

Влияние игр с песком на развитие мелкой моторики рук, на их эмоциональное самочувствие и самореализации ребенка от 0 до 3 лет.



Учитель-дефектолог : С.И. Маньякова

Оглавление

Пояснительная записка	3
Игра «Здравствуй, песок!»	5
Игра «Песочный дождик»	5
Игра «Песочный ветер» (дыхательное)	Ошибка! Закладка не определена.
Игра «Необыкновенные следы»	5
Игра «Узоры на песке»	6
Игра «Мы создаем мир»	6
Игра-упражнение «Секретные задания кротов»	6
Игра «Песочные прятки»	7
Игра «Ручеек течет»	7
Игра «Дождик моросит»	7
Игра «Отпечатки»	8
Игра «Кто к нам приходил?»	8
Игра «Победитель злости»	8
Игра «Топчем дорожки»	9
Игра «Я пеку, пеку, пеку»	9
Игра «Волшебные отпечатки на песке»	9
Игра «Угадай, что спрятано в песке»	9
Игра «Во саду ли, в огороде»	9
Игра «Путешествие в сказочный город»	9
Игра «Новая квартира куклы Маши»	9
Игра «Строители на сказочном острове»	10
Игра «Пересыпание сухого песка через воронку»	10
Игра «Постройка домика для куклы»	10
Игра «Сеем, сеем»	11
Игра «Норки для мышки»	11
Игра «Заборчики»	11
Игра «Цветные заборчики»	11
Игра «Общим словом назови и запомни»	11
Игра «Ковер-самолет для принцессы»	11
Игра «Детские секретки»	Ошибка! Закладка не определена.
Игра «Город, где мы живем»	Ошибка! Закладка не определена.
Игра «Подготовка канавки, горки для прогулки куклы»	Ошибка! Закладка не определена.
Игра «Что я закопала в песок?»	12
Литература	12

Пояснительная записка

Что нужно для игры в песок?
А нужно, в сущности, так мало:
Любовь, желанье, доброта,
Чтоб вера в детство не пропала.
Простейший ящик из стола
Покрасим голубою краской,
Горсть золотистого песка,
Туда вольётся дивной сказкой
Игрушек маленький набор
Возьмём в игру...
Подобно Богу,
Мы создадим свой Мир чудес,
Пройдя Познания дорогу.

(Т. Грабенко)

Идея «терапии песком» была предложена еще швейцарским психологом и философом Карл Густав Юнгом, основателем аналитической терапии. Наблюдая за играми детей, мы видим, как положительно влияет песок на их эмоциональное самочувствие, являясь прекрасным средством для развития и самореализации ребенка. Песок можно пересыпать из ладошки в ладошку, из совка в формочку, в него можно закапывать различные предметы и откапывать их, строить горки, дорожки и т.д. а потом разрушать и снова строить. Летом подобные игры легко организовать на улице. В осенне-зимнее время желательно иметь уголок песка и воды в помещении.

Игра с песком как способ развития и самотерапии ребенка известен с древних времен. Податливость песка будит желание создать из него миниатюрную картину мира. Человек выступает в песочнице как созидатель - один жизненный сюжет меняет другой, следуя законам бытия: все приходит и все уходит, нет ничего такого, что было бы непоправимо разрушено, просто старое превращается в нечто иное, новое. При многократном переживании этого ощущения человек достигает состояния душевного равновесия.

Игра с песком — это естественная и доступная для каждого ребенка форма деятельности.

Что же происходит с ребенком, когда он играет в песок? Часто словами ребенок не может выразить свои переживания, страхи и тут ему на помощь приходят игры с песком.

Проигрывая взволновавшие его ситуации с помощью игрушечных фигурок, создавая картину собственного мира из песка, ребенок освобождается от напряжения. А самое главное - он приобретает бесценный опыт символического разрешения множества жизненных ситуаций, ведь в настоящей сказке все заканчивается хорошо! Этот опыт в виде «концентрата» попадает в бессознательное ребенка (тогда как глубинный смысл проигранного может и не осознаваться). Некоторое время бессознательно ассимилирует новый материал в имеющуюся систему мировосприятия. И наступает момент (срок для каждого индивидуален), когда мы можем заметить в поведении ребенка определенные изменения. Это удивительно, но он начинает применять в реальности свой «песочный» опыт! Таким образом, осуществляется «круговорот переносов в природе».

