

## **Педагогическая практика «Использование современных образовательных технологий в коррекционно-развивающей работе для детей с ЗПР»**

В настоящее время всё больше детей в образовательных учреждениях имеют ограничения в возможностях ввиду проблем со здоровьем. Одной из таких категорий детей являются учащиеся с задержкой психического развития. Задержка психического развития «характеризуется, прежде всего, замедленным темпом деятельности, по структуре и количественным показателям.

Данная категория детей нуждается в психолого-педагогическом сопровождении, включающем в себя коррекционно-развивающую работу, которая не обходится без использования современных технологий.

В настоящее время существует множество педагогических технологий, но наибольший интерес, в образовательном процессе, представляют игровые технологии.

Чтобы организовать коррекционную работу с воспитанниками и младшими школьниками в образовательный процесс ввели современную игровую технологию ТИКО-моделирование и элементы технологии В.В. Воскобовича.

**Цель практики:** коррекция недоразвитий у детей с ЗПР.

**Задачи практики:**

*Образовательные:*

- систематизируют знания детей о геометрических представлениях (за счёт целостного видения фигуры);
- способствуют лучшему восприятию информации (за счёт интеграции зрительного и тактильного восприятия);
- формируют фонетические представления, навыки пространственного, абстрактного и логического мышления.

*Развивающие:*

- улучшают моторику рук (за счёт постоянной работы с деталями конструктора);
- развивают творческие способности (возможность создавать оригинальные конструкции);
- прививают художественный вкус и эстетическое восприятие (за счёт яркости и многообразия получаемых цветовых решений).

*Воспитательные:*

- воспитывают интерес к предмету (за счёт необычной формы задания);
- тренируют дисциплину (за счёт вовлечённости в процесс конструирования);
- воспитывают настойчивость и целеустремленность.

Что же такое ТИКО - моделирование? «ТИКО» – это полифункциональный трансформируемый игровой материал, предназначенный для развития воспитанников и младших школьников в непосредственно образовательной и самостоятельной деятельности. Конструктор адаптирован для работы в

образовательных учреждениях любого типа, прост в применении, привлекателен по своей форме конструирования для детей и педагогов, эффективен в реализации ФГОС НОО и ФГОС ДОО.

Конструктор Тико – уникальное средство для развития мелкой моторики и речи. Он способствует творческой активности, формированию мышления, речи, мелких мышц рук, а также выработке ловкости, умения управлять своими движениями, концентрации внимания. И, конечно, конструктивная деятельность имеет существенное значение для умственного развития.

### **Разновидности ТИКО конструктора**

Для организации игр детей разного дошкольного и школьного возраста конструктор «ТИКО» имеет 12 вариативных наборов: «Азбука», «Английский язык», «Арифметика. Сотня в квадрате», «Арифметика. Учимся считать!», «Архимед», «Геометрия», «Грамматика. Учимся читать!», «Класс», «Малыш», «Фантазер», «Шары», «Школьник».

Меня, как учителя-логопеда, интересуют наборы «Грамматика» и «Азбука». Они отличаются количеством деталей: в «Азбуке» их в 3 раза больше (312).

Конструктор ТИКО «Азбука» состоит из пластмассовых квадратов, на которых изображены буквы русского алфавита. На красных квадратах - гласные, на синих квадратах - твердые согласные, на зеленых квадратах - мягкие согласные, на белых квадратах - Ъ и Ь знаки. Детали конструктора соединяются между собой с помощью шарнирных соединений (шарообразный выступ защелкивается в круглую выемку). Количество отдельных букв соответствует частоте их употребления в письменной речи.

В процессе занятий с конструктором ТИКО «Азбука» задействуются сразу несколько каналов восприятия информации. Так, например, физическое соединение (сцепление) руками двух квадратов с буквами в одну «дорожку» может помочь некоторым детям перейти к слитному чтению не только слогов, но и слов, поскольку чтение - сложный психофизиологический процесс. В его акте принимают участие зрительный, речедвигательный, речеслуховой анализаторы.

Конструктор ТИКО «Азбука» позволяет разнообразить занятия по изучению звуков и букв, превратить их в игру. В результате конструирования происходит увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение детей в динамичную деятельность, на обеспечение понимания ими обрабатываемого материала и развития интеллекта, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности.

### **Работа с конструктором ТИКО «Азбука» проводится поэтапно:**

1 этап: знакомство с конструктором, обучение правильному соединению деталей, цветовое обозначение звуков и букв.

2 этап: применение знаний о буквах и звуках в выполнении предложенных учителем – логопедом упражнений и игр.

3 этап: использование конструктора в свободной деятельности (в группе с воспитателями, в классе с учителем).

Вначале дети выполняют все упражнения совместно с логопедом, проговаривая каждый звук, слог, слово. Затем переходят к самостоятельному выполнению заданий по мере становления правильного звукопроизношения, увеличения объема знаний о звуках и буквах, правилах слитного чтения слогов и слов.

