

**Управление общего и дошкольного образования
Администрации города Норильска
МБУ «Методический центр»**

**Возможности
использования игр с Pop-it
в коррекционно-развивающей работе с
дошкольниками**

**/ из опыта работы учителя – дефектолога
МБДОУ «ДС № 36 «Полянка»
Краевой Анны Юрьевны/**



Норильск, 2024 г.

Аннотация

Анна Юрьевна - дефектолог с высоким уровнем профессионального и методического мастерства. Как современный педагог понимает, что в настоящее время особую значимость приобретает поиск путей, форм и методов, постоянное совершенствование коррекционно-развивающего процесса. Профессиональный интерес педагога направлен на поиск современных и эффективных методов и приемов всестороннего развития воспитанников.

Учителем-дефектологом Краевой А.Ю. рассмотрены возможности использования игры Pop-it в коррекционно-развивающей работе с дошкольниками.

В данном материале представлены как готовые приобретенные, так и авторские идеи и разработки дидактических игр, упражнений и пособий.

Результаты работы в этом направлении транслировались среди коллег на городском методическом объединении учителей-дефектологов и воспитателей групп ЗПР и РАС МБ(А)ДОУ в 2022г.

Представленный опыт работы по использованию игр с Pop-it может быть рекомендован педагогам и специалистам дошкольных образовательных учреждений.

Методист МБУ «Методический центр» С.В. Литвяк

© Муниципальное бюджетное учреждение «Методический центр» г. Норильск, ул. Кирова д. 20 –а, т. 8 (3919) 23-88-49



Краева Анна Юрьевна

Учитель-дефектолог МБДОУ «ДС №36 «Полянка»

Образование:

1. 2012г. Диплом о высшем профессиональном образовании «Хакасского государственного университета им. Н.Ф. Катанова»

Квалификация: Психолог. Преподаватель психологии.

Специальность: «Клиническая психология»

Квалификационная категория: первая.

2. 2016г. «Московский институт современного академического образования». Курсы профессиональной переподготовки по программе: «Специальное (дефектологическое) образование» в объеме 1050 часов.

Квалификация: учитель-дефектолог. Квалификационная категория: первая.

Общий стаж: 13 лет

Стаж работы в должности психолога: 8 лет

Стаж работы в должности воспитателя: 1 год

Стаж работы в должности учителя-дефектолога: с 2021 года

Наличие квалификационной категории: установлена первая квалификационная категория по должности «учитель-дефектолог» приказом МО и Н Красноярского края № 324-11-05 16.05.2023г.

Награды:

2023г. Два благодарственных письма за представление опыта работы на портале «Взаимообучение городов».

2023г. Благодарственное письмо за участие в профориентационном проекте «Город профессий» от заведующего МБДОУ "ДС №36 "Полянка" Серебренниковой Г.С.

2022г. Благодарственное письмо за профессионализм, компетентность, инициативность, творчество и активную работу в городском методическом объединении педагогов-психологов и учителей-дефектологов МБ(А) ДОУ от И.О. директора МБУ «Методический центр» г. Норильска В.Ф. Меркулова

2022г. Диплом лауреату педагогических чтений «Норильский учитель: опыт прошлого – взгляд в будущее» от начальника Управления общего и дошкольного образования Администрации г.Норильска А.Г.Колина.

Анна Юрьевна принимает активное участие в организационно-педагогических мероприятиях ДОУ, города и на всероссийском уровне: ежегодно представляет свой опыт работы на городском методическом объединении учителей-дефектологов и воспитателей групп ЗПР и РАС МБ(А)ДОУ, является лауреатом Педагогических чтений (2022г). Опубликовала свой опыт работы в журналах «Дошкольный мир», «Воспитатель детского сада», «Современный урок» (2022г). Провела семинар-практикум «Адаптация и структурирование учебного материала в работе с детьми с РАС дошкольного возраста» для специалистов и воспитателей компенсирующих групп в МБУ «Методическом центре» (2023г). Учувствовала в работе двух Творческих групп учителей-дефектологов (2023г) с целью разработки комплекта диагностических методик для обследования детей и комплекта документации и рекомендаций в работе учителя-дефектолога ДОУ. Является финалистом всероссийского конкурса дидактических материалов «Развивающая игрушка» г.Красноярск (2023г). Представила опыт работы с детьми с РАС на всероссийском портале «Взаимообучение городов» (2023г.).

СОДЕРЖАНИЕ:

1.	Введение.....	5
2.	Основная часть.....	7
3.	Заключение.....	19
4.	Список литературы.....	20
5.	Приложение.....	21

ВВЕДЕНИЕ

Учитывая приоритетные направления Федерального Государственного образовательного стандарта дошкольного образования и растущее число детей с ограниченными возможностями здоровья, специалистам приходится постоянно искать пути совершенствования и оптимизации процесса обучения и развития детей.

Усвоение программного материала детьми с ОВЗ происходит в соответствие с индивидуальными возможностями и темпом психического развития, в связи с чем специалисты и педагоги вынуждены осуществлять более тщательный отбор содержания образования, использовались специальные методы и приемы обучения, адаптировать учебный материал.

Выбирая наиболее эффективные технологии в работе с детьми с ОВЗ дошкольного возраста в первую очередь следует учитывать ведущий вид деятельности – игра. Мотив к игре лежит в самом процессе. Интерес к игре определяется во многом игрушкой, а именно ее привлекательностью для ребенка.

Какой должна быть игра и игрушка, чтобы помочь ребенку развиваться, усваивать новые знания и навыки? Основное требование к игрушкам определила Н.К. Крупская в статье «Об игрушках для дошколят»: «Игрушка должна содействовать развитию ребенка на каждой возрастной ступеньке дошкольного детства». Игрушка должна быть динамичной, побуждать ребенка к разнообразным действиям в игре. Это важное требование, учитывающее такие психофизиологические особенности дошкольника, как потребность в активных действиях, деятельности. Следует помнить слова Е.А. Флериной: «Чем больше возможностей игрушка предоставляет для различных действий, тем она интереснее для ребенка, тем больше ее воспитательные возможности», «Игрушка должна расширять кругозор ребенка, увлекать образами современной действительности».

На сегодняшний день различных дидактических игр для использования их в работе учителя-дефектолога выпускается достаточно много, но живой интерес ребенка надо поддерживать постоянно и в запасе всегда иметь что-то новенькое. Тем более, в наше время детей часто пресыщены впечатлениями, их трудно чем-либо удивить, а необычное, нестандартное использование знакомого игрового материала не только вызывает у детей больший интерес, но позволяет в игровой ситуации реализовать поставленные образовательные задачи.

Работая с детьми, педагогу необходимо быть в курсе всех детских увлечений. На сегодняшний день игрушки Pop-it есть у каждого ребенка. Яркие, прочные, приятные на ощупь разнообразные по форме и размеру. Pop-it однозначно можно отнести к полезным тренажерам для развития мелкой моторики, но не только. Ведь даже с одним классическим Pop-it можно придумать множество увлекательных и действительно полезных игр для детей дошкольного возраста. При этом игры могут быть как индивидуальными, так и коллективными, наличие правил создает условия для развития навыков самоорганизации и самоконтроля у детей, а это в свою очередь способствует формированию социально-адаптивных форм поведения.

Кроме того игры Pop-it – это отличный материал для проведения коррекционно-развивающих занятий с детьми с ОВЗ, поскольку помогают решать целый ряд коррекционно-развивающих задач, а именно:

- закреплять сенсорные представления об основных цветах и их оттенках;
- развивать математические представления (представления о графическом образе

цифр, тренировка прямого, обратного, порядкового счета и др.);

- развивать зрительное восприятие и произвольное внимание;
- развивать графомоторные навыки;
- формировать навык действовать по образцу, по схеме

и многое другое.

Игры с Pop-it, дополненные и расширенные правилами, схемами, образцами, графическим компонентом и другими деталями, обладают несомненным преимуществами по сравнению с обычными играми, приобретенными в магазине:

во-первых, специально разрабатывая обучающие игры и пособия, становится возможным акцентировать внимание на решение той проблемы, которая актуальна в данный момент, попутно решая и остальные коррекционные задачи;

во-вторых, игры, сделанные из современных, ярких, приятных на ощупь материалов, с использованием любимых всеми детьми игровых материалов Pop-it позволяет сформировать устойчивую положительную учебную мотивацию к занятиям, как фронтальным, так и индивидуальным.

