправа Іменник – дієслово символи на підносі. Речення за схемою	- виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - будує схему речення; - користується сенсорними шаблонами; - виправляє помилки.	1. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну

	1	2.Робота з різноманітними засобами для Граматичні символи	<ul style="list-style-type: none"> - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - працює за зразком, інструкцією; - виправляє помилки. 	<p>навчальну мотивацію.</p> <p>2.Розвивати мислення, мовлення, зорову пам'ять, дрібну моторику рук, увагу, розумові операції мислення (узагальнення та класифікація); удосконалювати вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
	1	3.Вправи з рухомим алфавітом	<ul style="list-style-type: none"> - самостійно виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - працює за зразком, інструкцією; - виправляє помилки. 	<p>3. Розвиток мислення, образної пам'яті, дрібної моторики рук, уваги; удосконалювати вміння встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, вміння знаходити суттєвий зв'язок між предметами; сприяти розвитку рухової пам'яті, формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>

6	4	<i>Зона практичного життя</i>		
	2	1Переливаємо лійкою. Гра «Маленький помічник».	<ul style="list-style-type: none"> - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; 	1.Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу;

	2	2.Маніпуляція дидактичним матеріалом Гра «Випрасуєм одяг».	із	<ul style="list-style-type: none"> - охайно користується дидактичним матеріалом; - виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - - самостійно маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується дидактичним матеріалом; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>вчити групувати предмети функціональною ознакою, знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність.</p> <p>2. Розвивати мислення, мовлення, пам'ять, увагу, розумові операції, дрібну моторику рук; вчити виділяти об'єкти на підставі співставлення його з іншим, встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; сприяти розвитку вольової регуляції, уміння зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>
7	4	Сенсорна зона			
	1	1. Конструювання з геометричних фігур Гра «Танграм».		<ul style="list-style-type: none"> - виконує під керівництвом операції: згинання паперу, різання, розмічання паперу за шаблоном; - відновлює ряд деталей за певним принципом, знаходить зайве; - запам'ятовує, утримує та виконує інструкцію; - складає з частин різної 	<p>1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, дрібну моторику рук, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.</p>

	1	<p>2.Робота із солоним тістом</p>	<p>конфігурації ціле;</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - має уявлення про об'ємне ліплення; - має уявлення про матеріали , інструменти їх призначення та властивості; - має уявлення про послідовність дій під час виконання роботи; - організовує своє робоче місце та доглядає за ним; <p>дотримується правил безпечної праці, санітарно-гігієнічних вимог.</p>	<p>2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, здатність мислення до узагальнення та класифікації, дрібну моторику рук; вчити зосереджуватися на сприйнятті цілого, вичленять в зображенні окремі контури об'єктів, розподіляти й переключати увагу, встановлювати подібність об'єктів; сприяти розвитку рухової пам'яті, умінню зосереджуватись, формувати пізнавальну активність.</p>
	1	<p>3.Деталі конструктора великих форм Гра «Побудуємо школу».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - виконує дії за поданими інструкціями; - виявляє в об'єктах різноманітні властивості; - абстрагує і утримує в пам'яті одночасно декілька властивостей; - самостійно аналізує результат 	<p>3. Розвивати мислення, просторове уявлення та просторову орієнтацію, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння групувати предмети за функціональною ознакою, формувати пізнавальну активність.</p>

	1	4.Робота з шумовими циліндрами. Вправа «Повтори мелодію»	виконаної дії, виправляє власні помилки. - виконує дії, дотримуючись певної послідовності; - класифікує за звуком; - аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.	4. Розвивати мислення, слух, просторове уявлення та просторову орієнтацію, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння групувати предмети за функціональною ознакою, формувати пізнавальну активність
8	4	<i>Зона космосу</i>		
	1	1. Робота з картою – пазлом «Сонячна система».	- практикує із дидактичним матеріалом, дотримуючись інструкцій; - класифікує за зразком; - відновлює пропущений елемент, спираючись на зразок; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.	1.Розвивати мислення, зорову пам'ять, розумові операції мислення (узагальнення, класифікація), мовлення, дрібну моторику рук; формувати вміння аналізувати предмети сприйняття, вчити розрізняти об'єкти живої та неживої природи; сприяти розвитку вольової регуляції, уміння зосереджуватись; формувати позитивну навчальну мотивацію.
	1	2. Робота з дидактичним матеріалом для поглиблення уявлень про добу. Вправа «День - ніч».	- маніпулює дидактичним матеріалом за зразком; - коментує свої дії; - самостійно аналізує результат	2. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати

			виконаної дії, виправляє власні помилки.	подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.
	1	3.. Робота із дидактичним матеріалом Вправа «Вулкан».	- маніпулює дидактичним матеріалом за зразком; - коментує свої дії; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.	3. Розвивати мислення, зорову пам'ять, мовлення, основні операції мислення (аналіз, синтез, порівняння); сприяти розвитку рухової пам'яті, навичок орієнтування у просторі та засвоєння просторових понять; вчити встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками; формувати позитивну навчальну мотивацію.
	1	3. Робота із дидактичним матеріалом Вправа «Кругообіг води»	- маніпулює дидактичним матеріалом за зразком; - коментує свої дії; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки.	4. Розвивати мислення, пам'ять, увагу, дрібну моторику рук; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття, встановлювати подібність за суттєвими та несуттєвими ознаками, знаходити суттєвий зв'язок між предметами; формувати позитивну навчальну мотивацію
1	6	Зона практичного життя		
	4	1.Маніпуляція з посудом та водою. Гра «Приготуймо чай». Гра «У буфеті» Вправа «Нарізаємо ножем».	- маніпулює, дотримуючись певної послідовності; - охайно користується дидактичним матеріалом; - виконує дії, дотримуючись	1. Розвивати мислення, зорову пам'ять, увагу, дрібну моторику рук, мовлення; вчити групувати предмети за функціональною ознакою; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття,

		<p>Вправа «Нарізання фруктів»</p> <p>2. Робота з застібками</p> <p>Вправа «Шнурівка».</p> <p>. Вправа «Заплетемо ляльку».</p>	<p>рекомендацій вчителя;</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. - маніпулює, дотримуючись певної послідовності; – виконує дії, дотримуючись рекомендацій вчителя; - самостійно аналізує результат виконаної дії, виправляє власні помилки. 	<p>формувати пізнавальну активність, привчати до охайності.</p> <p>Розвивати мислення, механічну пам'ять, дрібну моторику рук, мовлення, увагу; знаходити закономірність розміщення об'єктів; удосконалювати вміння аналізувати об'єкти сприйняття; формувати пізнавальну активність, самостійність.</p>
--	--	--	---	--

КОРЕКЦІЙНІ ІГРИ, СПРЯМОВАНІ НА СЕНСОРНИЙ РОЗВИТОК

КОТИТЬСЯ – НЕ КОТИТЬСЯ

Мета: закріплювати уявлення дітей про властивості предметів навколишнього світу; опанувати практичними вміннями виявляти властивості цих предметів.

Обладнання: дерев'яний жолобок (дощечка, розташована під нахилом до горизонтальної поверхні), пластмасові (дерев'яні) кульки і кубики одного кольору і розміру знаходяться на підносі.

Хід гри

Педагог ставить жолобок (дощечку) перед дитиною і пропонує погратися. Дорослий сам бере кульку, кладе на верхню частину жолобка і відпускає її. Кулька скочується. Вчитель говорить: «Дивися, котиться! А тепер ти бери», - дорослий пропонує дитині взяти з підноса будь-який предмет, допомагає розташувати його на верхній частині жолобка. При цьому педагог коментує: «котиться» (чи «не котиться»). У випадку утруднення – позиція педагога «за спиною дитини»; виконує дії руками дитини, звертаючи увагу на властивість предмета (чи котиться, чи не котиться). Після того, як усі предмети перевірені, дорослий жестом і словом фіксує виділену властивість: кульки котяться, кубики не котяться.

ОПУСТИ ІГРАШКУ В СВІЙ БУДИНОЧОК

Мета: закріплювати уявлення дітей про властивості предметів навколишнього світу; опанувати практичними вміннями виявляти властивості цих предметів.

Обладнання: дві коробки: одна - з круглим прорізом, друга - з квадратним прорізом, кульки і кубики одного кольору і розміру знаходяться на підносі.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною обидві коробки, бере кульку, підносить до квадратного прорізу і говорить: «Не проходить, не такий проріз, треба в інший». Потім підносить кульку до круглого прорізу, повільно опускає її і говорить: «Кулька кругла, це її будиночок». Потім дорослий пропонує дитині по черзі опускати предмети в прорізи, щоразу

звертаючи її увагу на відповідність форми прорізу і форми предмета. По закінченні гри педагог дістає з кожної коробки опущені предмети й узагальнює виділену властивість: «Тут усі круглі – кульки. А тут – не такі, тут – кубики».

СХОВАЙ ІГРАШКУ

Мета: закріплювати уявлення дітей про властивості предметів навколишнього світу; опанувати практичними вміннями виявляти властивості цих предметів.

Обладнання: дві коробки: одна – круглої форми з відповідною кришкою, що має «ручку», інша – квадратної форми також з «ручкою». Кулька і кубик знаходяться на підносі.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною дві коробки, опускає в круглий отвір круглу кульку, у квадратну – кубик. Пропонує дитині сховати їх (закрити коробки кришками). При цьому звертає увагу на те, щоб дитина взяла кришку за ручку трьома пальцями. При утрудненнях дорослий показує і коментує спосіб дії: «Круглу коробочку треба закривати такою, круглою кришкою. А цю коробочку – іншою, не такою, не круглою кришкою».

ПОШТОВА СКРИНЬКА

Мета: розвивати зорову орієнтацію на форму предметів; формувати практичні вміння орієнтації (методом проб).

Обладнання: коробки з двома прорізами (квадратної і круглої), кульки, кубики одного кольору і розміру знаходяться на столі.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною коробку з прорізами, звертає увагу на форму прорізів і пропонує опустити в неї предмети зі столу. При цьому спочатку дорослий разом з дитиною опускає різні форми в різні прорізи, користуючись методом проб, і коментує дії. А потім пропонує дитині самостійно опускати кубики і кульки.

ЗБЕРИ ПІРАМІДКУ

Мета: розвивати зорову орієнтацію дитини на форму предметів.

Обладнання: дві підставки з вертикально розташованими стрижнями, набір кульок і кубиків одного розміру і кольору з наскрізними отворами.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною підставки, піднос з кульками і кубиками і пропонує дитині зібрати пірамідки з кубиків і з кульок. Педагог звертає увагу дитини: «Ось тут усі такі – круглі. Це кульки. А тут, вказуючи на іншу підставку, не такі. Це кубики».