Игры и упражнения с конструктором ТИКО «Азбука» (Приложение 1)

Меня, как учителя-дефектолога, психолога интересует набор «Школьник» Конструктор ТИКО "Школьник" предназначен для школьников младших классов и включает 143 различных плоских многоугольников. Помимо простых фигур, набор "Школьник" позволяет детям с окрепшими ручками и пальчиками собирать много сложных игровых и обучающих конструкций большего размера. Очень важно, что кроме игровых форм конструктор ТИКО позволяет знакомить детей с объемными геометрическими фигурами – призма, пирамида, усеченный икосаэдр (это футбольный мяч) и на основе моделирования геометрических объектов предоставляет возможность изучать такие сложные темы, как симметрия, объем. Через практическую работу с конструктором ТИКО «Школьник» на коррекционных занятиях мы знакомимся с основами курса геометрии. Дети узнают, что второе название куба – гексаэдр, изучают понятия – «грань», «ребро», «основание», «вершина».

Работа с конструктором ТИКО «Школьник» показала, что для коррекционно-развивающей деятельности даёт сразу ряд преимуществ:

Для педагогов:

- специалисту легко адаптировать коррекционные занятия в продолжение уроков математики, русского языка, окружающего мира и др. предметов в начальной школе;
- педагог сразу внедряет четыре главных положения новых образовательных стандартов (развивает интеллектуальные, организаторские, коммуникативные и оценочные способности детей);

Для школьников:

- одного набора на парту достаточно для командной работы детей;
- конструктор моментально погружает детей в самостоятельную деятельность (игровое конструирование);
- даёт ребенку возможность сразу наглядно оценить результат своего творчества;
- развивает фантазию и моторику ребёнка;

Работая с конструктором ТИКО «Школьник», педагог тем самым, реализует главный принцип новых образовательных стандартов - переход от теории к практике, от традиционной к деятельностной педагогике.

Игры и упражнения с конструктором ТИКО «Школьник» (Приложение 2)

## **Технология В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».**

Игровая технология интеллектуально-познавательного развития детей 4-7 лет представляет собой форму взаимодействия детей и взрослого через реализацию определенного сюжета с использованием развивающих игр Воскобовича

Развивающие игры В.В. Воскобовича имеют ряд особенностей:

### **Широкий возрастной диапазон участников игр.**

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

### **Многофункциональность развивающих игр Воскобовича.**

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

### **Вариативность игровых заданий и упражнений.**

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

### **Творческий потенциал каждой игры.**

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым.

Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

### **Содержание технологии «Сказочные лабиринты игры»**

Эффективное развитие психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи и раннее творческое развитие детей дошкольного возраста являются содержанием технологии.

### **Эффективное развитие интеллекта детей дошкольного возраста.**

Значительное влияние на психическое развитие оказывают и продуктивные виды деятельности. Благодаря им происходит переход от предметного, внешнего уровня восприятия к смысловому, развивается ручная умелость.

Технология «Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала.

Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Интенсивному развитию способствует и продуктивная деятельность, осуществляемая в «зоне ближайшего развития». В каждой игре ребенок всегда получает какой-то «предметный» результат. Интеллектуальные разноплановые задачи, вопросы,

упражнения направлены на использование различных видов мышления - наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического.

Принцип постепенного и постоянного усложнения материала, а также конструктивные особенности игр послужили основанием для объединения их в комплекты. Каждый комплект имеет двойное название. Одно отражает конструктивные особенности игр или повторяет название ведущей игры в этом комплекте. Второе является образным и связано с сюжетом сказок Фиолетового Леса.

По решаемым образовательным задачам развивающие игры В.В. Воскобовича разделены на три группы.

- 1-ая группа игр направлена на математическое развитие детей. Целью этих игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями - манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов. Например «Прозрачные цифры», «Геоконт», «Математические корзинки», «Чудо-крестики», «Чудо соты», «Чудо цветик» и т.д.
- 2-ая группа- это игры с буквами, звуками, слогами, словами. Например, «Конструктор букв», «Читайка на шариках», «Шнур затейник».
- 3-ья группа - универсальные игровые обучающие средства, объединяющие различные виды деятельности детей (экологическое воспитание, обучение грамоте, ознакомление с окружающим, конструирование, математическое и речевое развитие). Например, «Игровизор», «Коврограф Ларчик».

Занятия с детьми с использованием развивающих игр «Сказочные лабиринты игры» имеет ряд особенностей:

Каждое занятие объединено одним сюжетом, где вопросы и задания ставил сказочный герой, которому по сюжету необходимо было решить какую-то проблему.