в-третьих, педагог разрабатывает развивающую игру с учетом индивидуальных и возрастных особенностей детей, а иногда, и для конкретного ребенка, учитывая его особые образовательные потребности. Приобретенную игру не всегда можно адаптировать специалисту для работы, и они часто не соответствуют заявленной возрастной группе.

Применение игр и пособий с Pop-it повышают у детей интерес к занятиям и мотивацию к преодолению познавательных дефицитов, создают максимально благоприятные условия для успешного взаимодействия, повышают качество и результативность коррекционной работы.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Игры с Pop-it могут применяться на групповых, подгрупповых и индивидуальных коррекционно-развивающих занятиях от раннего дошкольного возраста, до старшей подготовительной группы, в зависимости от уровня сложности предлагаемых заданий. Игра в дошкольном возрасте ведущий и важнейший вид деятельности. Поэтому, педагогу необходимо следить, чтобы игра ребенку приносила действительно пользу, чтобы ребенок не просто был занят, а в ходе игры развивался, приобретал новые умения и навыки. Грамотно поставленная перед ребенком игровая задача будет, несомненно, этому способствовать.

С помощью представленных игровых средств создается игровая ситуация, актуализируются знания детей, формируется способность следовать правилам, формируется дополнительная стимуляция познавательной и речевой активности, положительное отношение к непосредственной образовательной деятельности.

Игра «Разноцветные дорожки»

Для этой игры используется набор из 16 карточек, на которых в произвольном порядке изображены цветные кнопочки (Приложение 1). Задача ребенка: нужно нажимать кнопочки Pop-it именно в том порядке, который указан на образце, последовательно называя все цвета. Игра помогает закреплять представления об основных цветах и их оттенках. Помимо этого, развивает зрительное восприятие, произвольное внимание, помогает активизировать зрительные функции: фиксацию взгляда, прослеживание взглядом.



Игра «Соотнеси цвет с картинкой».

Для детей более младшего возраста можно использовать Pop-it в рамках изучения цветов с опорой на картинки: (Какой цвет у помидора, тучки, травки...?), - ребенку нужно посмотреть на картинку, назвать и нажать пальчиком на нужный цвет поля. В данном случае происходит развитие мыслительных операций, умения согласовывать имена существительные с прилагательными (синее платье, синий шар, синяя лента).

Игра «Классификация»

В наборе 25 карточек. Каждая карточка представляет собой игровое поле, на котором в произвольном порядке на кнопочках Pop-it изображены картинки, объединенные одной лексической темой (Приложение 2).

Дидактические игры на классификацию предметов являются очень важным инструментом для расширения и активизации словаря, формирования представлений об окружающем мире. По умению ребенка классифицировать предметы, подбирать для группы предметов обобщающие понятия можно судить об уровне его интеллектуального развития, о степени развития его речи, памяти, мышления. Ведь в предметной классификации ребенок ориентируется уже не на внешний вид предмета (форму, цвет и т.п.), а на его функциональное назначение, например, предметы, предназначенные для приготовления и употребления пищи - посуда.



Как играть? Вместе с ребенком рассмотрите карточку с изображением Pop-it по лексической теме (пр.: игрушки).

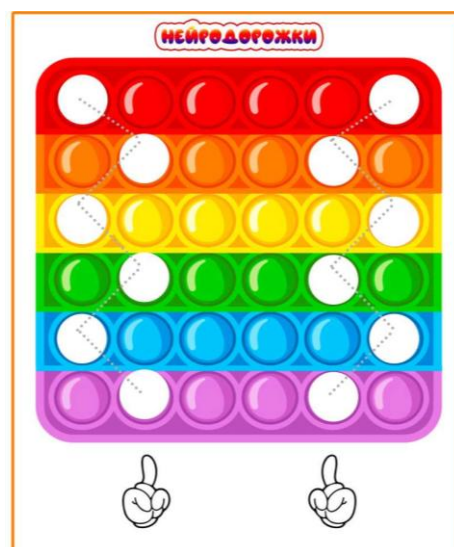
Попросите назвать знакомые изображения предметов. По правилам игры с Pop-it «Классификация» нужно нажимать кнопки, следуя схеме, одновременно или по очереди называя соответствующие картинки на шаблоне, отмечая это место на Pop-it, выкладывая мелкие предметы (бусины, цветные помпоны, шарики из пластилина, камешки марблс, фасоль), пинцетом. А в заключение, подобрать обобщающее понятие для предложенных групп предметов.



Игра «Нейродорожки с Pop-it»

В педагогике давно известна польза двуручной деятельности. Игра «Нейродорожки» состоит из 14 карточек, с разными схемами дорожек (Приложение 3). Игра развивает пространственное восприятие и мышление, одновременно подключая в работу оба полушария головного мозга. Ведь по правилам этой игры ребенок должен нажимать на кнопки Pop-it строго по схеме-образцу: сначала правой рукой, потом левой, а затем двумя руками одновременно.

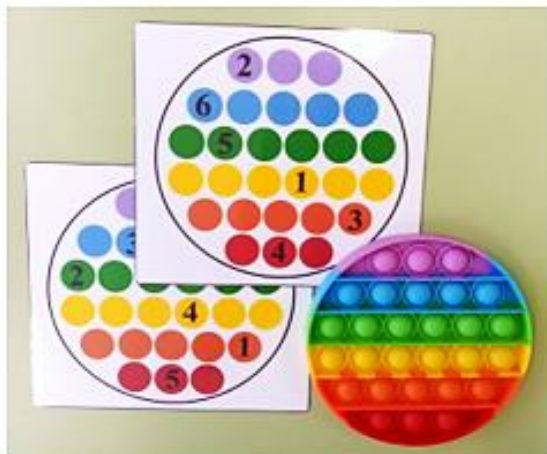
Как играть? Вместе с ребенком рассмотрите карточки. Обратите внимание ребенка на изображение Pop-it, на белые линии, проходящие через «лунки», сначала предложите ребенку вспомнить, где у него правая, а где левая рука. Затем предложите провести пальчиком по картинке, следуя по стрелочкам. Карточки можно давать по порядку (по принципу увеличения сложности), произвольно или разрешить малышу



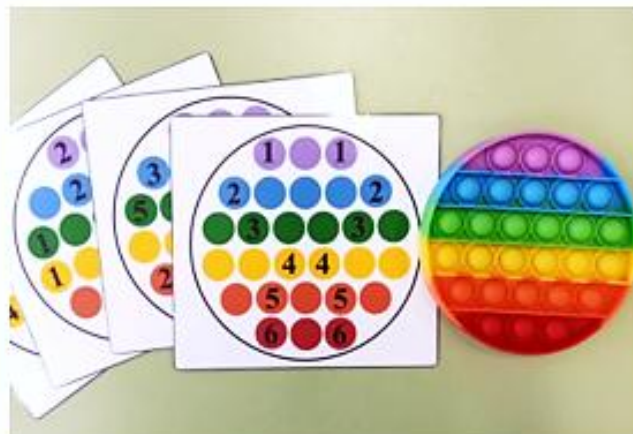
выбрать самому. Далее ребенок нажимает на «кнопочки» Pop-it, ориентируясь на схему «дорожки», сначала правой, потом левой рукой. И, а в завершение, двумя руками одновременно.

Игра «Цифровые дорожки»

По аналогии с игрой «Нейродорожки» мною был разработан набор шаблонов для закрепления прямого и обратного счета. В игре «*Цифровые дорожки*» дети нажимают кнопки, ориентируясь на шаблон (Приложение 4).



Вариант 1. Счет до 6-ти одной рукой



Вариант 2. Счет до 6-ти двумя рука



Вариант 3. Счет до 6-ти двумя руками



Вариант 4. Счет до 10-ти одной рукой



Вариант 4. Счет до 10-ти двумя руками



Вариант 5. Счет до 20-ти двумя руками

При этом могут действовать сначала одной рукой, потом двумя руками одновременно. Нажимая кнопки, отмеченные цифрами произвольно, называя соответствующие цифры, или строго по порядку. Таким образом, закрепляя представления о цифрах, последовательности числового ряда, тренируя прямой или обратный счет в пределах 10-ти и 20-ти.