Перенос традиционных психолого - педагогических занятий в песочницу дает больший воспитательный и образовательный эффект, нежели стандартные формы обучения.

- Во-первых, существенно усиливается желание ребенка узнавать что-то новое, экспериментировать и работать самостоятельно.
- Во-вторых, в песочнице мощно развивается тактильная чувствительность как основа «ручного интеллекта».
- В-третьих, в играх с песком более гармонично и интенсивно развиваются все познавательные функции (восприятие, внимание, память, мышление), а также речь и моторика.
- В-четвертых, совершенствуется предметно-игровая деятельность, что в дальнейшем способствует развитию сюжетно-ролевой игры и коммуникативных навыков ребенка.
- В-пятых, песок, как и вода, способен «заземлять» отрицательную энергию, что особенно актуально в работе с «особыми» детьми.

Таким образом, жизнь маленького человека как общественного существа начинается с игр в песок, и на склоне лет человек, занимаясь с землей, приобретает душевное равновесие и спокойствие, гармонию с миром и самим собой.

Опираясь на психолого - педагогические исследования и собственный опыт, можно сказать о том, что использование песочной терапии - это хорошая среда для индивидуальной и групповой коррекционно - развивающей и профилактической работы с детьми.

Все игры с песком условно можно разделить по трем направлениям:

- *Обучающие* (облегчают процесс обучения);
- *Познавательные* (с их помощью познается многогранность нашего мира);
- *Проективные* (через них осуществляется психологическая диагностика, коррекция и развитие ребенка).

Через игру в песок(разные виды круп) у ребенка рождается или усиливается чувство доверия, принятия и успешности, а также решаются следующие задачи:

1. Развитие коммуникативных навыков, т.е. умение правильно общаться. Песочница прекрасный посредник для установления контакта с ребенком. Если ребенок еще плохо говорит и не может рассказать взрослому о своих переживаниях, то в играх с песком все становится возможным. В песочнице быстрее устанавливаются доверительные отношения между воспитателем и ребенком. Для ребенка роль воспитателя становится понятной, предсказуемой и значимой, что укрепляет его базисное доверие к миру. Педагоги получают возможность увидеть внутренний мир ребенка в данный момент.

2. В играх с песком происходит спонтанное снижение высокого уровня психического напряжения как ребенка, так и взрослого, тоже испытывающего в этот период нервные перегрузки. Это ведет к сокращению сроков психофизической адаптации.

3. В песочнице, взаимодействуя с взрослым и сверстниками, ребенок более осмысленно и быстро осваивает нормы и правила поведения и общения в группе.

4. В песочных играх с миниатюрными фигурками ребенок с помощью взрослого проигрывает психотравмирующую ситуацию расставания с родителями, встречу с неизвестным, осваивает позитивные способы поведения.

5. Взрослый становится для ребенка проводником в освоении умений, навыков и знаний об окружающем мире и самом себе в этом мире. А самое главное — он приобретает бесценный опыт символического разрешения множества жизненных ситуаций, ведь в настоящей сказке все заканчивается хорошо!

Оборудование «педагогической песочницы».

1. Водонепроницаемый деревянный ящик или пластиковый таз, дно и борта которых должны быть голубого /синего цвета (дно символизирует воду, а борта — небо). Высота бортов не менее 10 см. Песок можно разделить на две части: сухой и мокрый. Желательно, чтобы у песочниц были съемные крышки.

2. Песок должен быть желтого или светло-коричневого цвета, сертифицированный , песчинки должны быть среднего размера. Песком заполняется 1/3 ящика. Перед

использованием песок должен быть просеян, промыт и обеззаражен — его нужно прокалить в духовке или прокварцевать. Кварцевать песок необходимо не реже одного раза в неделю. Мокрый песок по окончании занятия необходимо подсушить, поверхность сухого песка выровнять и сбрызнуть водой.