Занятия состоят из двух частей:

- **1-я часть занятия**, направленная на развитие и коррекцию эмоционально-личностной сферы, включает в себя психо-мышечные релаксационные упражнения, способствующие снятию мышечного и эмоционального напряжения. При проведении упражнений я использую подвижные, музыкальные, стихотворные физкультминутки, мультипликацию, записи со звуками природы и т.д.
- **2-я часть занятия** направлена на коррекцию и развитие интеллектуальных способностей. В этой части рекомендуется использовать развивающие игры В.В. Воскобовича: коврограф “Ларчик”, “Двухцветный квадрат”, Чудо – крестики, “Геоконт”, «Логоформочки», «Игровизор». Также на занятиях использовались игры и упражнения, направленные на развитие общей осведомленности, восприятия, внимания и других психических процессов, но основой были игры В.В. Воскобовича.

В процессе работы с использованием технологии В.В. Воскобовича дети научились:

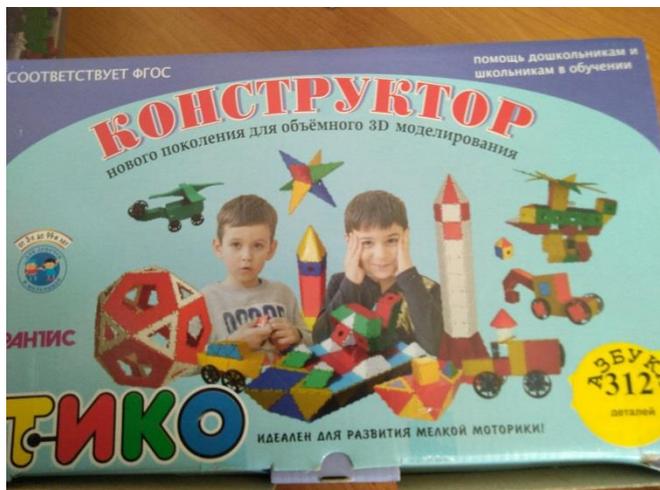
- различать, называть геометрические фигуры;
- использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;
- ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- научились высказывать суждения, доказательства, объяснять свою позицию, выражать свое мнение.

Примеры игр и упражнений для работы с детьми ОВЗ (Приложение 3)

Применение данной практики делает коррекционный - развивающий процесс более результативным и продуктивным. Дети относятся к занятию как к игре, которая не вызывает у них негатива, а тренирует внимательность, усидчивость, точность выполнения инструкции. А это, в свою очередь, способствует развитию психических процессов, зрительных, речедвигательных, речеслуховых, тактильно-осязательных анализаторов, и как следствие, лучшему усвоению программного материала и приближению детей с ЗПР к норме возрастного развития.

# Приложение 1

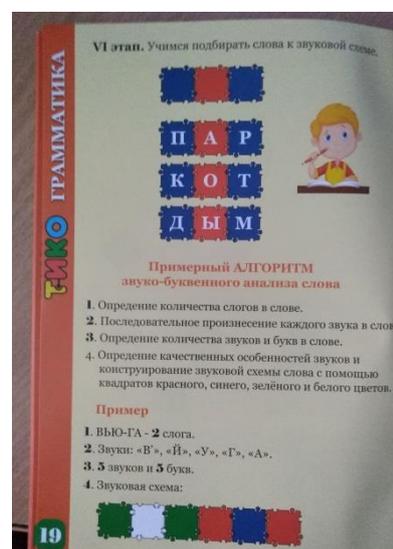
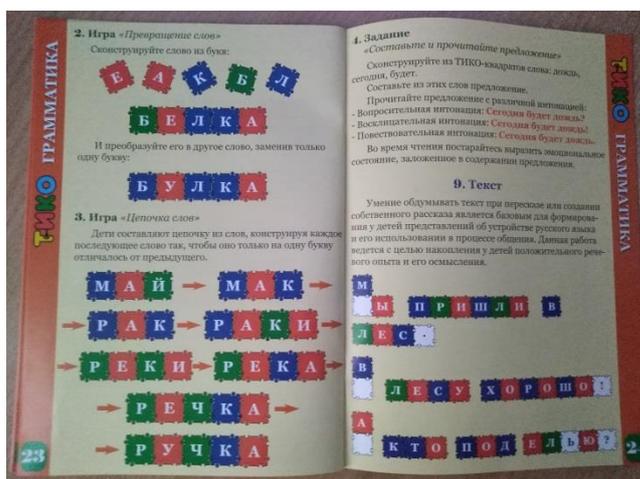
## Игры и упражнения с конструктором ТИКО «Азбука», ТИКО «Грамматика»



### «Раз ступенька, два ступенька»

**Цель:** учить делить слова на слоги, выполнять звуко-буквенный анализ слов.

Развивать фонематический слух, умение соотносить звук с буквой. Дети выполняют звуковой анализ слова по предлагаемой картинке. Затем обозначают каждый звук буквой.



### **«Волшебный мешочек»**

*Цель:* запоминать буквы, учиться придумывать слово на заданную букву. В мешочек сложены квадраты с известными ребенку буквами. Предлагается вынимать буквы по одной, придумывать слово, начинающееся на эту букву. Если ребенок, вынимая букву, ошибается в названии, исправить его, а букву опустить обратно в мешочек. Когда ребенок снова достанет эту букву, он уже назовет ее правильно.