ПІЙМАЙ КУЛЬКИ

Мета: викликати інтерес у дітей до дій із предметами навколишнього світу; розвивати зорову орієнтацію на форму предметів.

Обладнання: таз із водою, кульки і кубики одного кольору і розміру знаходяться на підносі, порожній маленький тазик.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною таз із водою, разом з дитиною опускає в нього кульки і кубики. Пропонує виловити сачком тільки кульки: «Піймай тільки такі (показує кульку), піймай кульку». Після того, як дитина дістане кульку, вона кладе її в порожній маленький тазик. По закінченню гри педагог узагальнює дії: «Тут усі такі. Це кульки. У воді залишилися не такі. Це кубики».

ПОБУДУЙ ВЕЖУ

Мета: розвивати зорову орієнтацію на форму предметів; формувати практичні вміння орієнтації (метод проб); викликати інтерес у дітей до властивостей предметів навколишнього світу.

Обладнання: кульки і кубики одного кольору і розміру знаходяться на столі.

Хід гри

Педагог пропонує дитині побудувати вежу, звертає увагу на предмети, що знаходяться на столі: «Бери всі такі (показує кубик) кубики і будуй вежу». При утрудненнях педагог діє разом з дитиною. По закінченню гри педагог узагальнює: «Вежу побудували з кубиків. Тут залишилися тільки кульки».

ПРОКОТИ КУЛЬКУ ЧЕРЕЗ ВОРОТА

Мета: закріплювати у дітей практичні та ігрові дії з предметами відповідно до їхніх властивостей.

Обладнання: кулька і кубик одного розміру й одного кольору, ворота.

Хід гри

Педагог і дитина сидять навпроти один одного. Перед ними лежать кулька і кубик. Педагог пропонує дитині котити кульку до нього через ворота. У випадках утруднення педагог переходить до спільних дій з дитиною, після чого дитині пропонується виконати завдання самостійно.

ЧАРІВНИЙ МІШЕЧОК

Мета: викликати в дітей інтерес до дій із предметами навколишнього світу та практичним способом виявляти властивості цих предметів.

Обладнання: мішечок, дві кульки і два кубики одного розміру й одного кольору.

Хід гри

Варіант 1:

Педагог показує мішечок і на очах у дитини кладе в нього кульку та кубик. Потім показує другий кубик, пропонує дитині доторкнутися до нього, розглянути. Педагог пропонує дістати з мішечка такий же предмет, порівнюючи й узагальнюючи виконану дію: «Ти дістав такий же, кубик». Завдання повторюється з кулькою.

Варіант 2:

Педагог показує мішечок і на очах у дитини кладе в нього кульку і кубик. Дитина тримає руки за спиною, педагог кладе їй в руки інший кубик, просить обмацати і запам'ятати, що в руках. Потім пропонує дістати з мішечка такий же предмет, порівнюючи й узагальнюючи виконану дію: «Ти дістав такий же, кубик». Завдання повторюється з кулькою.

РОЗКЛАДИ ПРЕДМЕТИ

Мета: розвивати зорову орієнтацію на форму предметів.

Обладнання: дві порожні коробки, коробки з кульками і кубиками одного кольору і розміру.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною порожні коробки і просить розкласти: в одну – кульки (показує кульку), в іншу - кубики (показує кубик).

При утрудненні педагог співвідносить кульку з кулькою, кубик з кубиком, кульку з кубиком, фіксуючи «такий – не такий». По закінченню гри педагог узагальнює: «Тут – всі кульки, а тут – всі кубики».

КИНЬ КУЛЬКУ

Мета: викликати в дітей інтерес до дій із предметами навколишнього світу, оволодівати практичними діями з ними.

Обладнання: басейн (таз з водою), пластмасові кульки одного кольору і двох розмірів.

Хід гри

Педагог показує дитині велику кульку і просить дати таку ж (вибір із двох кульок), оцінюючи результат дій дитини способом порівняння: «Ти взяв таку, як у мене, ти взяв велику кульку». Після цього педагог кидає її в басейн і говорить: «Кинь свою, таку ж кульку». По закінченню гри узагальнює: «У басейні всі такі, великі кульки».

СХОВАЙ КУЛЬКУ В ДОЛОНЬКУ

Мета: викликати в дітей інтерес до дій з предметами навколишнього світу, оволодівати практичними діями з ними.

Обладнання: кульки одного кольору і двох розмірів.

Хід гри

Педагог бере велику кульку, показує дитині і говорить: «Сховати в долоньку не вдається, вона велика, її видно. Треба взяти іншу, таку (показує маленьку). А цю можна сховати. Знайди таку ж, сховай її в долоньку. Яка там в тебе кулька?» По закінченню гри педагог узагальнює: «Таку, маленьку, кульку можна сховати в долоньці, велику – не сховаєш».

СХОВАЙ М'ЯЧИК У КОРОБОЧКУ

Мета: викликати інтерес до дій із предметами навколишнього світу, оволодівати практичними вміннями виявляти властивості цих предметів.

Обладнання: два м'ячики одного кольору і різного розміру, дві коробочки з кришками однакової форми, кольору, але різного розміру.

Хід гри

Педагог дає дитині один із м'ячиків і пропонує сховати в коробочку (закрити її певною кришкою). У випадках утруднення педагог бере великий м'ячик, практично показує, що великий м'ячик у маленьку коробочку не входить, фіксуючи результат дій: «Бачиш, м'ячик великий, а коробочка маленька, тому він сюди не підходить. Давай сховаємо його у велику коробочку».

ПОШТОВА СКРИНЬКА

Мета: розвивати зорову орієнтацію на величину предметів; формувати практичні вміння орієнтації (методом проб).

Обладнання: коробка з двома прорізами квадратної і круглої форми; кульки, кубики одного кольору і розміру знаходяться на столі.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною коробку з прорізами, звертає увагу на розмір прорізів і пропонує опустити в неї предмети зі столу. При цьому спочатку педагог разом з дитиною опускає різні по величині кульки в різні прорізи, користуючись методом проб, і коментує дії. А потім пропонує дитині самостійно опускати кубики і кульки.

РОЗКЛАДИ КУЛЬКИ В КОШИКИ

Мета: розвивати зорову орієнтацію на величину предметів; формувати практичні вміння орієнтації (методом проб).

Обладнання: два великих і два маленьких кошики - вкладки одного кольору; дві великі і дві маленькі кульки.

Хід гри

Педагог розставляє перед дитиною кошики і пропонує розкласти в них кульки. При утрудненні педагог показує та коментує: «Велику кульку кладемо у великий кошик, а маленьку кульку – у маленький кошик». Педагог надає можливість дитині самій розкласти кульки в відповідні кошики. Після практичних дій педагог узагальнює: «Правильно ти розклав: у маленький кошик - маленькі кульки, а у великий - великі кульки».

ВСТАВ ЯБЛУЧКА

Мета: розвивати зорову орієнтацію на величину предметів; формувати практичні вміння орієнтації; вчити користуватися методом проб.

Обладнання: дерев'яна дошка з трьома прорізами, у прорізах знаходяться яблучка.

Хід гри

Педагог показує дитині дошку, звертає її увагу на яблучка і пропонує дістати їх. Після цього педагог звертає увагу дитини на те, що на дошці залишилися прорізи (дірочки). Пропонує їй вставити яблучка у відповідні прорізи. При утрудненнях виконуються спільні дії. Педагог показує дитині, як користуватися методом проб: «Сюди не підходить, яблучко – велике, а проріз – маленький, треба шукати великий проріз. Сюди вставили яблучко, дірочка і яблучко великі».

МОТРІЙКА

Мета: розвивати зорову орієнтацію у дітей на величину предметів; вчити користуватися методом проб.

Обладнання: трьохмісна мотрійка.

Хід гри

Педагог показує дитині, як «йде» до неї мотрійка: «Дивися, ось іде до тебе *лялька*. Відкрий її, подивися, що там всередині» При утрудненнях педагог допомагає дитині відкрити мотрійку та говорить: «Там є ще маленька, візьми її. Покажи, як вона йде. Захочай маленьку мотрійку у велику». Якщо дитина не виконує цю дію, педагог сам повільно складає мотрійку. Потім дитині пропонується виконати завдання самостійно. Наприкінці гри педагог узагальнює спосіб дії: «Меншу мотрійку можна сховати у більшу мотрійку».

ПІРАМІДКИ

Мета: розвивати зорове орієнтування на величину предметів; формувати практичні способи орієнтування; вчити користуватися методом накладання.

Обладнання: дві пірамідки: одна з маленькими кільцями, інша – з великими, всі кільця на обох пірамідках одного кольору.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною дві пірамідки і пропонує зняти кільця з пірамідок. При цьому педагог показує дитині, що кільця крутяться. Потім вчитель бере стрижень великої пірамідки і говорить: «Сюди потрібно нанизати всі ось такі, великі кільця». Допомагає дитині. При утрудненнях виконуються спільні дії дорослого з дитиною, застосовується прийом накладання: маленьке кілечко накладається на велике кільце: «Бачиш, різні кілечка, треба знайти таке ж, велике кілечко». Потім педагог пропонує нанизати маленькі кілечка на відповідний стрижень. Наприкінці гри він звертає увагу дитини на дві пірамідки: «Тут – всі великі, а тут – маленькі кілечка».

ПОБУДУЙ ВЕЖІ

Мета: розвивати зорову орієнтацію на величину предметів; формувати практичні вміння орієнтуватися в навколишньому світі; вчити користуватися методом проб.

Обладнання: набір кубиків одного кольору, але двох розмірів.

Хід гри

Педагог кладе перед дитиною набір кубиків і пропонує побудувати вежі: «Будемо будувати вежі. Спочатку з великих кубиків». Педагог бере один великий кубик і ставить його перед дитиною: «Бери всі такі і став на цей кубик». Після того, як дитина побудує вежу з великих кубиків, усі кубики знову кладуться перед дитиною: «Тепер будемо будувати вежу з маленьких кубиків». Наприкінці гри педагог звертає увагу дитини на те, що з великих кубиків виходить велика вежа, а з маленьких – маленька.

КИНЬ М'ЯЧ У КОШИК

Мета: розвивати зорову орієнтацію на величину предметів; вчити виділяти по слову – великий, маленький.

Обладнання: м'ячі одного кольору, але двох розмірів, кошик.

Хід гри

Педагог ставить недалеко від дитини кошик і набір м'ячів, пропонує їй кидати м'ячі в кошик: «Бери такий, як у мене, великий, кидай! Тепер знову бери великий, кидай». Педагог узагальнює: «У кошику тільки великі м'ячі, а залишилися – маленькі». Потім дитині пропонують вибирати і кидати в кошик тільки маленькі м'ячі.

ПОСАДИ МЕТЕЛИКА

Мета: розвивати зорове орієнтування дитини на колір предметів методом порівняння (такий - не такий).