Игра с Pop-it «Цифры»

С помощью игры с Pop-it «Цифры», ребенок будет не только развивать моторику рук, но и закреплять представления об основных цветах (Приложение 5). Также игра даст ребенку первоначальные представления о графическом образе цифр, подойдет для тренировки порядкового счета. При этом игра развивает логическую память, речь ребенка. Способствует развитию усидчивости и произвольного внимания.

Как играть?



Вариант 1. Игра «Повтори цифру».

Вместе с ребёнком рассмотрите карточки. Если дошкольник уже знаком с цифрами, то дайте ему возможность самому определить, что на них нарисовано.

Если малыш только начинает знакомство с этой темой, то проговорите самостоятельно, что именно показано на карточке. Попросите ребенка провести пальчиком по выделенным кружочкам (лункам), как бы обводя цифру. Следовать необходимо по стрелочкам.

После предложите ребёнку повторить на Pop-it цифру, нарисованную на карточке. Карточки можно давать по порядку, произвольно или разрешить малышу выбрать самому. В ходе игры попросите назвать цвет кнопочек Pop-it, на которую нажимает малыш, а также сосчитать кнопочки одного цвета.



Вариант 2. Игра «Сокровищница».

Дополнительно для игры понадобятся: пинцет больших или средних размеров, шарики средних размеров 15-20 штук. Когда ребенок на Pop-it повторил цифру с карточки, предложите ему сделать сокровищницу: с помощью пинцета по одному из коробочки перенести шарики в лунку, при этом считая вслух. Затем, таким же способом, вернуть их обратно. В игре вместо шариков можно использовать бусины, цветные помпоны, шарики из пластилина, камешки марблс, фасоль, горох и пр.

Вариант 3. Игра «Кто быстрее?».

Это вариант для старших дошкольников. Для игры можно разделить детей на пары. Педагог выбирает и показывает карточку. Дети, как можно быстрее, повторяют увиденную цифру на Pop-it. Побеждает тот, кто справился первым.

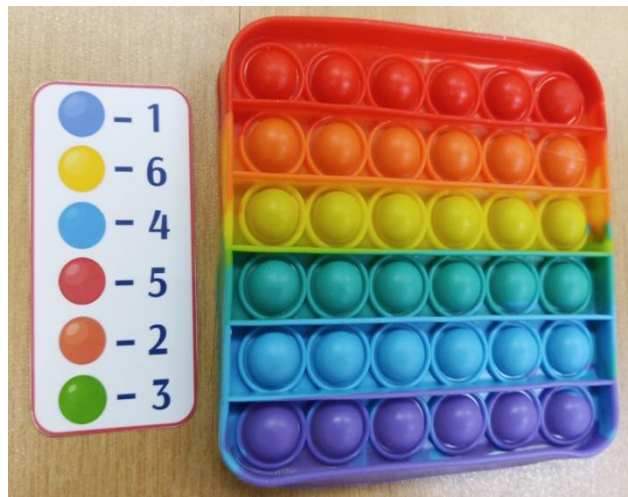
Аналогично можно организовать изучение букв и геометрических фигур.

Игра «Нажимай по образцу»

Игра «*Нажми столько же*» подходит для тренировки прямого счета, но в первую очередь, предназначена для формирования у детей навыка устанавливать соответствие между числом и количеством. (Приложение 6)

Вариант 1.

В этой игре ребенку нужно назвать цифру и нажать на Pop-it соответствующее количество кнопочек, указанного на карточке цвета.



Вариант 2.

По аналогии мною был разработан набор карточек для изучения счета до 20. Для такого варианта игр нужен Pop-it большего размера.

Игра «Слушай и хлопай»

Развивающая игра для тренировки навыков слухового восприятия, произвольного внимания и счетных навыков.

Как играть?

Вариант 1. Взрослый несколько раз хлопает в ладоши, ребенок слушает, считает про себя и громко говорит, сколько раз вы хлопали в ладоши. Это правильный ответ? Попросите ребенка нажать такое же количество кнопочек на Pop-it, считая вслух.

Вариант 2. Снова хлопайте в ладоши и позволяйте ребенку считать вслух, хлопая в ладоши или считая самостоятельно. Попросите ребенка нажать такое же количество кнопочек на Pop-it, считая вслух.

Дидактический комплект «Учим цифры с Pop-it»

Для занятий по развитию элементарных математических представлений, были приобретены несколько наборов Pop-it в форме цифр.

Данный материал можно успешно использовать для развития навыков прямого и обратного счета, соотношения количества и числа, для определения места числа в числовом ряду, закрепления представлений о последовательности числового ряда от одного до 10.

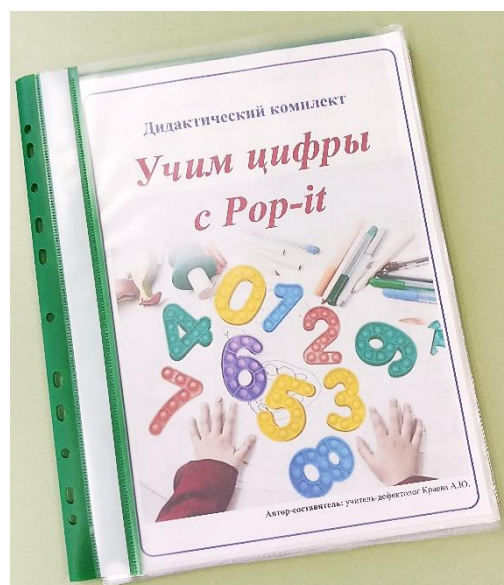


Для более эффективного использования данного игрового материала и дополнительно развития графо-моторных навыков у детей мною был разработан комплект заданий «Учим цифры с Pop-it», о котором и пойдет речь далее.

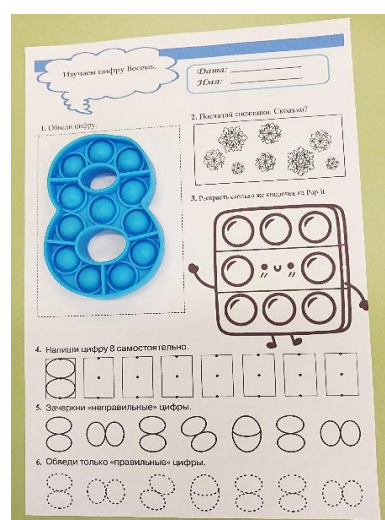
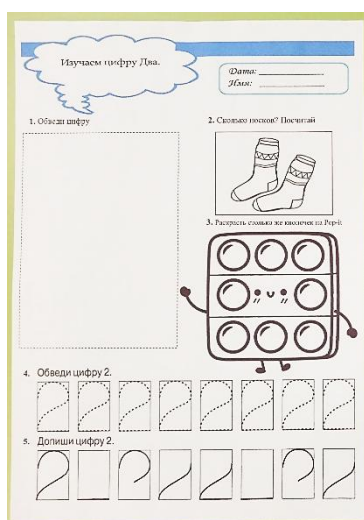
Цель комплекта: формирование элементарных математических представлений, графо-моторных умений и навыков.

Задачи:

- формировать математические представления (представления о цифрах, соотнесение числа и количества, тренировка счета, формирование графического образа цифр);
- развивать мыслительные операции обобщения, сравнения, анализа, развивать внимание, память, речь;
- формировать учебную мотивацию за счет плавного перехода от игровых действий к учебным на одном и том же материале;
- развивать графо-моторные навыки.



Мною были разработаны рабочие листы с графическими заданиями для изучения цифр от 0 до 10 (Приложение 7). Каждый такой рабочий лист имеет единую структуру и последовательность выполнения заданий:

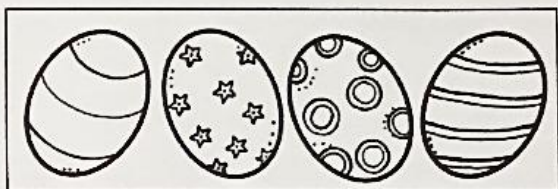


Задание 1.