Можно положить в мешочек и новые для ребенка буквы, но их должно быть не более 1-3 за 1 игру.

### **«Умный кубик»**

*Цель:* развивать фонематический слух, навык звукобуквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.

Дети по очереди бросают кубик и придумывают словосочетание из 2 слов на выпавшую букву. Можно заранее обговорить условие называть слова-действия (глаголы) или слова-признаки (прилагательные).

Например, МАША МОЕТ, ПАПА ПЫЛЕСОСИТ или ПАНДА ПУШИСТАЯ, МАШИНА МАЛЕНЬКАЯ.

### **«Магазин игрушек»**

*Цель:* учиться определять первый звук в словах, находить соответствующую букву.

Разложить «на прилавке» разные игрушки: мячик, куклу, пирамидку, машинку и т.п. Продавец – педагог, покупатель – ребенок. Главное условие состоит в том, что товар можно купить, только правильно назвав первый звук слова и «заплатив» продавцу соответствующей буквой.

Чтобы эта игра не наскучила, а также для запоминания большего количества букв, можно менять «профиль» магазина в соответствии с лексической темой.

### **«Привези грузы»**

*Цель:* учиться определять первый звук в словах, запоминать буквы. На машинки с помощью скотча прикрепить буквы К, П, М. Это будут «марки» машин. Разложить перед ребенком игрушки. Предложить распределить грузы по машинкам. Чтобы выбрать, в какую машинку положить груз, нужно определить первый звук в названии игрушки и найти соответствующую букву на машинке. Машинки перевозят только те предметы, которые начинаются с буквы – «марки» машины.

### **«Угадай слово»**

*Цель:* развитие умения проводить звуко-буквенный анализ, различать гласные и согласные буквы.

Педагог ставит на наборное полотно согласные буквы и прочитывает их, например, м-л-к- (молоко), с-п-г- (сапоги) и т.д., а дети отгадывают слово. Игра может идти индивидуально и по группам.

Для этой игры отбираются только слова, состоящие из двух-трех прямых открытых слогов. В конце игры педагог спрашивает, какие буквы (согласные или гласные) он выставил на наборное полотно и какие вставлены детьми.

### **«Живые буквы»**

*Цель:* развитие умения определять последовательность звуков в слове, проводить звуко-буквенный анализ.

*1 вариант.* Каждому ребенку даётся по одной букве. Педагог называет слово. Дети строятся в шеренгу так, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.

*2 вариант.* Педагог дает карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Дети одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.

### **«Волшебники»**

Цель: развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, умение соотносить фонетический облик слова с его значением.

*1-й вариант:* Превратите одно слово в другое, убрав квадрат с лишней буквой: муха, беда, двор, шарф, лампа;

*2-й вариант:* Измените одну букву так, чтобы получилось новое слово: нож (нос), сын (сон), лед (мед), дочка (бочка).

*3-й вариант:* Составить слова из первых слогов указанных слов:

город – ложка – варенье (голова), атаман – курица – лава (акула);

### **«Составляй – ка»**

Цель: работать со слогами, развивать фонематический слух, автоматизировать звуки.

Логопед предлагает детям придумать и составить слоги с заданным звуком. Ребёнок составляет слоги, а затем их прочитывает. В данном упражнении рекомендуем предлагать автоматизируемые звуки (они индивидуальны у каждого ребёнка), например, РА – РО – РУ - РЫ ...

### **«Придумай слово»**

Цель: работать со словом, развивать фонематический слух, автоматизировать звуки.

Логопед собирает, например, слог РА. Затем превращает слог РА в ГРА. Детям предлагается выкладывать любые слова с этим слогом. Кто выложит самые интересные слова - тот победит.

Дети выкладывают: игра, грамота, программа, телеграмма, пограничник, грач и т.д.

### **«Собери слова из букв»**

Цель: развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.

Перед каждым ребёнком лежат буквы в разнорядной, например, О Т С Л. Ребёнку необходимо собрать буквы так, чтобы получилось слово, например, СТОЛ.

### **«Найди все слова в цепочке»**

Цель: развивать фонематический слух, навык звуко-буквенного анализа, чтения, автоматизировать звуки.

Перед детьми представлена длинная цепочка букв. Ребёнку нужно поделить эту цепочку на слова, выделяя каждое, например, СЫРОЗАЯЦИРКОТИР. Слова: СЫР, ЗАЯЦ, ЦИРК, КОТ, ТИР.

С помощью конструктора ТИКО «Фантазер» дети собирают буквы, выполняют постройки по разным лексическим темам. Это дает возможность ребёнку запомнить новые слова, используя тактильный и зрительный анализаторы.

Составление рассказов по построенным предметам помогает детям изучить пространственно-временные отношения, необходимые для связности высказывания.



Таким образом, использование конструктора «ТИКО» на логопедических занятиях оказывает положительное коррекционное влияние на детей. Чем разнообразнее приемы, тем успешнее формирование речи.