Обладнання: два картонних круги ("галявинки"), дві квітки - жовтого і червоного кольору, метелик одного кольору (жовтого чи червоного) і однакового розміру.

Хід гри

Педагог кладе перед дитиною "галявинки" і говорить: «Метелик любить свою галявинку, це – його будиночок». Він бере жовтого метелика, прикладає його до червоного круга і говорить: «Це не такий колір, не його будиночок. Ось його будиночок (прикладає до жовтого круга). Тепер ти посади всіх метеликів на свою галявинку». Після того, як завдання буде виконане, педагог узагальнює: «Галявинка жовтого кольору і всі метелики теж жовтого кольору».

ЗАКРИЙ ВІКОНЦЕ

Мета: розвивати зорове орієнтування на колір предметів методом порівняння (такий - не такий).

Обладнання: два картонних будиночки різного кольору з вирізаними віконцями, у середині яких зображені зайчики (пташки і т.д.), віконця однакової форми і величини.

Хід гри

Педагог кладе перед дитиною будиночки, повертаючи її увагу до зайчиків, і пропонує сховати їх від лисиці: «Сховай зайчиків, щоб лисиця їх не побачила, не налякала». Якщо дитина виконує завдання без обліку орієнтування на колір, педагог звертає її увагу, що віконце не такого кольору як будиночок. «Лисиця може здогадатися, що там зайчик. Знайди віконце такого ж кольору, як будиночок». Наприкінці гри педагог фіксує результат: «Червоне віконце – для червоного будиночка, жовте віконце – для жовтого будиночка».

ПЕРЕВЕЗИ КУБИКИ

Мета: розвивати зорове орієнтування на колір предметів методом порівняння (такий - не такий).

Обладнання: дві машини – жовта і червона, кубики відповідного кольору й однакового розміру.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною машини і говорить, що в них треба покласти кубики і перевезти їх на будівництво. «У червону машину треба класти червоні кубики». Наприкінці гри педагог узагальнює: «Червона машина везе червоні кубики, а жовта машина – жовті кубики».

ДОРІЖКИ ДЛЯ НЕВАЛЯЙОК

Мета: розвивати зорову орієнтацію на колір предметів методом порівняння (такий – не такий).

Обладнання: мозаїка двох кольорів (жовтого і червоного), дві неваляйки (жовта і червона).

Хід гри

Педагог просить дитину викласти доріжку для жовтої неваляйки, а потім – для червоної, користуючись методом порівняння. Потім доріжки обігруються: жовта неваляйка йде по жовтій доріжці, червона – по червоній доріжці.

КОЛЬОРОВІ ГІРКИ

Мета: розвивати у дітей зорову орієнтацію на колір предметів методом порівняння (такий – не такий).

Обладнання: 2 дерев'яні кольорові гірки з нанизаними кольоровими кульками двох кольорів (жовтого і червоного).

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною гірки і пропонує зняти з них усі кульки. Потім просить дитину нанизати кульки на стрижні (пропонується нанизувати кульки на один стрижень одного кольору, а на інший стрижень - іншого кольору). Наприкінці гри учень називає колір кульок на кожному стрижні.

ПОБУДУЙ БУДИНОЧКИ

Мета: розвивати зорове орієнтування на колір предметів методом порівняння (такий – не такий).

Обладнання: два кубики різного кольору, дві призми відповідного кольору.

Хід гри

Педагог будує будиночки, потім говорить дитині: «Дивися, які вийшли будиночки. Раптом налетів вітер (педагог дмухає на будиночки і забирає дах). Допоможи, побудуй такі ж будиночки». При утрудненнях педагог показує, як можна

використовувати метод порівняння при будівлі будиночків. Гра закінчується словами дорослого: «У цього будиночка такий же дах, як будиночок (називає колір), а в цього будиночка інший дах, не такий (називає колір)».

НАГОДУЙ ЛЯЛЬКУ

Мета: розвивати зорову орієнтацію на колір предметів (вибір із двох).

Обладнання: дві ляльки, одягнені в різні за кольором плаття; набір посуду (блюдця, чашки, ложки) відповідних кольорів.

Хід гри

Педагог звертає увагу дітей на ляльок, що прийшли до них у гості. «Ляльки хочуть, щоб ви почастували їх чаєм. Кожна лялька хоче пити зі своєї чашки. Роздайте лялькам їхні чашки». Те ж саме педагог просить зробити з блюдами і ложками. При утрудненнях педагог використовує метод порівняння (така – не така).

ПІДБЕРИ СТІЧЕЧКУ

Мета: розвивати зорове орієнтування на колір предметів методом порівняння (такий – не такий).

Обладнання: дві повітряні кульки різного кольору, дві стрічечки відповідного кольору.

Хід гри

Педагог надуває одну з кульок і просить дитину дати стрічечку такого ж кольору, як кулька. Якщо учень дає певну стрічечку, педагог її зав'язує і говорить: «Правильно, ти дав таку ж стрічечку, як кулька (при цьому називає колір)». У протилежному випадку педагог прикладає стрічечку до кульки і говорить: «Стрічечка не такого кольору, як кулька, дай іншу».

ДОМАЛЮЙ НИТОЧКУ

Мета: розвивати зорове орієнтування на колір предметів методом порівняння (такий – не такий).

Обладнання: намальовані на аркуші паперу кружечки двох кольорів; фломастери відповідного кольору.

Хід гри

Педагог показує кружечки і говорить: «Ось кульки, вони можуть полетіти, їх треба прив'язати. Допоможи, намалюй ниточки до кульок. Кульки різного кольору, кожній кульці потрібно намалювати свою ниточку, візьми відповідний по кольору фломастер. Будь уважним, візьми такий же фломастер, як ця кулька» і т.д.

ЗБЕРИ ШИШКИ

Мета: розвивати орієнтацію на кількісну ознаку предметів (багато – мало).

Обладнання: два кошики, шишки.

Хід гри

Педагог звертає увагу дитини на розкидані на підлозі шишки і просить допомогти зібрати їх. У дорослого та в дитини кошики. Вчитель кладе до себе 2-3 шишки, даючи можливість дитині зібрати інші. Наприкінці гри педагог хвалить дитину: «Молодець, ти зібрав ба-га-а-то шишок (супроводжує жестом), а в мене, подивися, скільки? Ма-а-а-ло».

ПОБУДУЙ ДОРІЖКУ ІЗ ЦЕГЛИНОК

Мета: розвивати зорову орієнтацію на колір предметів методом порівняння (такий – не такий).

Обладнання: цеглинки двох кольорів, два іграшкових ведмедики.

Хід гри

Педагог показує дитині ведмедиків і пропонує побудувати для кожного свою доріжку, звертаючи при цьому увагу на колір цеглинок: «Для цього ведмедика треба побудувати таку доріжку (показує цеглинку і називає колір), а для цього ведмедика – доріжку іншого кольору, таку, як ця цеглинка». По закінченню роботи доріжки обігруються і дитина називає їхні кольори.

ЗАПОВНИ ГЛЕЧИК

Мета: розвивати орієнтацію на кількісну ознаку предметів (багато – мало).

Обладнання: два порожніх прозорих глечики, квасоля в мішечку, кружка.

Хід гри

Педагог показує дитині, як набирати кухлем квасолію і пересипати її в глечик. Коли дитина заповнить перший глечик, учитель говорить: «Тут багато квасолі». Решту квасолі пропонує дитині насипати в інший глечик. Педагог звертає увагу на те, що в другому глечуку мало. Пропонує учневі порівняти, де квасолі багато, а де – мало.

ПОСАДИ ЯЛИНКИ

Мета: розвивати орієнтацію на кількісну ознаку предметів (багато – мало).

Обладнання: дві дерев'яні підставки, на яких закріплені стрижні з ялинками, 2 підноси.

Хід гри

Педагог ставить перед дитиною підставку і пропонує зняти ялинки зі стрижнів, звертаючи увагу дитини на те, що ялинки треба класти на піднос. Педагог бере собі 2-3 ялинки, а інші кладе дитині. Далі дитині пропонується нанизати ялинки на стрижні. Педагог запитує: «Скільки в тебе ялинок?» – «Багато». «Подивися, а в мене скільки?» – «Мало».

НАБЕРИ ВОДИ

Мета: розвивати орієнтування на кількісну ознаку предметів (багато – мало).

Обладнання: вода, два відерця однакової величини, тазик, кружка.

Хід гри

Педагог пропонує дитині наповнити відерце водою за допомогою кухля. Потім воду з відерця вилити в тазик. Перше відерце учень наливає повне, а воду, що залишилася, виливає в інше відерце (води повинно бути набагато менше, ніж у першому). Дитина несе до тазика повне відерце, а педагог узагальнює: «У тебе важке відерце, тут ба-га-а-то води. А тепер візьми інше відерце, подивися, скільки там води. Ось тут мало. Виливай воду в тазик. У ньому багато води». Завдання по потребі можна повторити кілька разів.

ПОСАДИ КВІТИ

Мета: вчити утворювати множину з окремих предметів.

Обладнання: килимок із прикріпленими в різних місцях «липучками»

Хід гри

Педагог звертає увагу дитини на килимок, говорить, що це - галявинка, на яку треба посадити квіти. Він дає дитині квітку і просить «посадити» її на галявинку, вказуючи жестом на місце прикріплення. Далі продовжує: « Ось ще квіточка, посади. Ще квіточка» і т.д. Наприкінці узагальнюється результат: « Як багато квітів!».

ВІЗЬМИ ПОВІТРЯНУ КУЛЬКУ

Мета: вчити виділяти окремі предмети з групи предметів.

Обладнання: п'ять надутих повітряних кульок зі стрічечками.

Хід гри

Педагог показує дитині багато повітряних кульок, показує, як з ними можна гратися (підкидати, ловити, махати і т.д.). Потім педагог просить дитину взяти одну кульку і погратися з нею, звертає увагу: «Ти взяв одну кульку, і я взяла одну кульку».

ПОПАДИ В КОШИК

Мета: розвивати орієнтацію на кількісну ознаку предметів; знаходити один і багато предметів у навколишньому середовищі.

Обладнання: кошик, м'ячі на двох підносах (на одному – один м'яч, на іншому – п'ять).

Хід гри

Педагог показує дитині піднос з м'ячами, звертає увагу на кількість м'ячів: «Тут – один м'ячик, а тут – багато. Неси піднос, на якому лежить один м'яч. Кидай його в кошик. Ти кинув один м'яч. У кошику один м'яч. А тепер принеси піднос, на якому лежить багато м'ячів. Кидай. Ти кинув багато разів, багато м'ячів у кошику тепер. Візьми один м'яч і пограйся ним».

ПОБУДУЄМО ГАРАЖ

Мета: розвивати орієнтацію на кількісну ознаку предметів; знаходити один, мало і багато предметів у навколишньому середовищі.