Педагог предлагает ребенку обвести карандашом изучаемую на занятии цифру (Pop-it) и раскрасить ее.



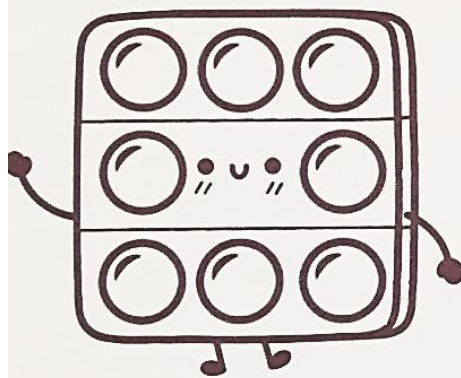
2. Сколько яиц? Посчитай



Задание 2.

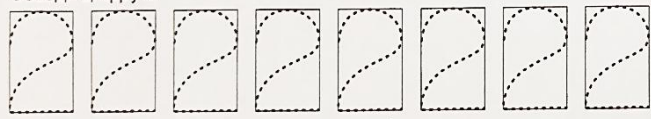
Посчитай (пересчитай предметы, соотнеси с ранее обведенной и раскрашенной цифрой)

3. Раскрась столько же кнопочек на Pop-it



Задание 3. Раскрась столько же кнопочек на Pop-it (сколько ребенок сосчитал предметов на картинке в Задании 2.)

4. Обведи цифру 2.



Задание 4. Прописи, где нужно обводить и /или писать цифры самостоятельно.

Задания 5 и 6. Это самые сложные задания, постольку при их выполнении требуется не только обводить цифры, но и искать правильно написанные цифры, зачеркивать не правильные или наоборот, обводить только правильно написанные и т.п.



После выполнения всех заданий, в качестве награды, ребенку предлагается нажать все кнопочки на цифре- Pop-it.

Дидактический комплект «Танграм - Pop-it»



Танграм – это увлекательная головоломка, способная надолго увлечь ребенка.

Цель: развитие мелкой моторики, внимательности, воображения, логического, пространственного мышления, комбинаторные способности, умения действовать по инструкции.

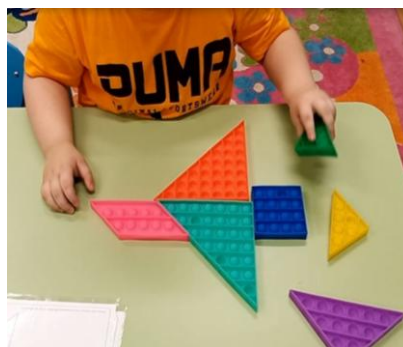
Правила игры: надо сложить фигуры из частей головоломки так, чтобы были использованы обязательно все части головоломки, и детали не перекрывали друг друга. Фигуры можно как угодно переворачивать, класть любой стороной вверх.

Данный комплект включает:

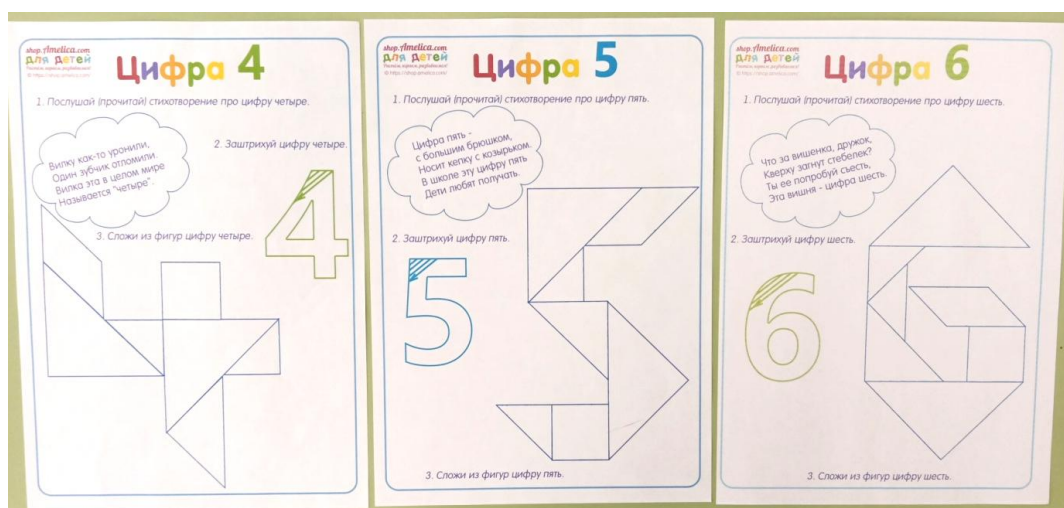
1. Несколько наборов Pop-it в форме деталей танграма.
2. Набор схем (Самолет, Дом, Мост, Елка, Конфета и т.д.) для танграма.
3. Несколько наборов Танграмов в виде ламинированных фигурок-деталей.
4. Набор рабочих листов для изучения цифр с помощью Танграма (Приложение 8)

В танграм можно играть с детьми дошкольного возраста 3-7 лет. Сначала можно познакомить ребенка с разными геометрическими фигурами. При усвоении предыдущего этапа, задания усложняются:

1. Накладывание фигур на готовый образец-схему (размеры фигур совпадают с размером фигур на схеме, схема с контурными границами).
2. Выкладывание фигур рядом с образцом (размеры фигур может не совпадать с размером фигур на схеме, схема с контурными границами).
3. Выкладывание фигур по образцу-схеме без контурных границ фигур.



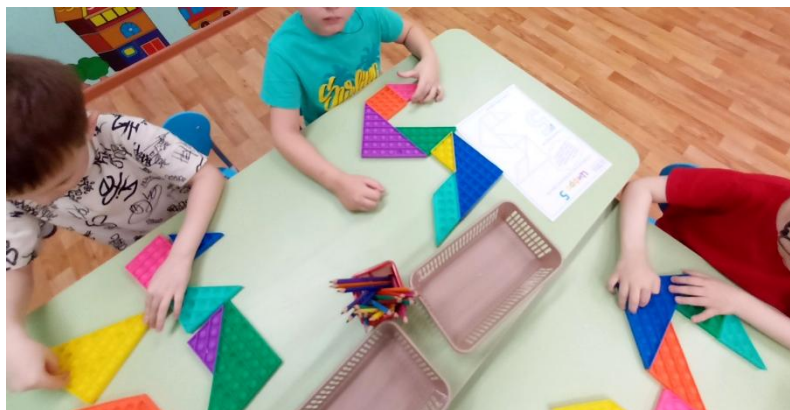
Работа с рабочими листами «Учим цифры с Танграм - Pop-it» по изучению той или иной цифры осуществляется в следующей порядке:



1. Дети слушают стихотворения про цифру.
2. Знакомясь с цифрой, дети выполняют задание найти и заштриховать ее на рабочем листе.
3. Затем накладывают фигуры на готовый образец-схему (размеры фигур совпадают с размером фигур на схеме).
4. Выкладывают эти же фигуры рядом с образцом, собирая изучаемую цифру на поверхности стола рядом с рабочим листом, ориентируясь на схему.



5. Выкладывают цифру из деталей танграма Pop-it (размеры фигур не совпадают с размером фигур на схеме).



6. Дети раскрашивают цветными карандашами схему цифры на рабочем листе в соответствии с образцом, предложенным педагогом или в соответствии с цветом выложенной из Pop-it цифры.



После выполнения всех заданий, в качестве награды, ребенку предлагается нажать все кнопки на Pop-it.

«Pop-it с кубиками»

Это аналог всем известной настольной игры с игральными кубиками.

Как играть?

Дети, соблюдая принцип очередности, бросают кубик и нажимают на Pop-it именно то количество кнопочек, что выпало им сверху на кубике, затем передают игровой кубик следующему участнику.

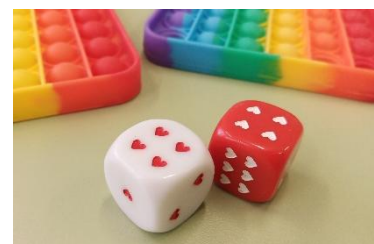
Количество участников не ограничено.