3. Набор игрового материала (хранится в пластиковых контейнерах с отверстиями):

- лопатки, широкие кисточки, сита, воронки;
- разнообразные пластиковые формочки разной величины — геометрические; изображающие животных, транспорт, людей; формочки для теста;
- миниатюрные игрушки (высотой 5–10 см), изображающие людей разного пола и возраста; различных животных и растения; транспорт и пр. (игрушки из «киндер-сюрпризов» для занятий в младших группах не использовать);
- набор игрушечной посуды и игрушечные кровати (для игр «Песочный детский сад» и «Семья»);
- различные здания и постройки;
- бросовый материал (камешки, ракушки, веточки, палочки, большие пуговицы, одноразовые соломки для коктейля и т.п.).

Игра «Здравствуй, песок!»

Цель: снижение психофизического напряжения.

Содержание.

Взрослый просит по-разному «поздороваться с песком», то есть различными способами дотронуться до песка.

Ребенок:

- дотрагивается до песка поочередно пальцами одной, потом второй руки, затем всеми пальцами одновременно;
- легко/с напряжением сжимает кулачки с песком, затем медленно высыпает его в песочницу;
- дотрагивается до песка всей ладонью — внутренней, затем тыльной стороной;
- перетирает песок между пальцами, ладонями.

В последнем случае можно спрятать в песке маленькую плоскую игрушку: «С тобой захотел поздороваться один из обитателей песка - ...»

Дети описывают и сравнивают свои ощущения: «тепло — холодно», «приятно — неприятно», «колючее, шершавое» и т.д.

Игра «Песочный дождик»

Цель: регуляция мышечного напряжения, расслабление.

Содержание.

Взрослый говорит о том, что в «песочной стране» может идти необычный песочный дождик и дуть песочный ветер. Это очень приятно. Вы сами можете устроить такой дождь и ветер. Смотрите, как это происходит.

Ребенок медленно, а затем быстро сыплет песок из своего кулачка в песочницу, на ладонь взрослого, на свою ладонь.

Ребенок закрывает глаза и кладет на песок ладонь с расставленными пальчиками, взрослый сыплет песок на какой-либо палец, а ребенок называет этот палец. Затем они меняются ролями.

поверхности песка.

Игра «Необыкновенные следы»

Цель: развитие тактильной чувствительности, воображения.

Содержание.

- «Идут медвежата» — ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок.

- «Прыгают зайцы» — кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях.
- «Ползут змейки» — ребенок расслабленными/напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях).
- «Бегут жучки-паучки» — ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под песком руками друг с другом — «жучки здороваются»).
- «Кто это?» — дети оставляют на песке самые разнообразные следы, придумывают название для фантастического животного, которое оставило такие следы (впоследствии это животное можно нарисовать и сделать его жителем песочной страны).

Игра «Узоры на песке»

Цель: закрепление знаний о сенсорных эталонах, установление закономерностей.

Содержание.

Взрослый пальцем, ребром ладони, кисточкой в верхней части песочницы рисует различные геометрические фигуры (в соответствии с возрастными нормами освоения), простые/сложные узоры (прямые и волнистые дорожки, заборчики, лесенки). Ребенок должен нарисовать такой же узор внизу на песке, либо продолжить узор взрослого.

Те же узоры на песке изготавливаются путем выкладывания в заданной последовательности предметов, например камешков, желудей, больших пуговиц и пр.

Пример: сегодня мы с тобой будем украшать наш песочный дом. Посмотри, какие узоры на песке можно нарисовать. Нарисуй, как я. Придумай свой узор, рисунок. В верхней части песочницы будут узоры из кругов, а внизу — из треугольников.

Игра «Мы создаем мир»

Цель: развитие и расширение представлений ребенка об окружающем его мире живой и неживой природы, о рукотворном мире человека.

Содержание.

