

Дидактическое пособие «Ходилки-бродилки»



Авторы:

учитель-логопед Гранько Анастасия Сергеевна
педагог-психолог Суворова Марина Сергеевна
г. Красноярск, МБДОУ №63

Описание дидактического пособия

Цель: создание условий для развития пространственных представлений (право-лево, ориентировка на плоскости и в пространстве) у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- Сформировать навыки умения ориентироваться на теле, в пространстве, на плоскости;
- Расширить предметно-пространственную среду;
- Воспитывать бережное отношение к игровому материалу;
- Развивать познавательный интерес.

Возраст целевой аудитории: дети 4-7 лет.

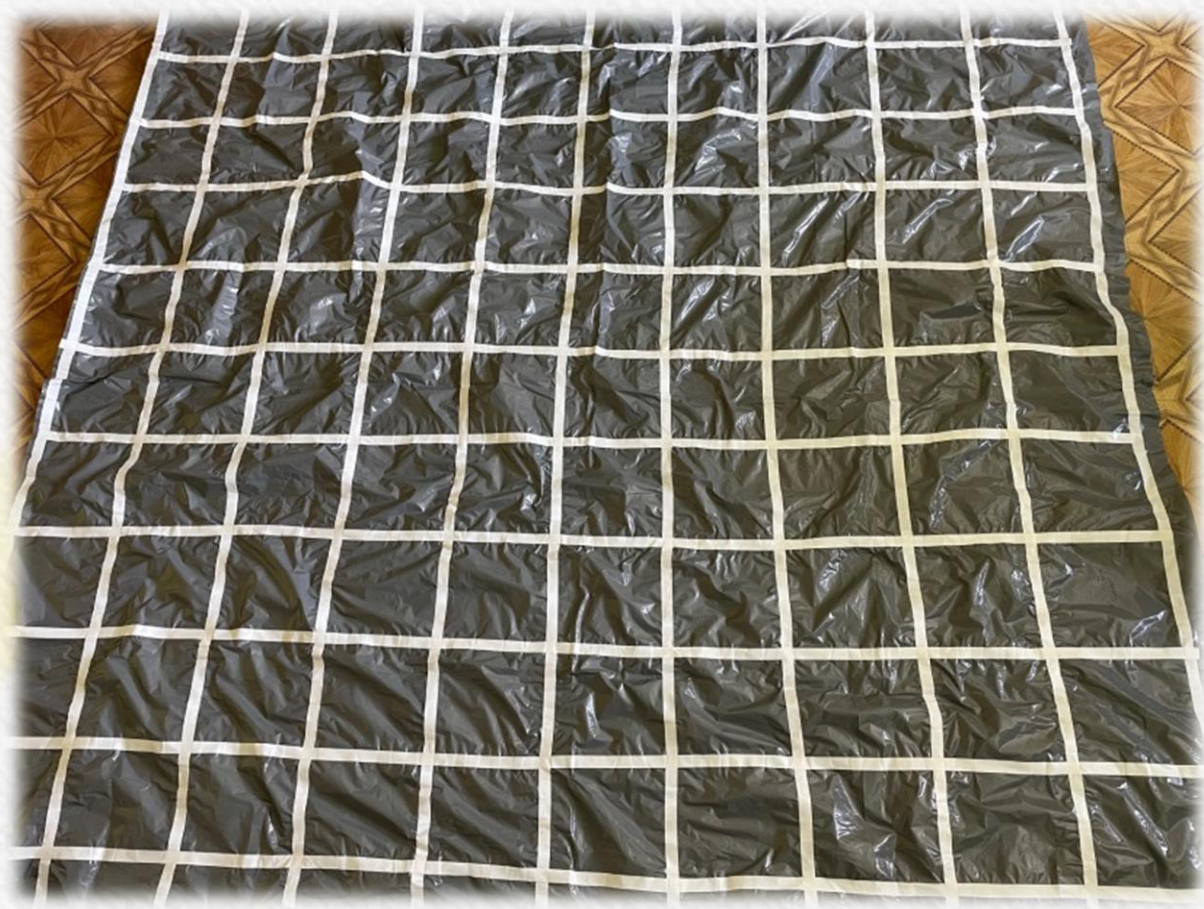
Ожидаемый результат:

- Умение внимательно слушать и точно выполнять инструкцию взрослого;
- Повышение интереса к игре с пособием;
- Умение выделять и анализировать различные пространственные признаки и отношения;
- Умение определять направление местоположения любых предметов даже на значительном от них расстоянии;
- Развитие способностей координировать собственные движения в сфере общей и мелкой моторики в соответствии с поставленной задачей, навыков управления собственным телом, подвижности, ловкости, точности движений в соответствии со всё более сложными правилами.