Возможно использовать кубики и Pop-it разного размера, главное - чтоб у каждого ребенка было свое индивидуальное игровое поле. Побеждает то, кто нажмет все кнопочки Pop-it быстрее всех.

Игру можно заметно усложнить и разнообразить следующим образом:

Вариант 1. Увеличить количество игровых кубиков. Ведь в таком случае игрокам придется посчитать количество точек на двух кубика и нажать соответствующее количество кнопочек на игровом поле.



Вариант 2. Использовать для игры два кубика, на сторонах одного из которого изображены цифры, а на втором - обозначены цвета (такие же, как на Pop-it). Дети по очереди бросают сразу два кубика и нажимают на Pop-it кнопочки того цвета и в том количестве, которые «выпали» сверху на кубиках.

Вариант 3. Использовать один или два кубика, на сторонах которого изображены не точки, а цифры.



Таким образом, в очень увлекательной игровой форме дети закрепляют навыки прямого устного счета, соотношения числа и количества, состав числа и счетные операции.

«Примеры с Pop-it»

Решение примеров на сложение и вычитание может превратиться для ребенка в увлекательную игру с помощью Pop-it. Для этого понадобятся ряд карточек с примерами и Pop-it в качестве игрового поля.

Как играть?

Вариант 1. Можно предложить ребенку решить пример прямо на Pop-it. Например, 2 нажатия на Pop-it плюс 3 нажатия на Pop-it равно... Ребенок считает и произносит ответ.

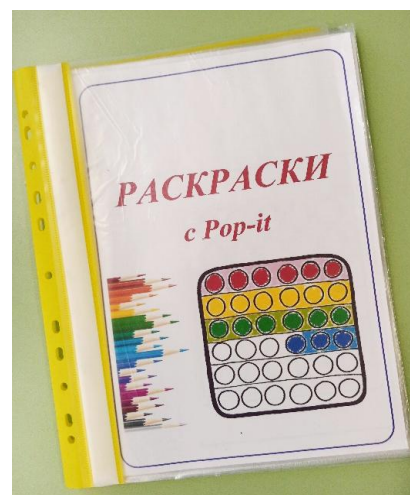


Вариант 2. Можно предложить ребенку решить пример с помощью пальцевого счета (счет на пальцах) или посчитать в уме. А затем озвучить полученный ответ и нажать такое же количество кнопочек на Pop-it, считая вслух.

«Раскраски с Pop-it»

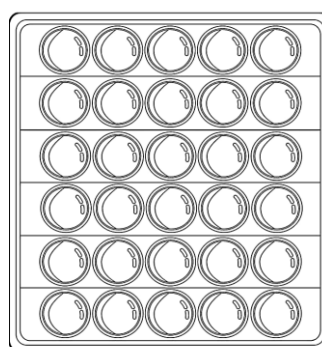
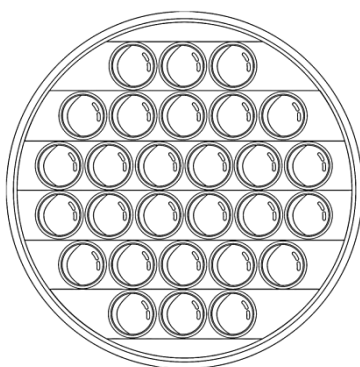
Ни для кого не секрет, как важно в дошкольном возрасте развивать мелкую моторику, формировать графомоторные навыки, обучать детей ориентироваться на листе бумаги, выполнять задания по образцу и заданной схеме, формировать усидчивость и старательность в рамках подготовки к обучению в школе. В этом могут помочь раскраски с Pop-it (Приложение 9).

Не все дети любят раскрашивать, но если задействовать любимую игрушку, графические задания станут гораздо интереснее и привлекательнее для ребенка. Тем более, что вариантов может быть множество. Например:

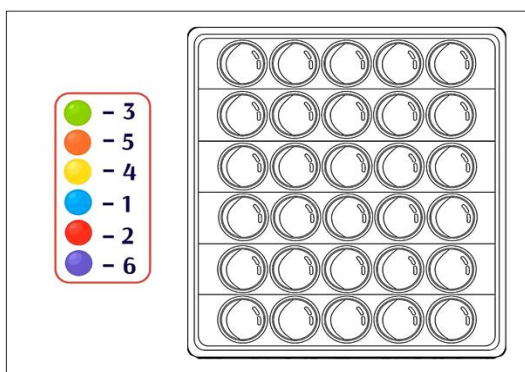


Вариант 1. Раскрась Pop-it.

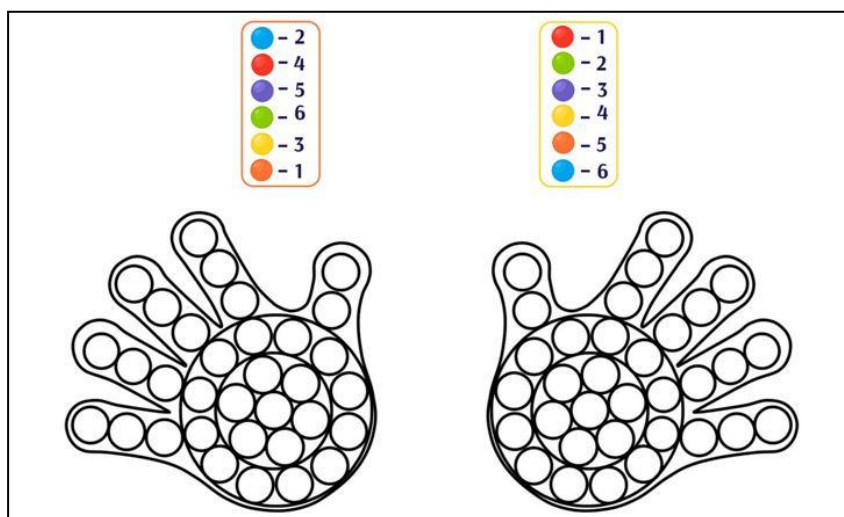
Можно предложить ребенку раскрасить Pop-it как ему захочется или в соответствии с игрушкой.



Вариант 2. Раскрась на Pop-it столько кнопочек, сколько указано на схеме соответствующим цветом.

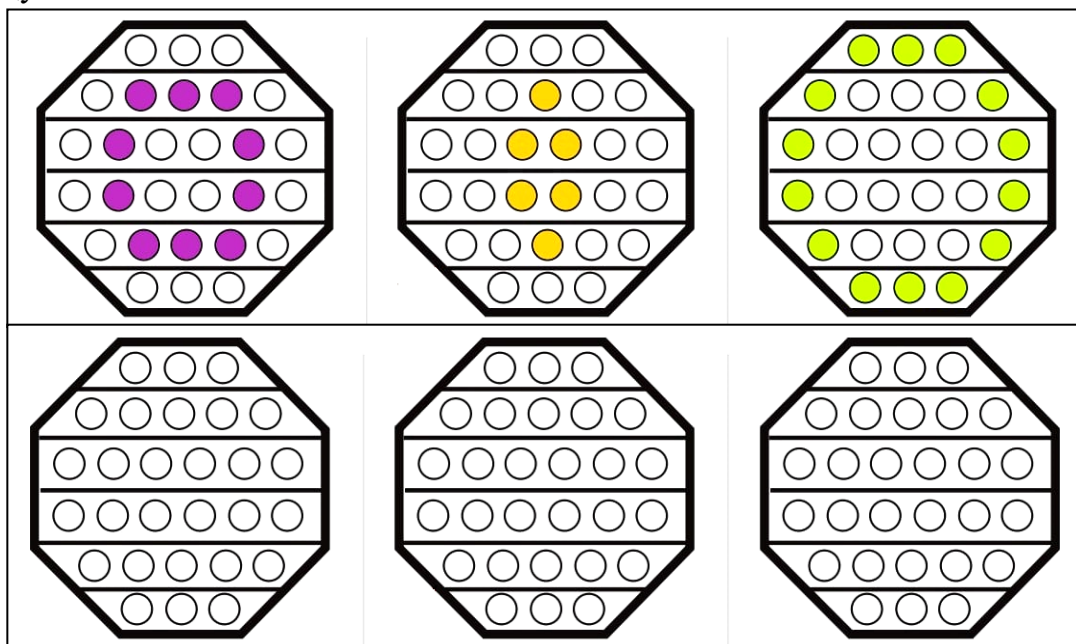


Вариант 3. Покажи правую и левую руку. Раскрась на Pop-it столько кнопочек, сколько указано на схеме соответствующим цветом.