Обладнання: кубики, машина.

Хід гри

Педагог показує машину, кубики і говорить, що потрібно побудувати гараж. Для цього необхідно перевезти машиною кубики. Педагог просить дитину покласти в машину тільки один кубик і привезти до дорослого. Звертає увагу, що з одного кубика гараж не виходить, треба ще привезти кубики. Потім просить дитину: «Привези ще один кубик». Після чого звертає увагу на те, що кубиків мало, гараж не виходить: «Привези багато кубиків, щоб побудувати гараж». Педагог будує гараж, звертаючи увагу дитини, що кубиків багато: «Гараж збудовано!». Наприкінці гри пропонується дитині погратися машиною.

ДЗВЕНИ, ДЗВІНОЧКУ!

Мета: розвивати орієнтацію у дітей на звуки навколишнього середовища (музичні).

Обладнання: два дзвіночки (у дорослого і в дитини), дві коробочки.

Хід гри

Педагог показує коробочку: «Тут нічого немає, порожньо. А тут? (вказує на іншу коробочку). Тут щось лежить. Що це? Давай візьмемо. Так, це – дзвіночки. Давай подзвонимо». Педагог показує спосіб дії, просить учня взяти собі дзвіночок і, наслідуючи діям дорослого, подзвонити. Періодично педагог кладе дзвіночок на долоньку, фіксуючи дію: «Так не дзвенить». Далі дитині пропонується поперемінно викликати звук дзвіночка (дзвенить – не дзвенить).

ЗАВЕДИ ДЗИГУ

Мета: розвивати орієнтування дитини на звуки навколишнього середовища (музичні).

Обладнання: дві дзиги (одна дзвенить при обертанні, інша – ні).

Хід гри

Педагог показує дитині дзигу і спосіб гри з нею, при цьому фіксує: «Чути звуки, дзиґа дзвенить». Потім заводить іншу: «А ця крутиться, не дзвенить. Немає музики». Далі пропонує дитині пограти самостійно. Узагальнює результати дій. (дзвенить – не дзвенить).

ВИРОБЛЕННЯ НАВИЧОК ПРАКТИЧНОГО ЖИТТЯ ШЛЯХОМ ЗАСТОСУВАННЯ ІГОР ТА ВПРАВ

ПЕРЕМІШАЙ ЛОЖКОЮ

Мета: розвивати дрібну моторику, охайність; навчати трудовим навичкам; знайомити з оточуючим світом.

Обладнання: прозора посудина (стакан, широка банка); столова або чайна ложка; харчові барвники; сіль, цукор.

Хід гри

Вчитель пропонує учневі розмішати в воді речовину, яка зафарбовує її. При цьому слідкує, щоб учень правильно тримав ложку, рухи були не швидкими. Щоб дитина добре засвоїла всі дії, цю гру можна поєднувати з пересипанням. Насипати в цукорницю чайною ложкою цукор або насипати крупу в чашку.

ВИШИВАННЯ НА КАРТОНІ

Мета: розвивати дрібну моторику, координацію; поліпшувати рухи пальців рук; сконцентрувати увагу; готувати руку до письма.

Обладнання: голка з великим вушком, товста шерстяна нитка (бажано кольорова), аркуші картону з намальованими на них лініями, предметні картинки, клей, шило.

На картоні проведені лінії, на яких крапками відмічені місця, де проходитиме голка з ниткою. Гру можна урізноманітнити. Вирізати й наклеїти на картон цікаві картинки (машини, фрукти, тварини). Зробити шилом дірочки вздовж сторін картинки з інтервалом 1–1,5 см.

Хід гри

Учень вибирає картинку з малюнком, бере голку. Вставляє нитку у вушко голки.

Кінці нитки можна з'єднати й зав'язати у вузлик. Потім дитина робить стібки на картонному малюнку по дірочках, які зроблені на лінії.

ЧИСТИМО ЧЕРЕВИКИ

Мета: розвивати увагу; навчати побутовим навичкам.

Обладнання: щітка для змивання бруду, ганчірочка для взуття, два черевики.

Хід гри

Всі речі потрібно скласти в корзинку і поставити її у коридорі недалеко від вхідних дверей. Разом з дитиною приготуватись до чищення. Показати дитині, як правильно змести бруд із взуття, а потім протерти його ганчіркою. Зараз в продажі є різні губки з блиском для чищення взуття. Можна показати дитині, як користуватись такою губкою. Вправа вважається завершеною, коли всі предмети, які необхідні були для гри, прибрані, а руки вимиті.

МАЛЕНЬКИЙ ПОМІЧНИК

Мета: розвивати увагу; навчати побутовим навичкам.

Обладнання: засіб для миття посуду (краще взяти дитяче мило, воно не зашкодить ніжній шкірі дитини); губка, посуд (невелика каструля, чайник або ложка).

Хід гри

Діти дуже люблять допомагати дорослим. Вчитель пропонує дитині допомогти прибрати посуд у їдальні після обіду. Цей процес складний і відповідальний. Потрібно повільно показати дитині, як потрібно мити тарілку або чашку, щоб вона побачила хід дій, чітко усвідомивши окремі дії. Потім запропонувати дитині повторити вправу з іншим предметом. Через деякий час вчитель відходить від дитини, але безперервно підтримує з нею зв'язок. Потрібно коментувати її дії, підбадьорювати, хвалити, радіти, що є такий чудовий помічник. Коли гра-заняття закінчиться, потрібно показати дитині, як все прибрати. Тільки після прибирання посуду справа вважається завершеною.

ВОДА НАБИРАЄ ФОРМУ

Мета: розширювати кругозір дитини; розвивати дрібну моторику руки; виховувати охайність.

Обладнання: гумова рукавичка, глечик з водою, серветка, надувна кулька.

Хід гри

Учень обережно наповнює гумову рукавичку водою з глечика. Він спостерігає, як вода заповнює рукавичку. Потім виливає воду назад у глечик. Далі продовжує наповнювати інші предмети. Вчитель звертає увагу дитини на те, що вода набуває форми предмета. В кінці гри учень старанно витирає стіл.

РІЖЕМО НОЖИЦЯМИ

Мета: розвивати координацію рухів руки; тренувати м'язи кисті руки; вчити концентрувати увагу; готувати руку до письма; вчити впевнено тримати ножиці і різати точно по визначених лініях.

Обладнання: ножиці з тупими кінцями, декілька аркушів кольорового паперу. На деяких аркушах повинні бути позначки ліній, по яких потрібно різати.

Хід гри

Показати дитині, як потрібно тримати ножиці. У ході гри можна використовувати іграшки дитини. Наприклад, нехай учень відріже смужку паперу (дорога для автомобіля, стрічка для ляльки, стежинка для зайчика тощо). Коли дитина засвоїть перші навички роботи з ножицями, можна запропонувати їй нарізати смужки по позначених лініях, а потім вирізати візерунки.

ГУДЗИК ЗА ГУДЗИКОМ

Мета: розвивати дрібну моторику пальців; тренувати уміння маніпулювати з різними видами застібок.

Обладнання: ремінці, гудзики різних розмірів та петлі до них, шнурки, кнопки, гачки, одяг з різноманітними видами застібок.

Хід гри

Намалювати на картоні контури парних фігур. Це можуть бути зайчик і морква, їжачок і грибочок. Вирізати їх. Покласти шаблони на цупку тканину, обвести та вирізати фігури з неї. Очі, ротик і ніс можна намалювати фломастером або вишити, або приклеїти. На фігуру їжачка або зайчика пришити великі і маленькі гудзики, застібки-липучки. Окремо вирізати з тканини яблучко, листочок, грибочок, морквинку. В одних деталях зробити прорізну петлю, яка відповідає розмірам гудзиків на першій фігурі. З такими фігурами можна фантазувати. Наприклад, «Нагодуй зайчика морквиною», «Допоможи їжачкові принести додому яблучко» і т.д. Кожну дію потрібно виконувати поступово і старанно, щоб дитина все це могла роздивитись і запам'ятати.

ТОНЕ – НЕ ТОНЕ

Мета: розширювати й збагачувати знання учнів про роль оточуючих предметів; вчити самостійно робити певні висновки.

Обладнання: прозора миска з водою, чашка з різними дрібними предметами: камінець, намистинка, паличка, пір'їна, пластмаса.

Хід гри

Перед початком гри потрібно поміркувати з учнем, що потоне, а що ні. Дитина по черзі опускає у миску з водою один за одним всі предмети. Вона спостерігає – тоне предмет чи ні. Перевірені предмети можна розкласти на дві купки за принципом «тоне» або «не тоне».

ЖИВІ КВІТИ

Мета: розвивати спритність, охайність, окомір; навчати побутовим навичкам.

Обладнання: живі квіти, маленьке відерце, лопатка для сміття, різні квіткові вази та банки, ножиці, поливальниця, ганчірка.

Хід гри

Вчитель наливає воду з поливальниці у будь-яку вазу. Дитина повинна помітити, скільки води вчитель налив. Потім дитина сама повинна налити воду у вазу. Якщо вода випадково переллється через край, потрібно її витерти ганчіркою. Слід навчити дитину обрізати ножицями листочки на стеблах і відрізати частину стебла. Після цього поставити квітку у вазу. Потрібно дати дитині можливість повторити всі дії самостійно, взявши іншу вазу. Не слід заважати дитині, якщо навіть дуже коротко відріже стебло. Нехай вона переконається в цьому самостійно. Так у дитини розвивається окомір. Завершивши вправу-гру, слід разом прибрати робоче місце.

МАЛЕНЬКИЙ ПОМІЧНИК

Мета: розвивати спритність, охайність; навчати побутовим навичкам.

Обладнання: щітка або ганчірка, спеціальна лопатка.

Хід гри

Показати дитині, як тримати щітку (ганчірку) правою рукою (або лівою, якщо дитина лівша), як змитати нею зі столу, як підставляти лопатку, щоб сміття не падало на підлогу. Дитині допоможе засвоїти гру яскравий або темний кант по краю лопатки. Його можна намалювати звичайним маркером. Показати дитині, що лопатку потрібно підставити під кришку стола так, щоб канта не було видно, тоді на підлогу нічого не розсиплеться. Засвоївши цю навичку, дитина зможе кожного дня допомагати дорослому прибирати зі столу. Вона радітиме від того, що у неї, як і в дорослого, є свої обов'язки.

МАЛЕНЬКИЙ КУХАР

Мета: розвивати моторику, окомір, побутові навички.

Обладнання: 2-4 шматочки хліба або батона, 4-5 шматочків сиру, 2-4 кружечки ковбаси.