## Приложение 2

### Игры и упражнения с конструктором ТИКО «Школьник».

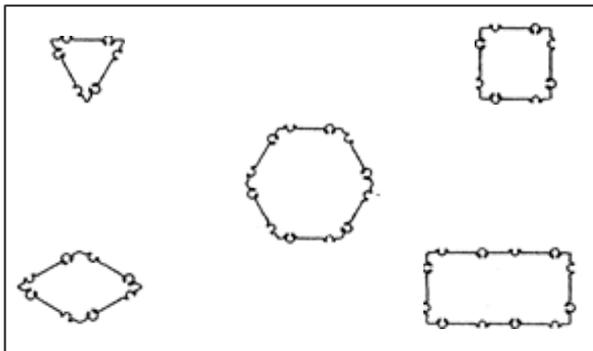


#### ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ С ТИКО

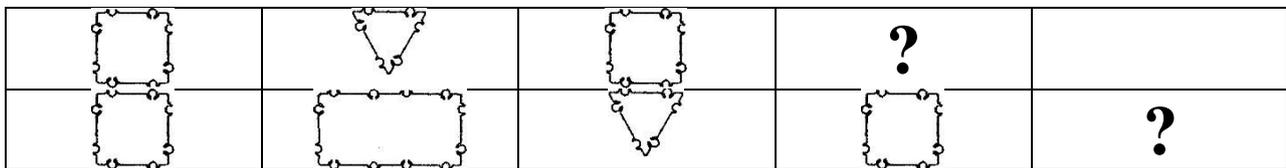
Ко всем заданиям изготавливаются яркие цветные схемы с ТИКО-деталью в качестве образцов.

1. Расположите фигуры в пространстве:

- равносторонний треугольник в левом верхнем углу
- прямоугольник в правый нижнем углу
- шестиугольник в центре
- маленький квадрат в правом верхнем углу
- ромб в левом нижнем углу



2. Продолжите ряд:



3. Сконструируйте дорожку с узором, чередуя квадраты и прямоугольники (чередую квадраты трёх цветов) и т.д.

4. Сосчитайте количество многоугольников в узоре и догадайтесь, как они называются.

Педагог выкладывает узор из трех – четырех фигур, дети говорят число и названия многоугольников. Через некоторое время роль ведущего выполняет кто-то из детей.

#### 5. Игра «Назови многоугольник»

Игроки располагаются в кругу. Педагог кидает кому-нибудь из детей мяч и говорит: «У этого многоугольника три угла». Ребенок возвращает мяч со словами: «Это треугольник». «У этого многоугольника пять вершин». – «Это пятиугольник», и т.д.

Через некоторое время роль ведущего можно поручить кому-нибудь из детей.

#### 6. Игра «Я задумал пирамиду»

Выбирается ведущий. Он говорит: «Я задумал пирамиду. У неё в основании лежит треугольник. Эта пирамида...» и с последними словами кидает мяч кому-нибудь из играющих. Поймавший мяч должен закончить фразу: «...треугольная».

#### 7. Игра «Найди предмет нужной формы»

Формируются две команды детей. Игровое пространство делится пополам. В каждой части на полу раскладывается равное для обеих команд количество карточек с изображениями различных предметов. По условному сигналу игроки должны собрать все карточки с изображениями предметов пирамидальной формы (в форме призмы, шарообразной формы). Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и допустит наименьшее число ошибок.

#### 8. Упражнение на классификацию предметов

Перед детьми выставляется ряд предметов. Необходимо выбрать из них те, которые напоминают по форме призму (пирамиду).

#### 9. Игра «Угадай!»

##### Игровая ситуация

Рассмотрите внимательно дорожку. Из каких фигур она построена? (из разноцветных квадратов) Я загадала один из цветных квадратов. Угадайте какой?

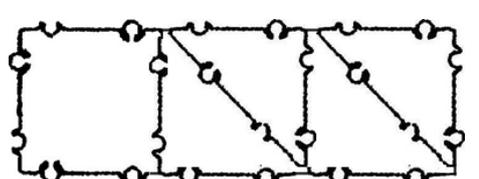
- Загаданный цвет находится между красным и синим (желтый).

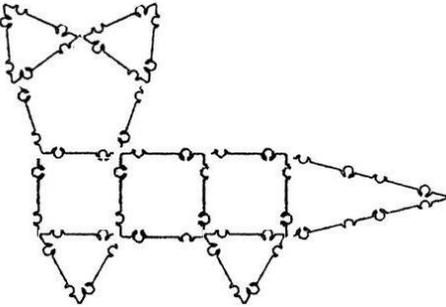
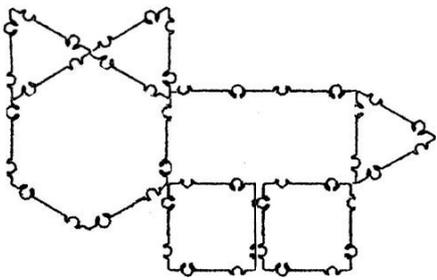
- Загаданный цвет находится слева от оранжевого (синий).