Вариант 4. Повтори узор на Pop-it.

Так ребенок научится внимательно рассматривать и понимать логику, лежащую в основе шаблона.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Все предложенные игры с Por-it могут быть как индивидуальными, так и коллективными, а наличие правил создают условия для развития у детей навыков самоорганизации и самоконтроля.

При использовании игр с Por-it в коррекционно-развивающей деятельности, мы одновременно работаем по нескольким направлениям:

- поскольку Por-it очень нравится детям, интерес ребенка в процессе игры не ослабевает, в результате чего формируется положительная учебная мотивация;
- игры с Por-it помогают активизировать зрительные функции: фиксацию взора, прослеживание, в результате способствуя развитию зрительного восприятия и произвольности внимания, мышления, памяти, речи;
- за счет новизны и оригинальности подачи информации, а также соблюдения при этом принципов деятельностного подхода, игры с Por-it могут быть успешно использованы с целью развития элементарных математических представлений у дошкольников, в том числе у детей с особыми образовательными потребностями.

По итогам использования в организованной образовательной деятельности игр с Por-it можно сделать вывод о том, что данный игровой материал повышает познавательную активность детей, способствует развитию речи и всех психических процессов, что приводит к положительным результатам, а именно:

- сформированы математические представления (представления о цифрах, соотнесение числа и количества, графические образы цифр, навыки счета).
- сформирована положительная мотивация к графическим учебным заданиям, ранее вызывающим только затруднения у детей, за счет плавного перехода от заданий с игрушкой Por-it к сложным прописям.
- сформированы графомоторные навыки, мелкие движения рук и пальцев стали более точны и скоординированы, дети пользуются двумя руками, при выполнении заданий (придерживают лист), реже отвлекаются, стараются выполнить задания полностью. Повысились показатели самоконтроля и саморегуляции, что выражается в снижении количества ошибок при выполнении вербальных и невербальных заданий, а также в способности детей увидеть допущенные ошибки и даже исправить их самостоятельно.

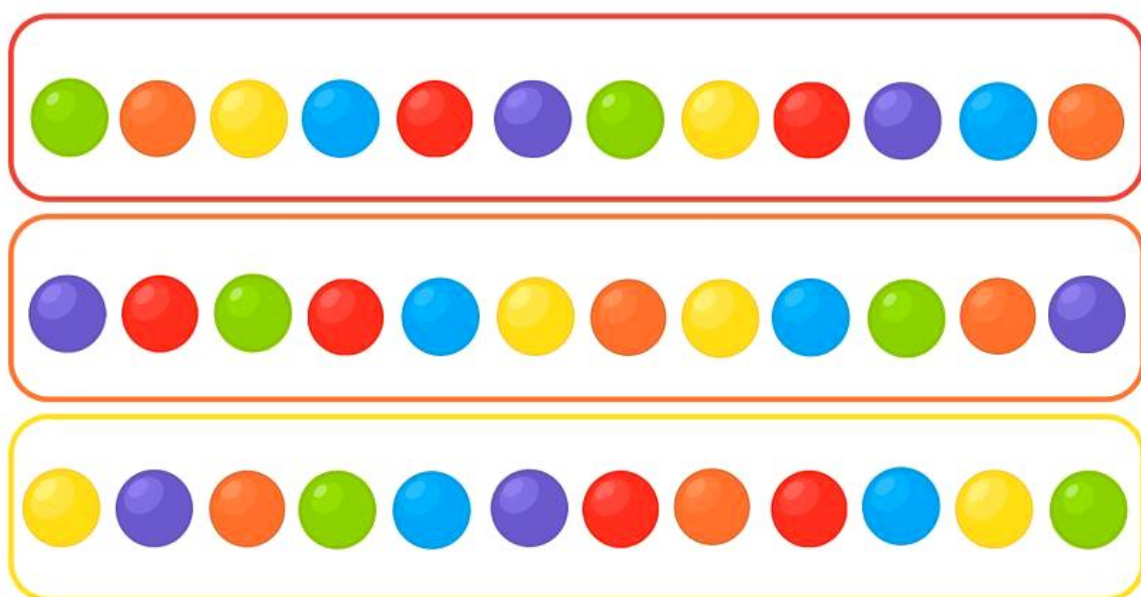
Дети стали успешно применять свои знания в речевой, предметно-практической деятельности, более осознанно относятся к учебным заданиям, расширился запас их знаний, умений и навыков.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Сеницына Е.И. Умные занятия и игры. - М.: Лист, Вече, 2002.
2. Калиниченко А.В., Микляева Ю.В. Развитие игровой деятельности дошкольников: Методическое пособие. - М.: Айрис-пресс, 2004.
3. Коссаковская Е.А. Игрушка в жизни ребенка. - М.: Просвещение, 1980.
4. shop.amelica.com
5. beclever.cc
6. Ranee-razvitie.com

Приложение

Приложение 1.
Примеры шаблонов к игре «Нажимай по образцу»

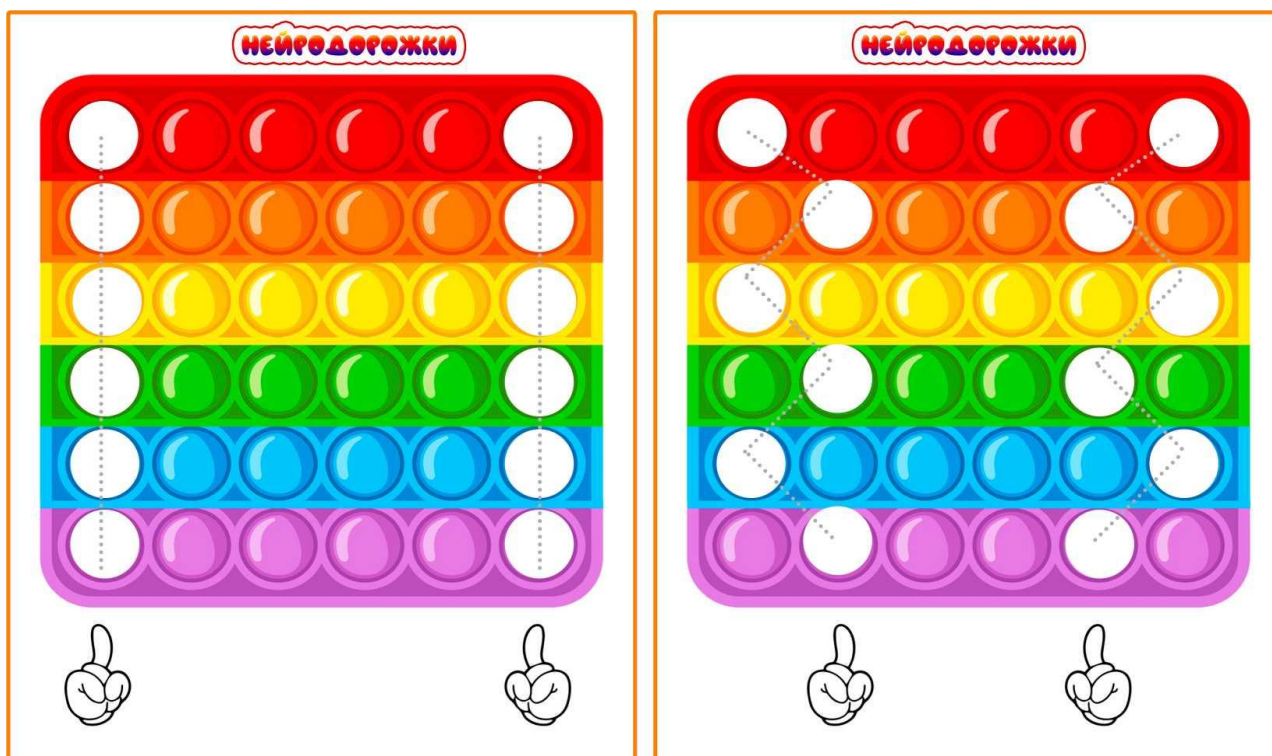


Приложение 2.
Пример шаблона к игре «Классификация»

