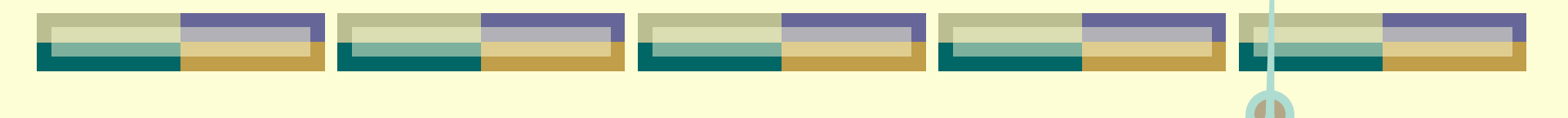


Игровое дидактическое пособие «Погладь рукой, скажи: какой?»



Творческая мастерская
Воспитателя
Саляхетдиновой О.В.



Дидактическое пособие «Погладь рукой, скажи: какой?»

Цель пособия: развитие у детей тактильных ощущений, обогащение и активизация словаря.

Задачи: развивать тактильную память, мыслительные операции, мелкую моторику, импрессивную и экспрессивную речь (активизация словаря и обогащение лексики существительными и прилагательными: мех, ковролин, пух, наждачная бумага, губка, линолеум: гладкий, холодный, мягкий, пушистый, шершавый, твердый, жесткий); фантазию и воображение.

Интеграция областей: «Развитие речи», «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие».

Оборудование: ламинированные карточки, на которых – изображения персонажей (животных, птиц, растений и т. п.) со вставками из различных по фактуре материалов: мех, пух, зеркало, ковровин, губка, линолеум; коробка для карточек.

Предварительная работа. Детям предлагается рассмотреть персонажей на карточках, потрогать их и назвать (если затрудняются, то с помощью, какие они по тактильным ощущениям. Вариант: можно, не показывая персонажа, дать потрогать его и попросить догадаться, кто (что) это может быть, по мнению ребенка. С помощью данного пособия можно сравнивать персонажей по тактильным ощущениям; основываясь на опыт ребенка, предложить подумать, кто (что) еще может быть таким же пушистым (гладким, шершавым) ; для чего ещё можно применить данный материал; предложить догадаться, чем был используемый материал ранее и т. д.

«Что-то» (автор М. С. Гафутулин)

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...я

Варианты игр с карточками



Дидактическая игра «Погладь рукой, скажи: какой?»

Цель: активизация и обогащение словаря ребенка качественными прилагательными.

Ребенку предлагается назвать качества фактур используемых материалов для персонажей игры: колючая, пушистая, жесткая, холодная и т. д. Предложить подумать, для чего ещё можно применить данный материал.

Дидактическая игра «Вспоминай-ка»

Цель: развитие памяти, пассивного словаря и понимания речи. Ребенку предлагается вспомнить и сказать: кто (что) из персонажей колючий (шершавый, пушистый?..)

Дидактическая игра «Угадай-ка»

Цель: развитие тактильной памяти.

Попросить ребенка закрыть глаза, провести рукой по одному из персонажей и предложить угадать, кого (что) потрогал ребенок. Предложить догадаться, чем был этот материал ранее.



Дидактическая игра «ДАкалка и НЕкалка»

Цель: нахождение задуманного персонажа, отсекая лишние признаки.

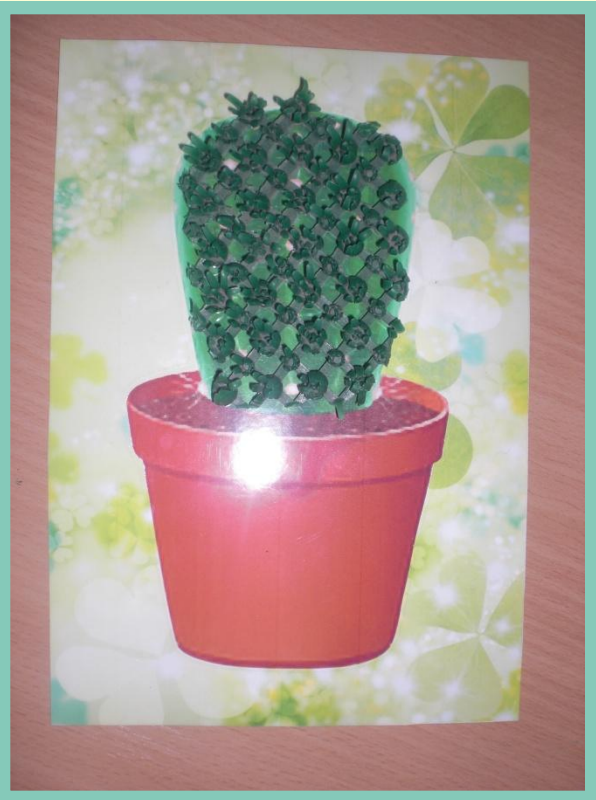
Предложить ребенку отгадать персонаж, задуманный взрослым или другим ребенком, задавая вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Например: Это птица? (нет). Это растение? (нет). Это животное? (да). Это животное дикое? (да). ... Это шершавый материал? (нет). Колючий? (нет). Гладкий? (да) ... По мере продвижения к цели, лишние предметы убираются.