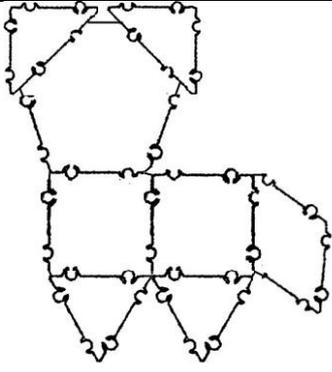
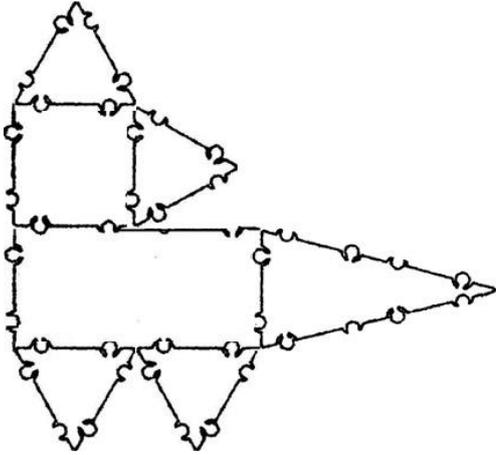
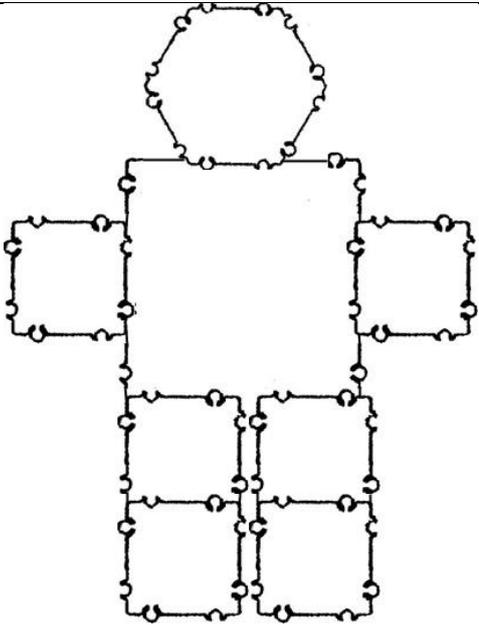
##### Практическая работа с конструктором ТИКО

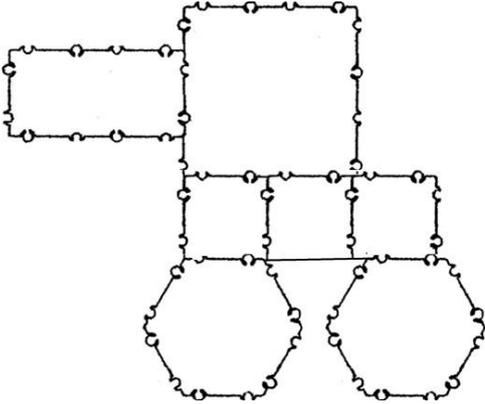
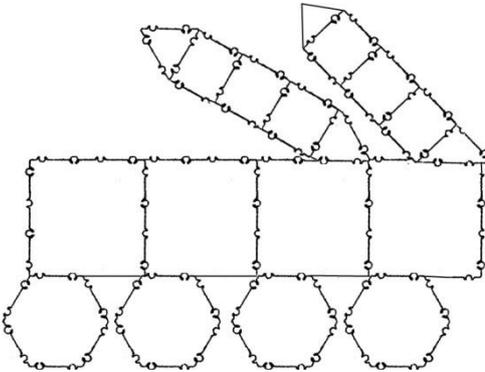
Сконструируйте из разноцветных квадратов дорожку, загадайте один квадрат и скажите – между какими квадратами он находится. Мы попробуем угадать, какой цвет вы загадали.

#### ДИКТАНТЫ ДЛЯ ТИКО-КОНСТРУИРОВАНИЯ

1	<b>Флаг России</b> <u>Детали:</u> квадрат маленький белого цвета - 1, треугольник прямоугольный красного цвета – 2, треугольник прямоугольный синего цвета - 2. <u>Задание:</u> 1. Соедините два красных треугольника так, чтобы получился квадрат. 2. Сконструируйте квадрат из синих	
---	--	--