Хід гри

Завчасно приготувати всі необхідні продукти. Покласти їх на тарілку. Посадити дитину за стіл і поставити перед нею цю тарілку. Розглянути разом з учителем продукти, з яких будуть готуватися бутерброди. Звернути увагу на те, що шматочки хліба, ковбаси та сиру різні за формою і розміром. Якщо дорослий вважає за потрібне, нехай довірить дитині намастити хліб маслом, показавши спочатку, як це потрібно робити, на іншому шматочку хліба. Запропонувати дитині зробити бутерброди. Добре, якщо дитина зможе вголос коментувати свої дії. Обов'язково нехай пригостить однокласників власноруч приготовленими бутербродами.

КОРЕКЦІЙНО - РОЗВИВАЛЬНІ ІГРИ ТА ВПРАВИ ДЛЯ РОЗВИТКУ МАТЕМАТИЧНИХ ЗДІБНОСТЕЙ

ГЕОМЕТРИЧНІ ТІЛА

Мета: звернути увагу на геометричні тіла і їх характерні особливості.

Обладнання: кошик, хустина, 9 синіх геометричних тіл: куля, яйце, циліндр, піраміда, конус, паралелепіпед, куб, трьохгранна призма; ящик з дощечками у вигляді перелічених геометричних тіл: 3 квадрати, 2 круги, 2 прямокутники, 1 рівносторонній трикутник, 1 рівнобедрений трикутник.

Хід гри

Вчитель вибирає різні тіла, наприклад, кулю, конус, куб. Він тримає їх у руках і намагається показати різницю між ними, крутячи і перевертаючи їх. Потрібно звернути увагу на викривлені та плоскі поверхні. Контроль над помилками здійснюється в процесі роботи з матеріалом.

Наступні вправи:

- тіла лежать у відкритому кошику. Учень опускає в нього руку, намагає будь-яке тіло, визначає, котиться це тіло чи перевертається;
- учень закриває очі. Учитель дає йому будь-яке тіло, дитина обмацує його і повертає вчителю, який кладе його поміж інших тіл. Учень відкриває очі і повинен вже без обмацування впізнати це тіло;
- учень створює групи тіл, які тільки котяться, які можуть стояти, які можуть котитися і стояти. В процесі гри формується уявлення про множини.

Застосування:

1. Учень шукає предмети зі свого середовища, які котяться або перекидаються, і упорядковує їх у відповідності з цими якостями.
2. На двох килимках щоразу лежить по одному геометричному тілу. Учень шукає предмет за схожістю. Наприклад, на кулю схожий м'яч, на куб – ящик.

Варіанти гри

Для застосування дощечок, які мають форму геометричних фігур, вчитель бере їх із ящика та кладе на стіл. Потім вибирає будь-яке геометричне тіло, порівнює його нижню основу з дощечками та підбирає відповідну йому дощечку. У такому порядку поводить з іншими геометричними тілами. Три дощечки залишаються зайвими, тому що одне геометричне тіло може мати різну основу. Їх потім потрібно додатково розмістити біля відповідних тіл.

Контроль над помилками.

Дощечки, які повторюють форму основи тіл та відповідні тіла, повинні співпадати.

Наступні вправи:

- поставити на одну основу всі тіла, які їй відповідають;
- знайти декілька тіл з прямокутною основою або боковою гранню;
- знайти тіло з прямокутною або боковою гранями;
- побудувати ряд з усіх тіл так, щоб два тіла, які стоять

поруч, мали що-небудь спільне;

- тіла роздають учням. Один учень промовляє їх назви.

Інший приносить ще тіла, назви яких відомі дитині. Кладе їх у кошик і накриває хустинкою. Дитина обмацує тіло, називає і дістає його з кошика.

- назвати тіло й знайти його в кошику.

ЧИСЛОВІ ШТАНГИ З ТАБЛИЧКАМИ ЧИСЕЛ

Мета: познайомити з кількісною лічбою від 1 до 10; показати взаємозв'язок кількості й символів; ознайомити з метричною системою.

Обладнання: 10 штанг за розміром від 10см до 1м. Вони поділені на червоні й сині відрізки довжиною по 10 см. Найкоротша штанга червоного кольору . Таблички з написаними на них числами від 1 до 10 .

Хід гри

Всі штанги лежать довільно. Учень розкладає їх від найкоротшої до найдовшої. Учитель бере перші три штанги й відокремлює їх від інших. Кладе найкоротшу штангу перед дитиною, торкається її й говорить: «Один». Потім кладе другу штангу, торкається по черзі обох її відрізків і рахує: «Один, два. Два!» Так само діє з третьою штангою. Кожен раз починає рахунок з першої і торкається потім послідовно наступних відрізків штанги, щоб учень запам'ятав ряд послідовних чисел. Потрібно рахувати відрізки, а не штанги. Вчитель перекладає штанги і говорить : «Дай мені штангу 2», «Покажи мені штангу 3». Кожен раз він просить дитину порахувати. Потім педагог бере одну з трьох штанг, пропонує дитині порахувати її відрізки й назвати, яка це штанга. Коли вправа буде виконана, вчитель просить дитину

відтворити порушений порядок штанг. Дуже важливо, щоб по закінченню вправи учень знову побачив матеріал як одне ціле.

Контроль над помилками здійснюється вчителем.

Подальші вправи:

- вибрати одну штангу і порахувати її відрізки. Повторна перевірка повинна проводитися не тільки шляхом порівняння довжин, а й з допомогою чисел: «Дай мені, будь ласка, попередню, наступну штангу»;
- перелічити тільки червоні або сині відрізки штанги;
- назвати числа від найбільшого до найменшого;
- доповнити штанги до 10 .

Підготовка до додавання:

- після введення цифр із шорсткого паперу доцільно використовувати числові таблички;
- штанги лежать у певному порядку – від найкоротшої до найдовшої. Учень упорядковує числові таблички, розташовуючи їх біля відповідних штанг;
- таблички лежать впорядковано, штанги – довільно. Учень підбирає до кожної штанги відповідну табличку;
- учень розкладає штанги довільно. Потім бере будь- яку табличку й шукає відповідну штангу;
- учитель роздає штанги дітям. Вони утворюють ряд від 1 до 10. Потім штангами обмінюються і утворюють новий ряд.

Наступні вправи є груповими іграми:

«Штанга **6** «іде» до мене. Тепер знову швидко утворіть новий ряд». Всі учні шикуються по штанзі **6**; штанги або числові таблички розподіляються між учнями. «Шукайте свого(старшого або меншого) сусіда»;

«Ми «йдемо» й одночасно рахуємо. Потім повертаємося і рахуємо в зворотному порядку». Лічба ведеться до того числа, яке написано на табличці.

Застосування

Провести ігри, в яких учні могли б застосувати набуті ними знання про числа. Наприклад, на розкладених карточках написані числа від 1 до 10. Карточки роздають учням. Кожному пропонують принести таку кількість предметів, яка б відповідала числу, вказаному на картці.

ЦИФРИ Й КРУЖЕЧКИ

Мета: вивчати числовий ряд від 1 до 10; готувати учнів до засвоєння поняття парного та непарного числа.

Обладнання: ящик з цифрами 1–10 і 55 кружечків.

Хід гри

1. Учитель змішує цифри й пропонує учневі розкласти їх у правильному порядку. Завдання для дитини: покласти під кожною цифрою відповідну кількість кружечків. Педагог показує учневі, в якому порядку їх потрібно класти. При парних числах кладеться подвійний ряд, при непарних – останній кружечок кладеться під останньою парою посередині. Контроль над помилками. Для побудови останнього числа не вистачає кружечків або залишаються зайві.

2 . Цифри й кружечки лежать на столі в зазначеному вище порядку. Кружечки, які лежать під деяким парним числом, наприклад **4**, роздають: « Один тобі, один мені». Учитель запитує: «Скільки кружечків у тебе? Скільки кружечків у мене? » Учень відповідає: «У кожного по два». Вчитель: «Значить, у кожного порівну. Отже, **4** – парне число.» Цифру **4** і відповідні їй кружечки кладуть з однієї сторони стола. Тепер роздають кружечки, які лежать під непарним числом, наприклад **5**. Учень дізнається, що при такому розподілі кожен отримує різну кількість кружечків . **5** – непарне число. Цифру **5** і кружечки кладуть з іншої сторони стола. Так само досліджують та упорядковують всі інші числа. Дитина читає вголос парні та непарні числа. Потім знову розкладає всі цифри й кружечки в такому порядку, як вони лежали на початку вправи. Вчитель бере олівець і ділить ним кружечки, які лежать під парним числом, на дві рівні групи. Олівець повинен лежати вертикально. Учень розуміє, що для непарних чисел такий поділ неможливий. При цьому педагог повторює: «Непарне, парне, непарне, парне...»

ВЕСЕЛІ КОВПАЧКИ

Мета: ознайомити з поняттями й словами «великий» «маленький», «більше» – «менше»; закріпити значення слів «верх» – «низ», «над» – «під».

Обладнання: 9 картонних ковпачків. Радіус найменшого – 3 см; радіус кожного наступного – на 1 см більший за попередній. Використано три основні кольори – червоний, синій, жовтий. Послідовність кольорів повторюється.

Хід гри

За допомогою двох ковпачків познайомити учнів з поняттями й словами «великий» «маленький», «більше» - «менше».

Вчитель пропонує дитині зробити башту, поставивши маленький ковпачок на великий. Можна зробити й навпаки, тоді маленький ковпачок сховається під великим. Таким чином учень закріплює значення слів: «верх» – «низ», «над» – «під», «видно» – «не видно».

Щоб навчити дитину порівнювати, вчитель просить взяти два ковпачки різного кольору, які помітно відрізняються один від одного: «Знайди великий», « А тепер знайди маленький». Потім пропонує виконати те ж саме завдання, але з ковпачками, які не дуже різняться за величиною. Коли дитина добре засвоїть вправу, доцільно ввести в гру ще один ковпачок, щоб познайомити з поняттям «середній».

Можна поставити ряди із ковпачків за різними критеріями: за кольором або за величиною.

НАМИСТО

Мета: розвивати дрібну моторику; розпізнавати форму предмета.

Обладнання: все, що можна нанизати на тонку мотузку (гудзики, ковпачки від фломастерів, пластикові кришки, пробки з отворами).

Хід гри

Протягти через мотузку наявні предмети. Міцно зав'язати кінці. За допомогою таких намистин-саморобок можна навчати лічбі, розвивати дрібну моторику.

РАМКИ - ВКЛАДКИ

Мета: розвивати дрібну моторику; тренувати руку в обведенні плоских фігур, штриховці геометричних фігур, дотриманні меж і розмірів у роботі з олівцем.

Обладнання: рамки-вкладки, олівці.

Хід гри

Вчитель пропонує учневі взяти рамку, розглянути її. Доцільно назвати геометричні фігури у «віконечках» рамок. А потім запропонувати дитині «закрити віконечка» або показати кожній фігурці її будиночок.