Материалы и инструменты

- Полотно размером 200 см на 200 см из прочной плёнки, с нанесённой разметкой в виде клеток размером 17 см на 17 см
- Полотно размером 100 см на 100 см, с нанесённой разметкой в виде клеток размером 5 см на 5 см
- Заламинированный лист бумаги размером А4
- Дополнительный материал подбирается педагогом в зависимости от изучаемой темы

«Ходилки-бродилки» представлены в двух форматах – большое и маленькое полотно. На большом полотне участник передвигается по клеткам, ощущая своё тело на поле и в пространстве, **понимая** свою правую и левую сторону. На пособии поменьше участники, выстраивают ходы по клеткам в уме и озвучивают свой ход. Используется для двух игроков. Ламинированные листы в клеточку используются, так же как пособие поменьше, но только для индивидуальной работы.



Описание хода игры

Игра: «Собери урожай»

Игрок стоит на красной стрелке перед полем в клетку. На поле разложены предметы, которые игроку необходимо собрать. Можно положить предметы-обманки, например, собирает овощи, а подложить несколько фруктов. Задача игрока собрать овощи, передвигаясь по полю строго по клеточкам, при этом проговаривая свой путь, называя движение «вперёд, влево, вправо» и количество клеточек, чтобы встать на клетку с нужным предметом. После того, как все предметы собраны, игрок движется к выходу, обозначенный зелёной стрелкой, так же проговаривая каждый шаг.

Правило: игрок двигается только после того, как озвучит путь.



Игра «Морской бой»

Участники садятся напротив друг друга перед полем из клеточек. Расставляют свой флот из кораблей любого размера из цветных фигур. Для каждого игрока обозначается вход на поле с его стороны, только оттуда он начинает движение. Далее игроки озвучивают свой путь по клеточкам до выбранного корабля и только потом начинают движение. Если участник ошибся, ход переходит следующему игроку. Игра идёт до победы.

Правило: за каждым участником закрепляется определенный цвет флота.

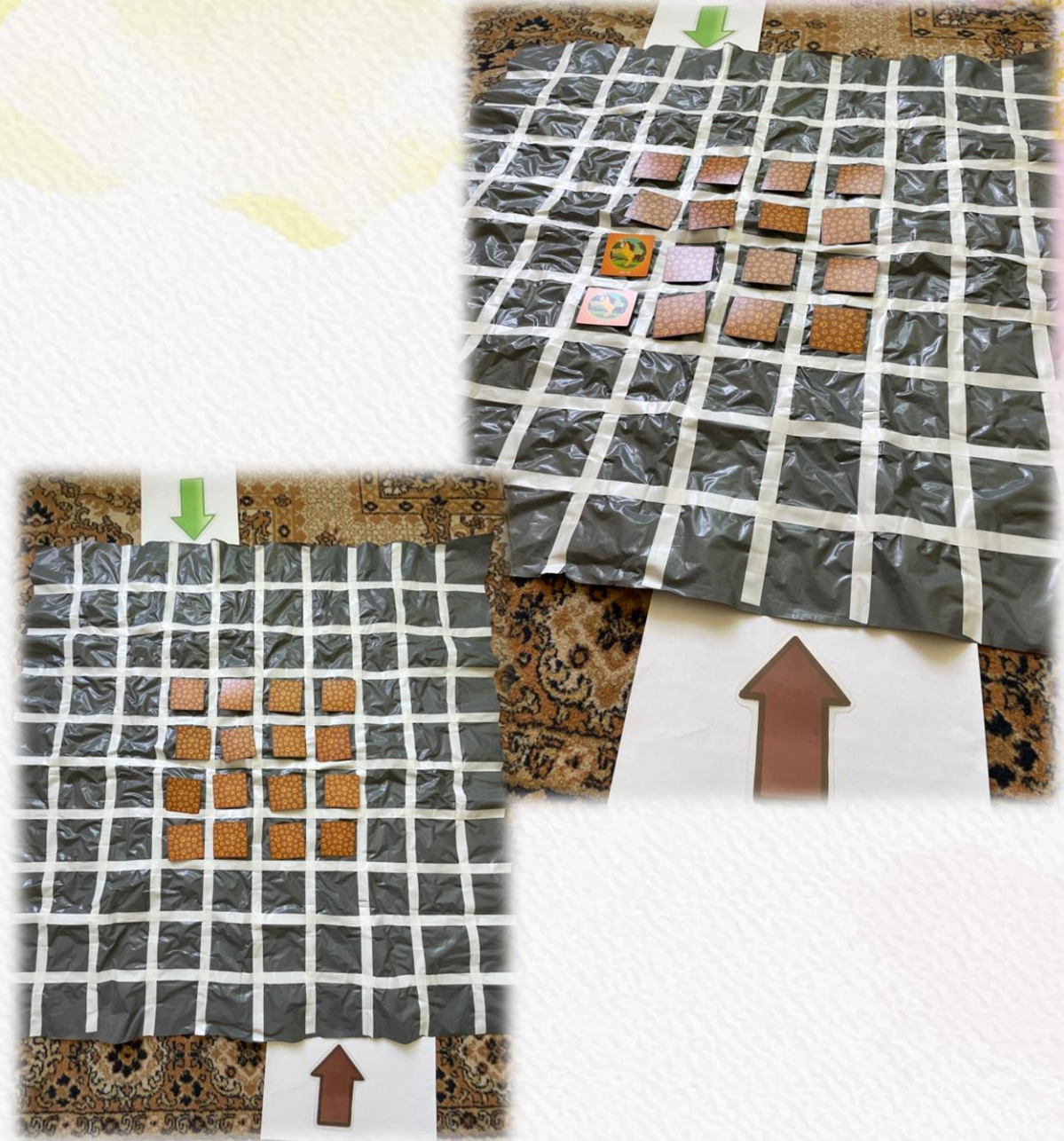
Игрок начинает свой путь, только после того как озвучит весь ход. Ведущий следит за правильностью выполнения хода.