	<p>треугольников.  3. Сколько у вас теперь квадратов?  Расположите квадраты один за другим так, чтобы сначала был белый, потом синий, потом красный цвет.</p>	
2	<p><b>Кот Пушок</b>  <u>Детали:</u> пятиугольник – 1, треугольник остроугольный – 1, квадрат маленький – 3, треугольник маленький равносторонний – 4.  <u>Задание:</u>  1. Соедините три квадрата один за другим. Расположите фигуру горизонтально.  2. К первому квадрату сверху прикрепите пятиугольник, снизу равносторонний треугольник.  3. К пятиугольнику сверху прикрепите два равносторонних треугольника.  4. К третьему треугольнику снизу прикрепите равносторонний треугольник, справа - остроугольный треугольник.</p>	
3	<p><b>Кот Шалун</b>  <u>Детали:</u> прямоугольник - 1, шестиугольник - 1, квадрат маленький - 2, треугольник равносторонний маленький - 3.  <u>Задание:</u>  1. Расположите прямоугольник горизонтально.  2. К нижней стороне прямоугольника прикрепите два квадрата. Не скрепляйте квадраты между собой.  3. Слева к прямоугольнику прикрепите шестиугольник.  4. Сверху к шестиугольнику прикрепите два равносторонних треугольника.  5. Справа к прямоугольнику прикрепите равносторонний треугольник.</p>	
4	<p><b>Кот Мурзик</b>  <u>Детали:</u> пятиугольник – 1, ромб – 1, квадрат маленький – 2, треугольник равносторонний маленький – 2, треугольник прямоугольный – 2.  <u>Задание:</u></p>	

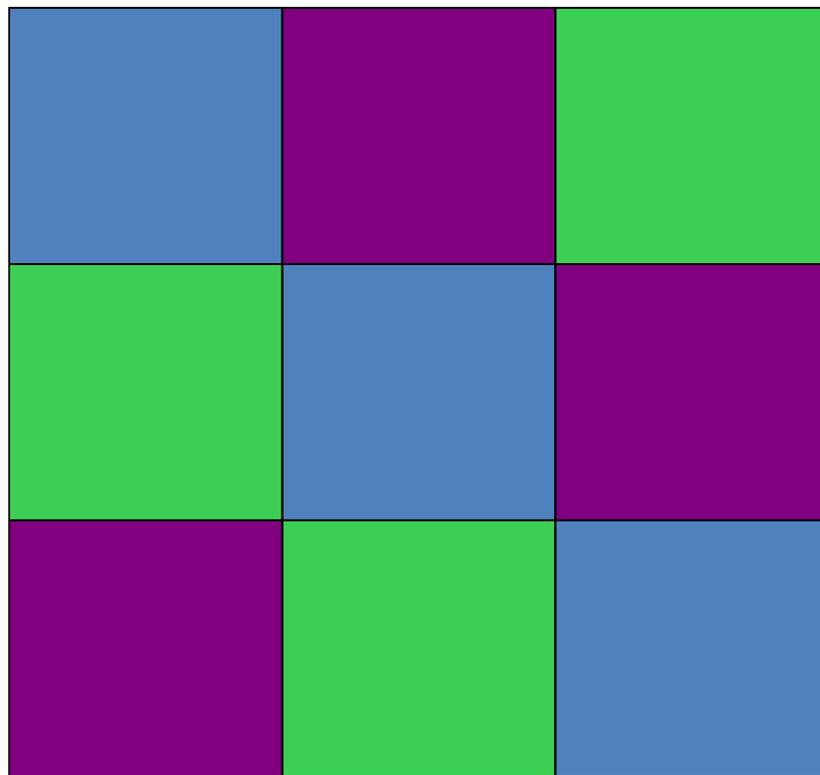
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сконструируйте из двух квадратов прямоугольник. Расположите фигуру горизонтально.</li> <li>2. К первому квадрату сверху прикрепите пятиугольник, снизу - равносторонний треугольник.</li> <li>3. К пятиугольнику сверху справа и слева длинной стороной прикрепите прямоугольные треугольники.</li> <li>4. Ко второму квадрату снизу прикрепите равносторонний треугольник, справа – ромб.</li> </ol>	
5	<p><b>Кот Дымок</b></p> <p><u>Детали:</u> прямоугольник – 1, квадрат маленький – 1, треугольник остроугольный – 1, треугольник равносторонний маленький-4.</p> <p><u>Задание:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Расположите прямоугольник горизонтально.</li> <li>2. К прямоугольнику справа прикрепите остроугольный треугольник.</li> <li>3. К прямоугольнику снизу прикрепите два равносторонних треугольника.</li> <li>4. К прямоугольнику сверху слева прикрепите квадрат.</li> <li>5. К квадрату сверху и справа прикрепите равносторонние треугольники.</li> </ol>	
6	<p><b>Робот</b></p> <p><u>Детали:</u> квадрат большой – 1, квадрат маленький – 6, шестиугольник – 1.</p> <p><u>Задание:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. К большому квадрату сверху по центру прикрепите шестиугольник.</li> <li>2. К квадрату справа и слева по центру прикрепите по одному маленькому квадрату.</li> <li>3. Сконструируйте из квадратов два прямоугольника.</li> <li>4. Прикрепите прямоугольники вертикально к большому квадрату снизу. Не скрепляйте прямоугольники их между собой.</li> </ol>	
7	<p><b>Танк</b></p>	