Учень кладе рамку на аркуш паперу й обводить кольоровим олівцем із середини. Потім уже з обведеною на папері фігуркою співставляє відповідну вкладку (наприклад, квадрат, трикутник) та обводить ще раз олівцем іншого кольору.

Фігуру, яка з'явилася на папері, учень заштриховує спочатку широкими лініями, потім – вузькими. Вчитель слідкує, щоб штриховка відбувалася зліва направо.

ЧАРІВНИЙ МІШЕЧОК

Мета: удосконалювати знання про геометричні фігури; розвивати тактильні відчуття.

Обладнання: мішечок з геометричними фігурами, хустинка.

Хід гри

Вчитель зав'язує учневі очі або просить заплющити їх. Дитина дістає із мішечка геометричну фігуру й пробує визначити її на дотик. Вчитель пропонує учневі довести, чому фігура має ту чи іншу назву.

ПІДБІР ЦИФР

Мета: вчити розпізнавати цифри, сортуючи їх; співвідносити цифри з кількістю предметів.

Обладнання: картки з цифрами від 1 до 10; картки із зображенням предметів у різній кількості: 1 лялька, 1 м'ячик, 2 ляльки, 2 м'ячики і т.д.

Хід гри

Дитина викладає перед собою картки з картинками та підбирає відповідну цифру.

МАТЕМАТИЧНІ ЗНАКИ

Мета: вчити складати і розв'язувати математичні приклади; продовжувати знайомити з поняттями «більше», «менше», «сума», «різниця», «рівність».

Обладнання: математичне лото або доміно з цифрами, картинками і математичними знаками.

Хід гри

З математичного лото дитина разом з учителем складає вирази і кладе їх перед собою. Школяр складає приклади, а педагог їх розв'язує. Іноді можна допускати помилки. Нехай дитина виправить їх, пояснить, чому вчитель не правий. Такі ігри дозволяють учневі придумувати різні арифметичні дії. До гри він може повертатися багато разів, навіть у той час, коли йому деякі поняття невідомі. Поступово учень знайомиться з ними, причому іноді робить відкриття

самостійно. Крім того, діти дуже люблять гратися в учня і вчителя (відводячи собі, звичайно, роль учителя). Вчитель дозволяє дитині, щоб його вчили виправляти помилки, трішечки сварити і хвалити.

СОРТУВАННЯ ПРЕДМЕТІВ

Мета: вчити розрізняти геометричні фігури, порівнювати предмети за розмірами; розвивати логічне мислення дитини.
Обладнання: 3 товсті нитки 3 кольорів, предмети різних розмірів і форм (гудзики, ракушки, сірникові коробки, олівці, кульки).

Хід гри

Зв'язати кінці кожної нитки так, щоб утворились кола (діаметром близько 50 см). Покласти два кола на підлогу і запропонувати дитині розсортувати предмети: великі предмети – маленькі предмети; сині – червоні; круглі – квадратні і т.д. Слід ускладнювати завдання в залежності від віку дитини. Якщо учень у результаті гри знайде третю властивість, яка об'єднує предмети з різних кіл (наприклад, великий і червоний предмет, маленький і синій предмет), потрібно покласти третє коло між першим і другим, так, щоб воно частково перекривало їх. В той сектор, де кола перетинаються, дитина складатиме предмети із третьою властивістю. Педагог контролює виконання дій.

СЛУХАЙ І МАЛЮЙ

Мета: розвивати просторову орієнтацію, графічні навички; виробляти автоматизацію навичок, вміння користуватися сенсорними шаблонами (геометричними формами).

Обладнання: робочий зошит, простий і кольорові олівці.

Хід гри

Вчитель пропонує учням відкрити зошит і знайти чисту сторінку. Далі говорить, *що* потрібно намалювати й *де*, в якій частині сторінки. Діти повинні без помилок виконувати команди: «Намалюйте в правому верхньому кутку квадрат. Зліва від нього – коло. В центрі сторінки – трикутник. Під ним - прямокутник» і т.д. Вся сторінка повинна бути заповнена. Потім можна запропонувати учням розфарбувати намальовані фігури.

ГУСИ З ГУСЕНЯТАМИ

Мета: розвивати сенсомоторику, увагу; закріплювати знання про кольори; уміння чергувати предмети за кольором.

Обладнання: по 10 елементів мозаїки жовтого та білого кольорів, по 5 – синього, червоного, зеленого кольорів.

Хід гри

Вчитель показує синю мозаїку й пояснює, що такого кольору буває річка. Потім розміщує всі елементи синього кольору на панелі зліва, зверху вниз – утвориться річка. Показуючи один білий і один жовтий елементи, вчитель говорить, що це гуска й гусеня. Розміщуємо на панелі білий елемент, за ним жовтий: «Гуска пішла й гусеня повела». Після цього пропонує учневі самостійно знайти гуску й гусеня, розмістити їх на панелі. Потім дитина виконує все самостійно (від річки й до гусей), сама вибирає потрібні кольори, розміщує їх. При виникненні труднощів учитель може допомогти учневі виконати послідовність дій.

МУРАХИ

Мета: розвивати сенсорну сферу; формувати уявлення про символічне зображення речей; розвивати пізнавальний інтерес, самоконтроль; закріплювати знання про кольори.

Обладнання: ігрове поле із зображенням чотирьох будиночків (у верхній частині аркуша), дві великі мурахи (лівий нижній куточок аркуша), чорна й червона: чорна мураха позначена намальованим великим зеленим квадратом, червона мураха – великим червоним трикутником, дві маленькі мурахи (правий нижній кут аркуша) – чорна й червона: чорна мураха позначена намальованим маленьким зеленим квадратом, червона мураха – маленьким червоним трикутником. Від мурах до будиночків намальовані чотири доріжки, розділені парами: дві чорні й дві червоні. Через доріжки вертикально поставлені дві пари воріт (одні маленькі і одні великі ворота складають пару). Два комплекти геометричних фігур: чотири великих і маленьких зелених квадрати, чотири великих і маленьких червоних трикутники.

Хід гри

В казковій формі дітям пропонується допомогти мурахам знайти дорогу додому. Застосовується показ інформації: великий зелений квадрат – велика чорна мураха; великий червоний трикутник – велика червона мураха і т.д. Чорні мурахи ходять тільки по чорних доріжках, а червоні – тільки по червоних. Великі мурахи ходять тільки через великі ворота, а маленькі – тільки через маленькі.

Кількість учасників гри – 1 – 2 учні. Перемагає той, хто допустить менше помилок.

ПІДБІР ДОЩЕЧОК

Мета: розвивати зорові відчуття і концентрацію уваги; вивчати натуральний ряд чисел.

Обладнання: ящик з двома наборами дощечок по 5 штук (10 x 9 см), які обклеєні шороховатим папером 5-ти видів.

Ящик повинен бути у кожного учня. Дощечки попарно однакові.

Хід гри

1. Учень із заплющеними очима дістає з одного набору дощечку, доторкається до неї, потім шляхом дотику шукає подібну дощечку в другому наборі і кладе її поруч. Бере наступну дощечку з першого набору і підбирає подібну з другого і т.д.

2. Учень із заплющеними очима бере дощечку з шороховатою поверхнею в одному наборі і кладе її в сторону. Із тих, котрі залишилися, знову вибирає дощечку з шороховатою поверхнею і кладе поруч з першою. Дії виконуються до тих пір, поки не утвориться рівномірно упорядкований ряд.

Завдання можна починати виконувати із самої гладенької дощечки.

Потім із розплющеними очима учень перевіряє себе. Для цього він перевертає викладені дощечки зворотньою стороною і дивиться на цифри, які там написані. Якщо завдання виконане вірно, то цифри будуть розміщені як у натуральному ряду.

ЗВАЖУВАННЯ В РУКАХ

Мета: розвивати вміння визначати вагу предметів в руках; порівнювати предмети.

Обладнання: 10 різних предметів, гирі вагою 5, 20, 50 грамів.

Хід гри

Учасники гри діляться на дві команди. Команди отримують по 5 різних предметів: ручки, олівці, зошит, гумка і ін. Діти по черзі повинні зважити отримані предмети на долоні, порівнюючи з вагою гир. Обговорюють з командою вагу предметів. Та команда, яка більш точно визначить вагу предметів, виграє.

МОТУЗКА

Мета: вчити розпізнавати геометричні фігури, відтворювати їх.

Обладнання: мотузка.

Хід гри

Діти викладають різні фігури із мотузки на столі. Беруть мотузку або товсту нитку довжиною 30 – 50 см.

Спочатку педагог показує дитині, як із мотузки можна отримати різні зображення: коло (м'яч або сонце), квадрат (віконце), хвилі, трикутник (шапочка для мишки), і т.д. Потім дитина виконує завдання самостійно.

Аналогічно можна використовувати і палички, складаючи їх у різні комбінації.

ТАНГРАМ

Мета: розвивати просторові уявлення, мислення і пам'ять; засвоювати сенсорні шаблони (геометричні фігури); розвивати графічні навички.

Обладнання: комплекти розрізних геометричних фігур по кількості учасників.

Хід гри

Кожному учаснику дають комплект розрізних геометричних фігур, необхідних для того, щоб зібрати всі шаблонні фігури. Після цього ведучий демонструє першу зібрану фігуру, руйнує її на очах дітей і пропонує їм зібрати таку ж із тих деталей, які в них є. Послідовно демонструються всі шаблонні фігури, які діти повинні зібрати самостійно, без зразка. Важливо кожного разу забирати шаблонну фігуру після демонстрації, не залишаючи її для копіювання в той час, коли діти розв'язують мисленнєве завдання. Якщо учасники виконують це завдання з різною швидкістю, то необхідно перейти до індивідуального показу шаблонів, що дозволить зберегти цікавість учасників до даної справи.

ПІДБЕРИ ФІГУРКИ

Мета: вчити дітей розрізняти кольори, геометричні фігури розвивати увагу, пам'ять.

Обладнання: картки із зображенням різнокольорових геометричних фігур.

Хід гри

Покласти картки на плоску поверхню кольоровими фігурами вниз. Тепер нехай учень постарається перевернути дві картки одного кольору із зображенням фігур одного виду. Можна грати за принципом «Іди ловити рибку». При цьому старанно підібрати всі фігури одного кольору.

ЗБУДУЙ БАШТУ

Мета: розвивати у дітей зорову орієнтацію на форму предметів; формувати практичні способи орієнтування; викликати зацікавленість до властивостей предметів навколишнього світу.

Обладнання: кульки і кубики одного розміру та кольору (лежать на парті).

Хід гри

Учитель пропонує дитині побудувати башту. Звертає увагу на предмети, які лежать на парті : «Бери всі такі (показує кубик) і будуй башту». Якщо дитині важко виконувати завдання, вчитель діє разом з нею. В кінці гри вчитель підсумовує: «Башту побудували з кубиків. Тут залишились тільки кульки».