Дидактическая игра «Что такое хорошо, что такое плохо»

Цель: выделение противоречий в предметах.

Ребенку предлагается найти положительное и отрицательное в тактильных ощущениях от определенного предмета. Например, колючий кактус. Хорошо: красивый, защищается колючками, никто не сорвет, не съест.

Плохо: нельзя потрогать, можно уколотся, больно... Предложить ребенку определить, какая из поверхностей для него приятна, а какая - не очень, и почему.



Дидактическая игра «Узнавай-ка»

Цель: учить описывать предмет, не называя его.

Взрослый дает образец описания предмета, включая в описание прилагательные (исследованные тактильные ощущения, а дети отгадывают. Затем ребенку предлагается описать какой-нибудь предмет, а остальные дети отгадывают. Например: Я - маленький, мягкий, пушистый, дикое животное. Узнай меня! (заяц).

Дидактическая речевая игра «Фантастическое животное»

Ребенку предлагается нарисовать воображаемое животное, а потом рассказать, какие (по ощущениям) у него уши, голова, чем покрыто тело, какое оно по характеру и объяснить своё мнение. (При описании используется тактильный материал данного пособия).

Дидактическая игра «Отставай-ка – забегай-ка»

Цель: учить называть прошлое и будущее предмета.

Взрослый задает вопрос о прошлом и/или будущем персонажа (или тактильного материала, используемого в игре, ребенок отвечает.

Например, кем (чем) был раньше цыпленок (яйцом).

Кем будет в будущем (курицей, петухом) и т. п.

Дидактическая игра «Разбирай-ка»

Цель: учить подвергать анализу составляющие объект части.

Взрослый называет персонажа, а ребенок - какую-то часть объекта. Например: Я – барашек, а ты – часть меня. Что ты? Ответ ребенка: голова (хвост, нога, спина) Ты – голова, а я – часть тебя. Что я? Ответ ребенка: глаз (ухо, нос, чёлка)



Дидактическая игра «Скажи наоборот»

Цель: учить подбирать слова-антонимы (по фактурам и текстурам тактильного материала пособия)

Гладкий – шершавый (шероховатый);

Холодный – теплый (горячий);

Пушистый – гладкий (голый, гладкошерстный, приглаженный);

Блестящий – тусклый (бледный, неяркий);

Мягкий – твердый (жесткий) и т. д.

Лото «Такой же...»

Цель: подбор предметов, схожих по фактуре, опираясь на жизненный опыт ребенка.

Предварительная работа. Подобрать картинки с предметами, схожими по тактильным ощущениям или визуально похожие (мех – кошка, лиса, шапка; наждачка – асфальт, тёрка, кора дерева и т. п.)

Ребенку предлагается потрогать поверхность тактильного материала персонажа и подумать, кто (что) бывает таким же пушистым (колючим, шершавым, гладким) и подобрать подходящие картинки из имеющихся в лото.

Например, такими же пушистыми, как кролик, бывают кошка, лиса, одуванчик ... (подбираются картинки с этими предметами).

Лото «Кот в мешке»

Цель: отыскивание на ощупь схожих по фактуре образцов.

Предварительная работа. Изготовить одинаковые крышечки небольшого диаметра с тактильным материалом внутри, дублирующим материалы вставок персонажей, положить их в непрозрачный мешочек. Далее – как в игре «Волшебный мешочек».

Ход: предложить ребенку нащупать и достать из мешочка крышку с таким же тактильным материалом внутри, как у персонажа на карточке, назвать качество фактуры и вид материала.

Начинать нужно с ограниченного количества материала. Со временем игра усложняется (добавляем новый тактильный материал; материал, похожий по фактуре).

Дидактическая игра «Четвёртый лишний»

Цель: учить выделять лишний предмет по определенному признаку.

(Обобщать можно по лексической теме; по похожим тактильным ощущениям; живое / неживое)