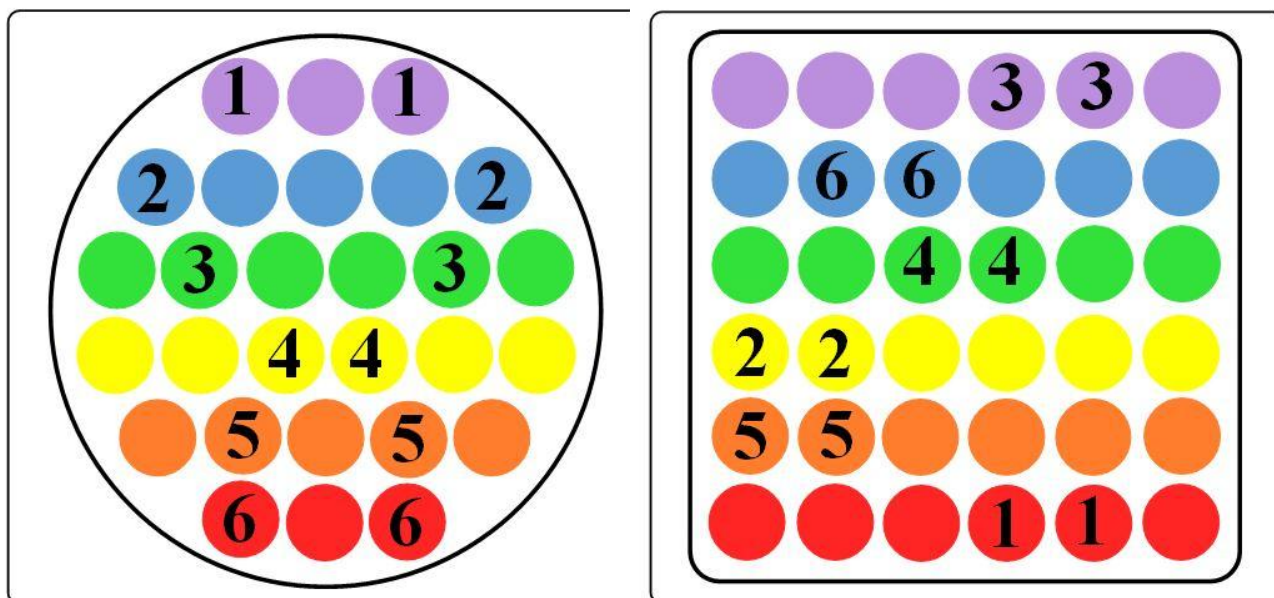


Одежда

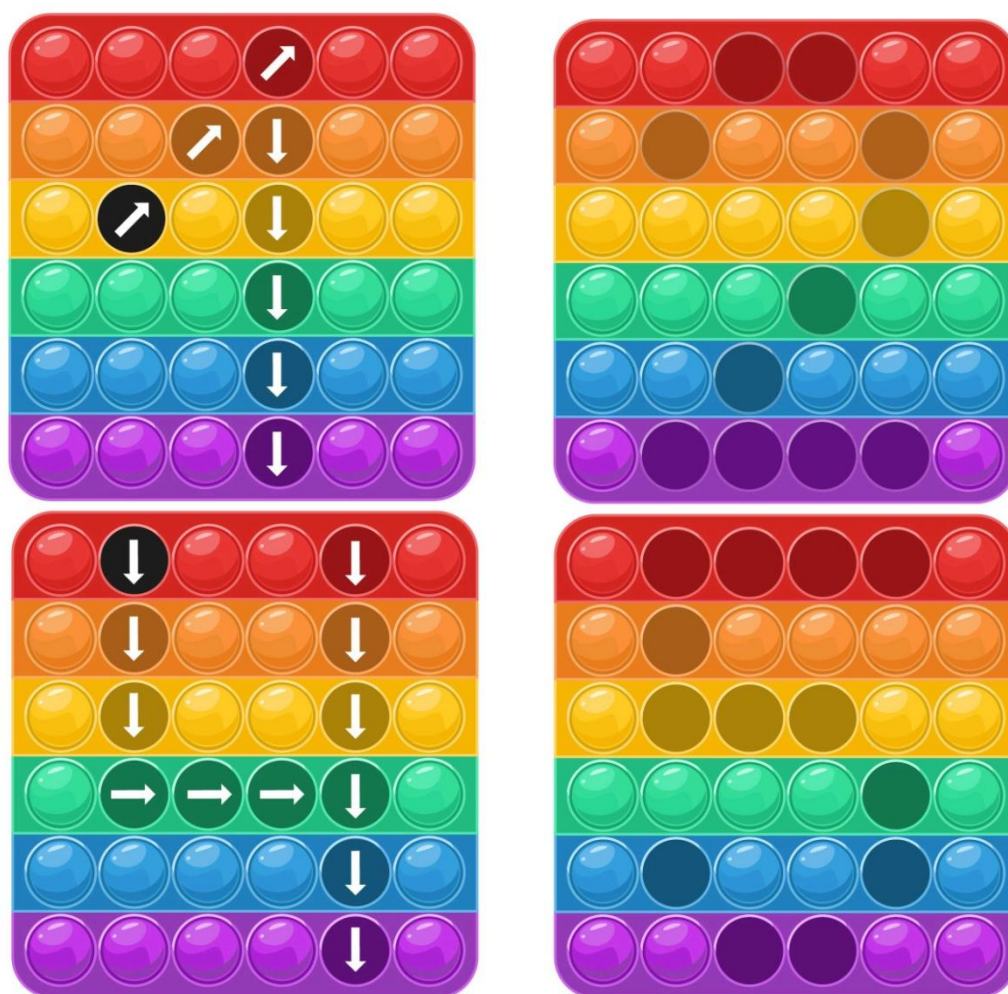
Приложение 3.
Примеры шаблонов для игры «Нейродорожки с Pop-it».



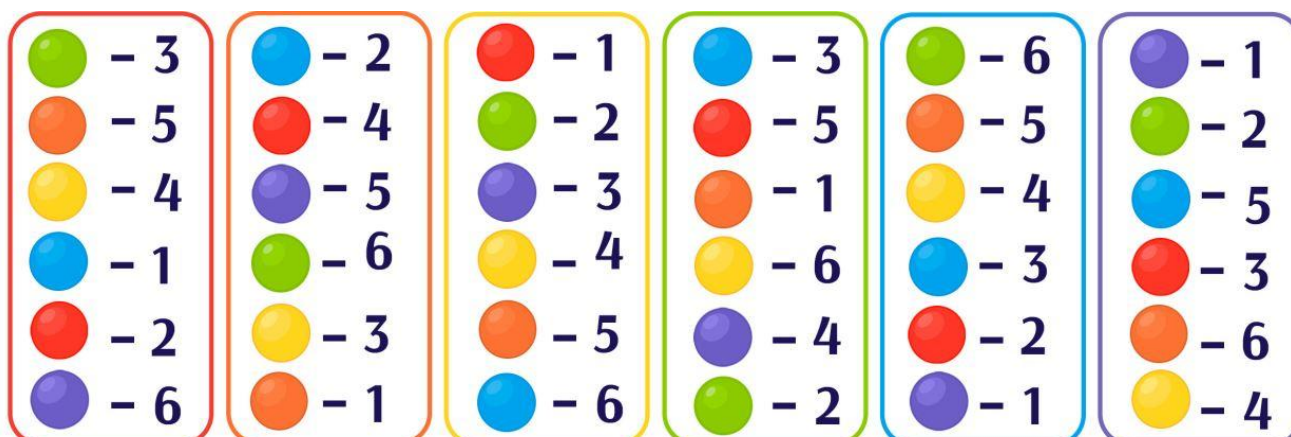
Приложение 4.
Примеры шаблонов для игры «Цифровые дорожки».



Приложение 5.
Примеры шаблонов к игре «Цифры»



Приложение 6.
Пример игровых шаблонов для игры «Нажимай по образцу».