МАЛЮНКИ З ГЕОМЕТРИЧНИХ ФІГУР

Мета: розвивати зорову пам'ять, графічні навички; засвоювати сенсорні шаблони (геометричні фігури).

Обладнання: спеціальні картки із зображенням малюнків зі сполученням геометричних фігур, годинник, робочі зошити учасників, прості олівці.

Хід гри

Пропонується інструкція учасникам: «Зараз я вам покажу картку з малюнком із геометричних фігур. Постарайтесь якомога краще запам'ятати малюнок і такий самий намалювати в своєму зошиті». Учитель демонструє першу картку протягом 10 сек. Після того, як картку закриє, учасники повинні відтворити сполучення геометричних фігур в своїх зошитах. Коли діти закінчать малювати, знову вчитель демонструє картку, розглядаються помилки відтвореного та,

попросивши бути уважнішими, педагог демонструє іншу картку. Для ускладнення гри можна демонструвати одночасно дві картки.

ІГРИ ТА ВПРАВИ ДЛЯ КОРЕКЦІЇ ТА РОЗВИТКУ МОВЛЕННЄВИХ ЗДІБНОСТЕЙ

РІЗНОКОЛЬОРОВІ КРАПЛИНИ

Мета: розвивати дрібну моторику руки, координацію рухів; покращити рух пальців рук; вчити концентрувати увагу; готувати руку до письма; вчити розпізнавати кольори та порівнювати їх.

Обладнання: форми для льоду, три різнокольорових фломастери, три посудини з кольоровою водою (воду можна підфарбувати харчовими барвниками синього кольору), піпетка, маленька губка.

Хід гри

Зафарбувати денце форм по принципу 1 ряд – 1 колір. Дитина за допомогою піпетки по краплі переносить воду з різних посудин у форми з водою. Форми поступово наповнюються водою у відповідності з їх кольором. Якщо вода розливається, дитина витирає губкою, при цьому вивчає властивість губки вбирати воду. Воду у формочках можна заморозити, роздивитись льодяні кубики. Разом з цим дитина знайомиться з одним із станів води – з льодом. Потім учень може помістити лід у стакан з водою, при цьому спостерігаючи, як лід перетворюється у воду.

ЗАЦІПКИ У ВІДЕРЦІ

Мета: розвивати дрібну моторику руки, мислення, фантазію; готувати руку до письма.

Обладнання: пластмасове дитяче відерце із заціпками для білизни, картонні фігурки предметів.

Хід гри

Вчитель пропонує учневі діставати із відерця заціпки одну за одною.

Можна закріплювати заціпки, «прикрашаючи» ялинку, прикріплюючи їжачкові «голки». Якщо учень навчиться добре працювати із заціпками, йому можна запропонувати скласти із них квітку - семиквітку, зайчика і т.д.

ШЕРШАВІ БУКВИ

Мета: стимулювати тактильні відчуття; вивчати алфавіт через тактильні відчуття; співставляти звук і букву, готувати руку до письма.

Обладнання: шершаві букви, наклеєні на таблички з товстого картону (колір табличок для голосних звуків червоний, для приголосних – синій).

Хід гри

1. Вчитель пропонує учневі роздивитися картки. Показує йому, як можна двома пальцями обвести букву, ніби написати її. Дитина повторює цей рух. Якщо учень знає букву, то після обведення називає її. Якщо не знає, то букву називає вчитель, а дитина повторює. Учень може повторити рух руки в повітрі, щоб краще запам'ятати контури названої букви.
2. Учень кладе перед собою декілька табличок з шершавими буквами й закриває очі. Він промацує шершаві букви й намагається назвати їх.

ПОСИПАЄМО ДОРІЖКИ

Мета: розвивати дрібну моторику; готувати руку до письма; розвивати координацію рухів.

Обладнання: крупа, сірники або тоненькі смужки паперу.

Хід гри

Педагог пропонує учневі посипати крупою (манкою, пшоном, гречкою) доріжку на столі шириною 3 – 5 см. Контури доріжки (краї) обмежувати 4 – 8 сірниками. Доріжка повинна проходити від одного будиночка, викладеного із сірників, до другого, чи від однієї палички до іншої.

ПИСЬМО НА УРОЦІ

Мета: розвивати дрібну моторику рук; готувати руку до письма; виховувати охайність, кмітливість.

Обладнання: набір табличок з шершавими буквами, піднос з насипаною крупою, тоненька паличка для письма.

Хід гри

Спочатку учень обводить двома пальчиками шершаву букву на дошці. Потім він робить ті ж рухи, пишучи на підносі з крупою. Вправу можна виконувати декілька разів, струшуючи піднос з крупою.

Цю ж вправу учень може виконувати за допомогою палички. Спочатку обводить нею шершаву букву, а потім виводить цю букву на крупі.

Дитина малює на крупі те, що забажає.

СЛОВА В ТРЬОХ КОРОБОЧКАХ

Мета: розширювати й збагачувати словниковий запас дитини; вчити класифікувати предмети та слова; співставляти предмет із його назвою; розширювати кругозір.

Обладнання: три однакові коробочки різного кольору (червоного, жовтого, зеленого), малюнки тварин, рослин, будь-які малюнки предметів, що відносяться до побуту людини.

Хід гри

В червоній коробочці лежать малюнки із зображенням тварин, в зеленій – рослин, в жовтій – будь-який малюнок із зображенням предметів, що належать до побуту людини.

Учень бере коробочку, дістає з неї по одному малюнку й називає відомі йому предмети. Незнайомий дитині предмет називає вчитель.

Далі гра ускладнюється. Вчитель ставить перед учнем два відомі малюнки з предметами й один невідомий. Називає разом з дитиною предмет, який йому відомий, і пропонує дати або показати його. Запитує про невідомий предмет: «Що (хто) це? На що це схоже? Як ти думаєш, що ним роблять?» Можливо в учня буде своє уявлення про цю річ. Вчитель вислуховує його, а потім сам розповідає про цей предмет.

Якщо дитина вже знає назви предметів, які зображені на малюнках, вчитель висипає картинки з коробок на стіл, перемішує і просить дитину знайти свій будиночок кожному предмету. Учень бере по одному малюнку, називає його й розкладає в коробочки: малюнки тварин – в червону, малюнки рослин – в зелену, все, що відноситься до побуту людини – в жовту.

ШЕРШАВІ СЛОВА

Мета: удосконалювати тактильні відчуття готувати руку до письма; розвивати образне сприйняття; поєднувати подумки букви в складі й слова; концентрувати увагу.

Обладнання: картонні таблички, на яких буквами із шороховатого паперу написані слова, хустинка для зав'язування очей.

Хід гри

Вчитель зав'язує учневі очі. Кладе перед ним табличку з шершавим словом. Учень обмацує букву за буквою, поєднує їх в слово й зачитує його. Якщо дитина допускає помилку, вчитель пропонує повторити гру спочатку.

КАРТИНКА – СЛОВО

Мета: розвивати інтуїтивне читання; порівнювати написане слово із зображенням предмета; контролювати виконане завдання.

Обладнання: картки із зображення будь-яких предметів, таблички зі словами до них, контрольні картки, на яких слово й предмет поєднані. Малюнки та слова можна підібрати за групами предметів: квіти, одяг, тварини і т.д. Важливо, щоб слова на табличках були легкими для читання.

Хід гри

Учень бере конверт з картинками, на яких зображені різні предмети. Він викладає на стіл картинки, а потім підбирає до них таблички зі словами. Контрольні картки допоможуть дитині самостійно перевірити виконану роботу.

ЩО МЕНЕ ОТОЧУЄ

Мета: навчитися співставляти прочитане слово з предметом із навколишнього середовища.

Обладнання: таблички з тасьмою, на яких написані прості слова, предмети з навколишнього середовища (стіл, шафа, підлога, кубик, лялька і т.д.)

Хід гри

Учень бере одну за одною таблички, читає слово та вішає або кладе табличку на відповідний предмет. Часто буває так, що вся кімната завішується табличками з назвами предметів. Це дуже важливий стан переходу дитини від інтуїтивного до усвідомленого читання. Учень робить важливі відкриття: все, що мене оточує, можна записати, а потім прочитати.

ДОМІНО З ЛІТЕР

Мета: навчати інтуїтивному читанню слів, запам'ятовуванню їх; розвивати мовлення; вчити розпізнавати літери як символи звуків у написаних словах; готувати до оволодіння навичками читання.

Обладнання: картки зі словами, перша та остання буква в яких виділена червоним кольором; на зворотньому боці – відповідний малюнок.

Хід гри

Дитина висипає перед собою картки і перевертає їх словами вгору. Вчитель показує, як скласти ланцюжок слів, підбираючи їх так, щоб перші й останні літери співпали:

МАМА – АГРУС – СОМ – МИР – РУКА - ...

Якщо дитина ще не готова до розрізнення літер, вона може гратись із картинками, сприймаючи їх назви на слух. Для цього потрібні і відповідні картинки. Вчитель кладе перед дитиною картки вгору зображенням, промовляючи вголос назву картинки. При цьому учень старається підібрати таблички так, щоб у назвах співпали перший і останній звуки слів.

НАЗВИ СЛОВО

Мета: розвивати фонематичний слух, вміння користуватись своїм словниковим запасом.

Обладнання: картки із зображенням літер (синій колір – для літер, які позначають приголосні звуки, червоний – голосні.)

Хід гри

Дитина дістає з коробки одну за одною картки і називає слова, які починаються з вказаної на картці літери. Чим більше слів назве дитина на одну букву, тим краще.

В цю гру можна гратись вголос, не користуючись картками. Потрібно назвати дитині кілька звуків, до яких вона повинна придумати слова.

ЩО РОСТЕ НА ДЕРЕВІ?

Мета: навчитись розрізняти дерева, їх листя і плоди; довести до відома, що деякі дерева не мають плодів; ввести в словник слова «плід», «листок».

Обладнання: картки з картинками, лото. На одних картинках зображені різні дерева (ялина, береза, груша, яблуня і т.д.), на інших – листя, плоди цих дерев.

Хід гри

Учень вибирає будь-яку картку із зображенням дерева і підбирає до неї картку із зображенням листка і плода.

На основі цієї гри вчитель розповідає учневі, що таке гербарій і навіть пропонує зібрати його.

ЩО НАПИСАНО?

Мета: удосконалювати навички читання; усвідомлювати прочитане.

Обладнання: невеличкі смужечки паперу з надрукованим текстом у вигляді завдань. Це може бути вказівка, доручення, повідомлення тощо. Для тексту завдань підбираються найпростіші слова, речення:

ВИТРИ ДОШКУ

ПОЛИЙ ВАЗОН НА ПІДВІКОННІ

СПИВАЙ

Хід гри

Учень бере смужки, читає завдання і виконує їх одне за одним. У записках можна пропонувати різноманітні завдання. В цій справі учень вперше читає відразу декілька слів у ряду, які пов'язує між собою за змістом – речення. Він повинен поєднати їх в своїй свідомості, і розуміння прочитаного буде для нього сигналом до виконання дій.