	<p><u>Детали:</u> квадрат большой – 1, квадрат маленький – 3, прямоугольник – 1, шестиугольник – 2.</p> <p><u>Задание:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Соедините три квадрата друг за другом. Расположите фигуру горизонтально.</li> <li>2. Снизу по краям прикрепите два шестиугольника.</li> <li>3. К маленьким квадратам сверху к левому краю прикрепите большой квадрат.</li> <li>4. К большому квадрату слева по центру горизонтально прикрепите прямоугольник .</li> </ol>	
8	<p><b>Ракетная установка</b></p> <p><u>Детали:</u> квадрат большой – 4, шестиугольник – 4, квадрат маленький – 6, треугольник равносторонний маленький – 3, треугольник прямоугольный – 1.</p> <p><u>Задание:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Соедините большие квадраты так, чтобы получился длинный прямоугольник.</li> <li>2. Расположите фигуру горизонтально.</li> <li>3. К каждому большому квадрату снизу прикрепите по шестиугольнику. Это ракетная установка. Отложите фигуру в сторону.</li> <li>4. Соедините три маленьких квадрата друг за другом. Расположите фигуру вертикально.</li> <li>5. Сверху прикрепите маленький равносторонний треугольник.</li> <li>6. Сконструируйте еще одну такую же фигуру. Это ракеты.</li> <li>7. Прикрепите ракеты к ракетной установке с помощью треугольников.</li> </ol>	

## ЛОГИЧЕСКИЙ КВАДРАТ

### *Правила составления логического квадрата*

Чтобы составить правильный логический квадрат, надо расположить девять ТИКО-квадратов так, чтобы по вертикали и по горизонтали (в столбиках и строчках) цвета не повторялись.

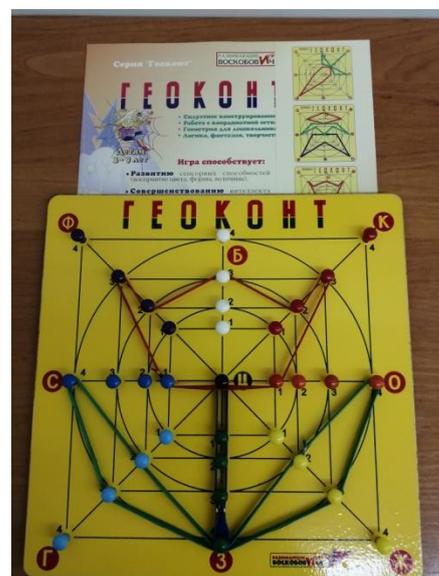


### *Варианты заданий:*

- соберите логический квадрат из желтых, красных и зеленых ТИКО-квадратов;
- соберите логический квадрат из синих, желтых, и красных ТИКО-квадратов;
- логический квадрат из синих, черных и зеленых ТИКО-квадратов;
- соберите логический квадрат из желтых, красных и оранжевых ТИКО-квадратов и т.д.

### Приложение 3

Примеры игр и упражнений для работы с детьми ОВЗ.



## **«Новогодние подарки» (5-6 лет)**

### **Задачи:**

- развитие умения группировать предметы по двум признакам (цвету и размеру);
- закрепление умения ориентироваться на плоскости.

### **Игровая ситуация:**

Слон Лип – Лип приготовил новогодние подарки для Лани, Пони, Льва, Павлина, запаковал их в коробки, и, пока их не было дома, доставил подарки в центр полянки.

### **Задание:**

Помочь Лип – Липу разнести подарки до возвращения животных, если известно, что для Лани они были в красных больших коробках, для Пони – в средних синих, для Павлина в маленьких оранжевых, для Льва – в больших желтых. Выбрать круги необходимого цвета и размера и поместить их в левое нижнее, правое нижнее, правое верхнее, левое верхнее поле. Затем «вернуть животных домой», т.е. поместить их изображения в нужный угол.

## **«Как медвежонок Мишик обнаружил новые созвездия» (6-7 лет)**

### **Задачи:**

- закрепление понятия «созвездие»;
- закрепление понимания положения предмета относительно другого предмета (круга), понимание предлогов «над», «под»;
- развитие умения группировать предметы, ориентируясь на количество, размер, цвет элементов;
- развитие творческого воображения.

### **Игровая ситуация;**

Однажды Медвежонок Мишику не спалось, лег он и стал смотреть в ночное небо. И вдруг Медвежонок стал замечать, что звезды гаснут. Он огорчился, ведь так с неба могут исчезнуть все большие и маленькие, далекие и близкие звездочки. Но тут он заметил, что появилась одна новая звезда, за ней другая, пока их не стало много. Ему хотелось рассказать всем об этом, но Мишик боялся, что если он опустит глаза, то не сможет найти эти звездочки. Что делать? Давайте поможем запомнить это событие, изобразить, что увидел Мишик.

### **Задание:**

Раскладывать кружки на поле «Мини Ларчика», как говорит Медвежонок: в центре большая красная звезда, под ней две средние голубые, над красной звездой две маленькие желтые, справа четыре большие оранжевые, слева три маленькие белые. Подумать, как можно назвать скопление звезд. Придумать название созвездию.