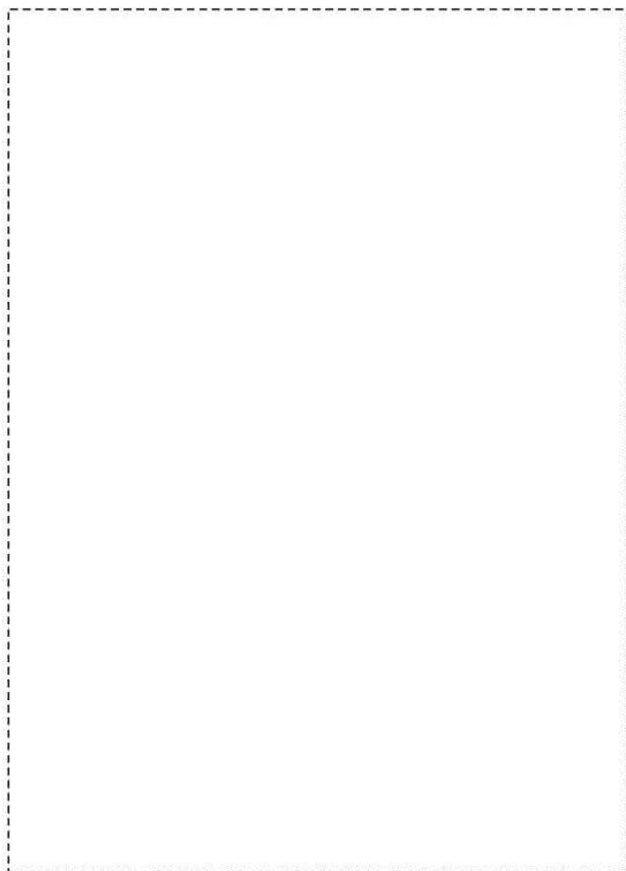


Изучаем цифру Два.

Дата: _____

Имя: _____

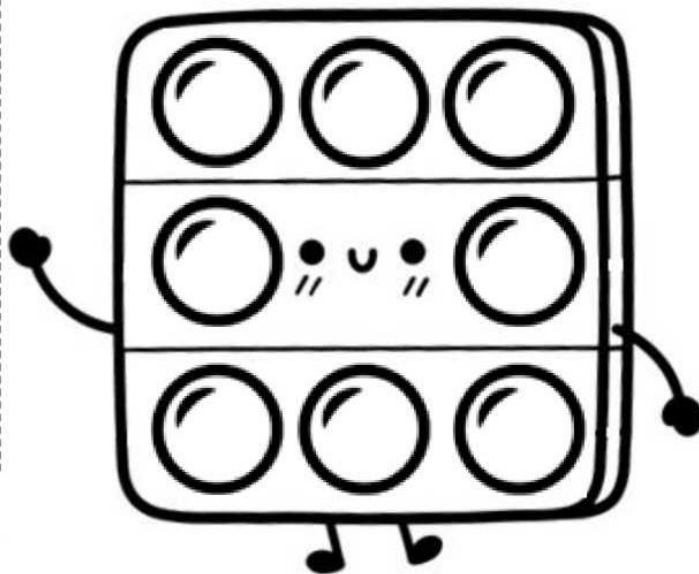
1. Обведи цифру



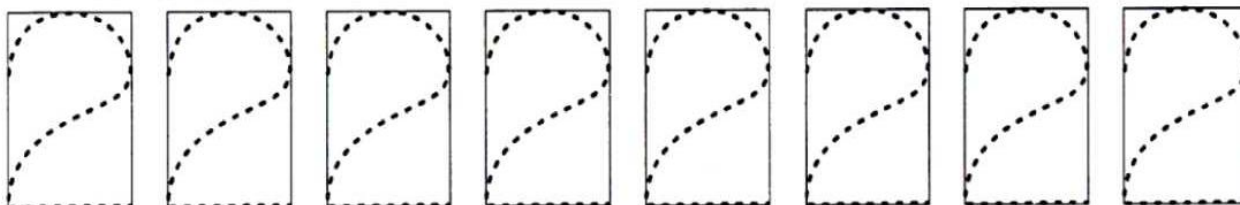
2. Сколько носков? Посчитай



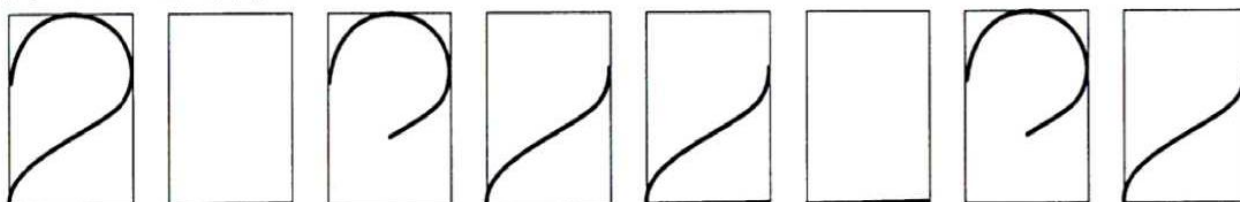
3. Раскрась столько же кнопочек на Pop-it



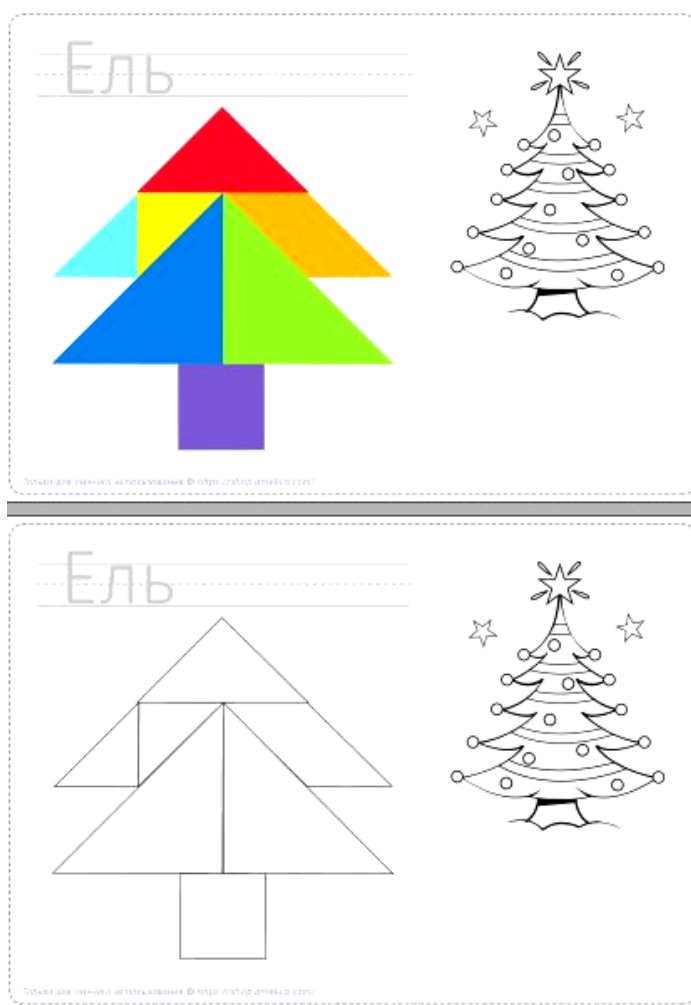
4. Обведи цифру 2.



5. Допиши цифру 2.



Приложение 8.
Примеры схем и рабочих листов к дидактическому комплексу «Танграм - Pop-it»



shop.tmelica.com
для детей
Учимся, играя и развиваясь!
© https://shop.tmelica.com/

Цифра 1

1. Послушай (прочитай) стихотворение про цифру один.

Стоит единичка,
Похожа на спичку.
Она просто черточка
С маленькой челочкой.

2. Заштрихуй цифру один.

3. Сложи из фигур цифру один.

shop.tmelica.com
для детей
Учимся, играя и развиваясь!
© https://shop.tmelica.com/

Цифра 1

1. Послушай (прочитай) стихотворение про цифру один.

Стоит единичка,
Похожа на спичку.
Она просто черточка
С маленькой челочкой.

2. Заштрихуй цифру один.

3. Сложи из фигур цифру один.

Приложение 9.
Примеры раскрасок с Pop-it.