ВІДГАДАЙ ЗА ЗВУКОМ

Мета: розвивати фонематичний слух, увагу; збагачувати словниковий запас.

Обладнання: іграшковий барабан, дзвіночок, молоточок.

Хід гри

РОЗВИТОК ПРОСТОРОВИХ УЯВЛЕНЬ У ДІТЕЙ З ОСВІТНІМИ ПОТРЕБАМИ. КОРЕКЦІЙНІ ІГРИ ТА ВПРАВИ

ДОСЛІД З ВОДОЮ ТА ЯЙЦЕМ

Мета: розвивати увагу, дрібну моторику руки, охайність, зацікавленість.

Обладнання: дві склянки з водою, двоє яєць, чотири ложки солі.

Хід гри

Учень заповнює склянку водою й опускає яйце у воду. Воно опускається на дно склянки. В другу склянку наливає води до половини, кладе туди 4 ложки солі й розмішує. Коли сіль розчиниться, дитина опускає яйце в склянку та спостерігає за тим, що воно плаває на поверхні.

КРУГЛИЙ РІК

Мета: вчити читати слова, ознайомити з поняттям «пори року», розвивати словниковий запас.

Обладнання: картонний круг, розрізаний на 12 секторів. На кожному секторі написана назва одного із місяців року. Кінці секторів зафарбовані різними кольорами, наприклад: весняні місяці – зеленим, літні – червоним, осінні – жовтим, зимові – білим або синім.

Хід гри

Вчитель перемішує сектори. Потім пропонує учневі прочитати назви місяців. Допомагає викласти їх у правильному порядку. Пропонує учням назвати, яка зараз пора року, що відбувається в природі, в житті тварин, які свята бувають літом, зимою і т.д. Доцільно обговорити з дитиною і тему одягу в різні пори року, та поняття «холодно», «жарко», «волого», «мряка», «підмерзає» і т.д. Спробувати пояснити разом з дитиною, чому кожній порі року на картці відповідає певний колір (весна - зелений, осінь – жовтий, і т.д.). В процесі гри, працюючи з кругом, учень знайомиться з рядом математичних понять.

РИБКИ В БАСЕЙНІ

Мета: розвивати дрібну моторику руки, довільну увагу, пам'ять; розширювати уявлення дітей про тваринний світ; закріплювати знання про будову риби; розвивати творчий потенціал.

Обладнання: аркуш ватману блакитного кольору (імітація води в басейні); комплекти геометричних тіл різного кольору і розміру; різні моделі рибок, за основу яких взяті геометричні фігури; фарби, фломастери, крейда.

Хід гри

В контексті казки дітям пропонують запустити рибки в басейн.

1. За основу рибки береться геометрична форма, яка відповідає формі рибки. Діти наклеюють геометричні форми на аркуш ватману і дофарбовують деталі так, щоб утворилось зображення казкової рибки.
2. Дітям пропонують комплекти готових казкових рибок, які можна розкласти на деталі і скласти.

НЕ ВПУСТИТИ КУЛЬКУ

Мета: розвивати координацію рухів, вміння орієнтуватися в просторі; сконцентрувати увагу.

Обладнання: ложка, кулька для пінг-понга, миска з водою.

Хід гри

Взяти ложку й кульку для пінг-понга, наповнити миску водою, опустити в неї кульку. Запропонувати дитині витягти кульку ложкою і, не впустивши її, в ложці донести до призначеного місця. Відстань, яку потрібно пройти, не повинна перевищувати 6 – 8 метрів.

НАШІ ВУШКА

Мета: розвивати уміння слухати, навички взаємозв'язку.

Обладнання: кольорові олівці, папір формату А-3 з «Веселковими портретами», корзина з музичними інструментами, набір карточок «Домашні тварини», аудіозапис, дзвіночок.

Хід гри

Всі діти сидять у колі. Ведучий бере дзвіночок. Підходить до одного з дітей, тихенько дзвонить біля його вуха, називає його по імені та говорить щось приємне. (Наприклад, « Богдане, я рада тебе бачити»). Далі Богдан бере дзвіночок і підходить до іншої дитини і т.д. Діти обговорюють, для чого людині вуха, на що вони схожі. Учні торкаються до вуха, роздивляються частини вуха, називаючи їх. Потім заплющують очі і прислухаються до шуму на вулиці. Відкривають очі та обговорюють, що чули з вулиці. Закривають очі і прислухаються до шуму в кімнаті. Відкривають очі та говорять, що чули в кімнаті. В кінці гри можна зробити масаж вухок, при цьому декілька разів потягти за вухка із сторони в сторону.

ХТО ТУТ ЖИВЕ?

Мета: ознайомлювати дітей з тваринним світом; готувати до упорядкування великого об'єму інформації, привчаючи аналізувати та робити посильні логічні висновки.

Обладнання: картки з відповідними малюнками (лото).

Хід гри

Разом із дитиною вчитель викладає малюнки, називаючи їх та аналізуючи. Наприклад, вчитель каже: «Тут живуть звірі» і викладає малюнки цієї категорії в ряд. Таким чином, діти знайомляться з іншими представниками фауни. Поступово вчитель «допускає помилки» у створенні рядів. Потрібно дати дитині можливість виправити їх. Майже всі діти із задоволенням виконують роль учителя.

УГАДАЙ, ХТО В БУДИНОЧКУ ЖИВЕ

Мета: вчити диференціювати звуки.

Обладнання: два будиночки, собака та кішка.

Хід гри

Педагог показує дитині собачку й говорить: «У мене собачка. Він вміє гавкати. Ось так: – «Гав!». Він живе в цьому будиночку (саджає собачку в один із будиночків). А це – кішечка, яка вміє нявкати: «Няв!». Вона живе в іншому будиночку. Тепер угадай, хто живе в цьому будиночку». Педагог вимовляє один із звуків, після відповіді показує іграшку: «Правильно, ти вгадав. Це собачка. Він гавкає».

ХТО КРИЧИТЬ?

Мета: вчити диференціювати звуки та називати тварин.

Обладнання: магнітофон, запис із голосами тварин.

Хід гри

Педагог демонструє голос тварини. Потім пропонує дитині назвати тварину, чий голос звучав.

ДЕ СОБАЧКА?

Мета: вчити сприймати і виділяти з навколишнього середовища живі істоти (собачку).

Обладнання: картинки із зображенням собаки, іграшквий собачка.

Хід гри

Педагог організовує спостереження дитини за собакою, звертає увагу на те, що вона бігає, гавкає, їсть, махає хвостиком, у неї є голова, тулуб, хвіст і лапи. Собаку можна зустріти на вулиці з господарем. Після спостережень педагог показує іграшку – собачку, даючи можливість пограти з нею, читає вірш про собаку, а потім шукає з дитиною зображення собаки на картинці, виділяючи його серед інших: « Ось він, собачка, вміє гавкати: гав!».

ЗРОБИМО ДОРІЖКУ

Мета: вчити виділяти об'єкт неживої природи – пісок; формувати інтерес до ігор із піском.

Обладнання: совок, відерце, іграшкова машина.

Хід гри

У сонячну погоду педагог організовує ігри з дитиною в пісочниці. Він показує, що пісок можна копати, набирати у відерце, будувати з нього вежі. Потім педагог дає дитині совок і пропонує насипати пісок у відерце. Далі вона висипає пісок, будує доріжку для машини.

КРАСИВА КВІТОЧКА

Мета: вчити сприймати та виділяти з навколишнього середовища рослину – квітку.

Хід гри

Педагог організовує на прогулянці спостереження за рослиною – квіткою, звертає увагу на те, що квітка росте на землі, цвіте, пахне, прикрашає галявинку. Педагог пропонує принести квітку в групу та поставити її у вазу. Після спостережень на прогулянці педагог показує квітку, яка росте в кімнаті, пропонує полити її, понюхати. Потім шукає з дитиною зображення квітки на картинці.

ХТО ЯК КРИЧИТЬ?

Мета: вчити диференціювати звуки.

Обладнання: картинки із зображенням тварин (півень, жаба, корова і т.д.)

Хід гри

Педагог розкладає по черзі перед дитиною картинки й демонструє їй відповідне звуконаслідування. Потім говорить: «Будемо гратись». Дорослий вимовляє звуконаслідування, а дитина знаходить відповідну картинку.

ПОЗНАЙОМСЯ З ПТАШКОЮ

Мета: вчити сприймати та виділяти з навколишнього середовища живі істоти (птаха).

Обладнання: картинка із зображенням звірів, птахів; іграшковий птах.

Хід гри

Педагог організовує спостереження дитини за пташкою у живому куточку чи на вулиці, звертає увагу дитини на те, що в пташки є голова, тулуб, крила, лапки, вона вміє ходити, літати, клювати зерна. Після спостережень педагог показує іграшку, дає можливість погратися нею, читає вірш про пташку:

Пташко, пташко, ось тобі водичка,

Ось тобі і крихти на моїй долонці.

Потім шукає з дитиною зображення пташки на картинці, виділяючи її серед звірів: « Ось вона, пташка, вміє літати, співати: пі-пі-пі!»

ДОЩИК

Мета: вчити звертати увагу на явище природи – дощ.

Обладнання: відерце.

Хід гри

У дощову погоду педагог організовує спостереження на прогулянці за цим природним явищем. Ставить відерце для збирання дощової води. Звертає увагу дитини на калюжі, що утворюються після дощу, на краплі води, хмари, з яких іде дощ. У процесі спостереження педагог звертає увагу дитини на те, що люди йдуть у плащах, під парасольками, у чоботях. Після спостереження вчитель малює хмари, пропонує дитині намалювати дощик (кап-кап). Потім педагог допомагає намалювати калюжі, промовляючи вірші про дощик:

Дощику, дощику, кап-кап-кап!

Мокрії доріжки.

Підем дружно ми гулять -

Не промочим ніжки!

Заняття можна повторити в дощову погоду.

СВІТИ, СОНЕЧКУ!

Мета: вчити звертати увагу на явище природи – сонце.

Хід гри

У сонячну погоду на прогулянці педагог організовує спостереження на прогулянці за сонцем. Звертає увагу дитини на світло і тепло, на те, що сонечку радіють пташки і квіти. В процесі спостереження педагог звертає увагу дитини на поведінку та діяльність людей (діти катаються на велосипеді, граються в пісочниці, з м'ячем, дорослі люди йдуть у легкому одязі без парасольок). Після спостереження педагог малює сонечко, пропонує дитині намалювати проміннячко до нього, домалювати квіти, травичку, промовляючи вірші про сонечко:

Світи, світи, сонечку,

Зеленій, лужку!