Игра «Мемори»

На поле выкладываются парные картинки лицевой стороной на 1 минуту, чтобы дети запомнили их расположение. Затем картинки переворачиваются рубашкой вверх. Каждому игроку маркируется выход на поле стрелкой. Затем игрок выбирает определенную карточку и проговаривают свой маршрут по клеточкам до этой картинки. Потом так же проделывает ход ко второй картинке ища пару. Если игрок ошибся в выборе картинки или озвученный ход неверный, переход хода следующему игроку. Побеждает участник открывший большинство парных картинок.

Правило: игрок выходит на поле от своей стрелки.



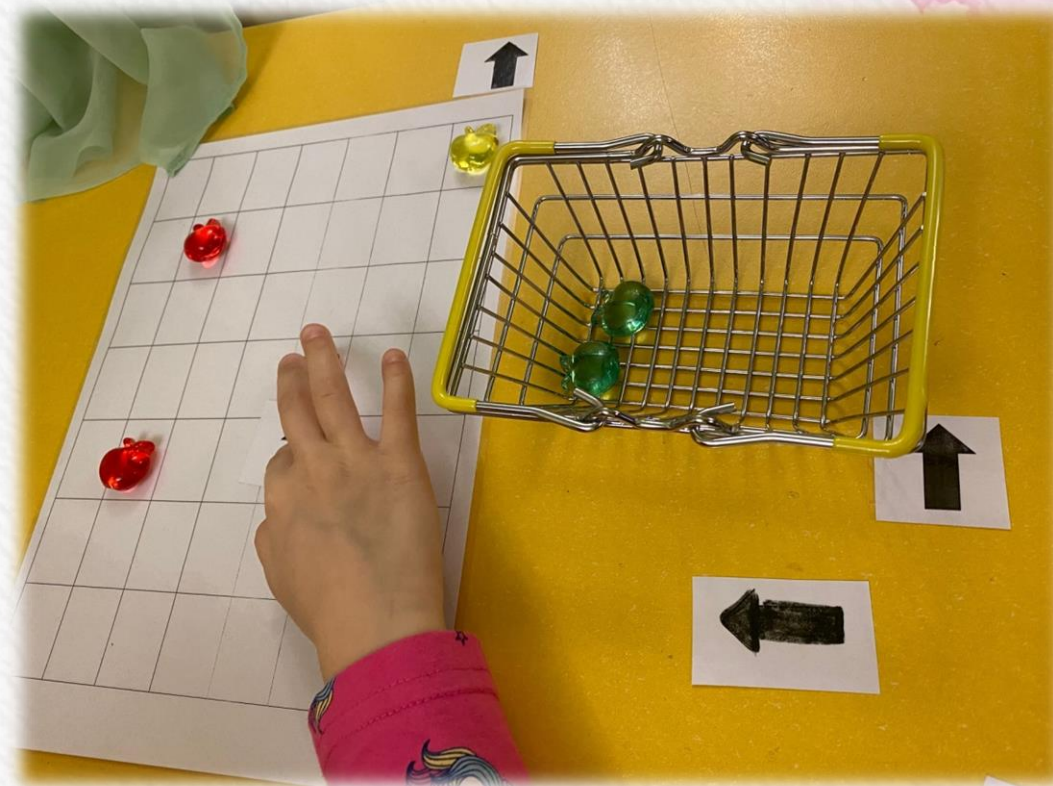
Игра "Собери урожай"

Игра направлена на автоматизацию звука Л, на согласование имени существительного с числительными.

На полотно пособия выкладываются фигурки яблок в хаотичном порядке. Ребенку предлагается собрать яблоки, называя направление и количество клеток, которые ему нужно преодолеть, чтобы собрать все яблоки, при этом, собирая яблоки, ребёнок проговаривает, сколько яблок он собрал.

Пример: одно яблоко, 2 яблока и тд.

Аналогичную игру можно проводить на любой другой автоматизируемый или дифференцируемый звук с подходящими игрушками.



Описание результатов

- Легко ориентируются в пространстве;
- Дети пользуются пособием в свободной деятельности;
- Самостоятельно придумывают новые игры и задания для пособия.