Взрослый показывает способы построения в песочнице разнообразных живых и неживых сообществ — город, деревня, лес, река, озеро, остров, а затем в игровой форме побуждает ребенка строить самостоятельно и по инструкции разнообразные природные и рукотворные сообщества. (тема построений может соответствовать теме занятий в группе).

Игра-упражнение «Секретные задания кротов»

Цель: развитие тактильной чувствительности, расслабление, активизация интереса.

Содержание.

Предварительно необходимо познакомить ребенка с животными, обитающими под землей.

Сегодня наши руки могут превращаться в кротов. Вот так. (Взрослый взмахивает руками и складывает их «уточкой», показывая ребенку нарисованные на костяшках пальцев глаза, нос и два зуба.) Хочешь превратить свои ручки в кротов? Надо помочь моему кроту выполнить важное секретное задание под землей. (По желанию ребенка взрослый аккуратно рисует нос и глазки на костяшках его пальцев). Ну, что погружаемся в песок? Смотри и делай, как мой крот.

Взрослый погружает одну руку в песок, шевелит ею под песком (обращает внимание ребенка на изменения поверхности песка), а затем осторожно раскапывает каждый палец. Затем то же самое проделывает ребенок. После этого они раскапывают руки друг друга (можно дуть на песок, использовать перышко, палочки, кисточки).

Вариант: все действия осуществлять с закрытыми глазами — искать в песке пальцы друг друга, пожимать их (кроты здороваются ласково или с силой пожимают друг другу лапки).

Игра «Песочные прятки»

Цель: развитие тактильной чувствительности, зрительного восприятия, образного мышления, произвольности.

Содержание.

Первый вариант

Игрушки хотят поиграть с тобой в песочные прятки. Выбери понравившиеся тебе игрушки. Ты закроешь глаза, а они спрячутся в песок, а после того как я скажу: «Открываются глаза, начинается игра», ты должен их найти в песке. Ты можешь (раздувать песок- осторожно!), раскапывать пальчиками, использовать палочки, кисточки. Чтобы разнообразить игру, взрослый показывает ребенку игрушку — «мину», которую нельзя полностью откапывать. Как только при раскопках ее часть появилась на поверхности песка, ребенок должен остановить свои раскопки.

Второй вариант

Для игры необходимо иметь картинки из разных сказок и сказочные персонажи, их можно изготовить самостоятельно, обернув скотчем яркие картинки из детских книжек. Для игр с малышами используют цветные картинки с четким изображением (на начальном этапе — несложные для восприятия, с изображением одного предмета). Для развития поисковой активности происходит постепенное усложнение изображения. Так, для старших дошкольников изображение может быть черно-белым, силуэтным.

Предварительно взрослый беседует с ребенком о его любимых сказках и героях, о причинах положительного и отрицательного отношения к разным героям.

Пример: взрослый говорит в песке любят прятаться сказки и сказочные герои. Давай сыграем с ними в песочные прятки. Закрывай глаза и скажи волшебные слова: «Раз, два, три, сказка приходи». (Взрослый закапывает в песок картинку из хорошо знакомой ребенку сказки. Для малышей оставляют видимым уголок картинки.) Бери кисточку и начинай искать в песке эту сказку. Чтобы сказку не спугнуть, раскапывай ее медленно, осторожно. Ты очистил от песка часть картинки: как ты думаешь, какая это сказка?

Ребенок постепенно открывает картинку, на каком-то этапе он в состоянии назвать сказку или сказочного персонажа. Если он не может догадаться и назвать сказку по элементам картинки, можно ввести обучающий этап. Ребенок сам закапывает картинку в песок, а взрослый откапывает ее и вслух рассуждает, анализирует увиденное.

Игра «Ручеек течет»

Цель: развитие тактильной чувствительности, расслабление, активизация интереса, знакомство со свойствами песка.

Содержание.

В песочной стране иногда идут дожди, появляются настоящие реки и озера. Хотите посмотреть, как это происходит?

Взрослый льет воду на одну часть песка тонкой струйкой из кувшинчика.

Игра «Дождик моросит»

Цель: развитие тактильной чувствительности, расслабление, активизация интереса, знакомство со свойствами песка.

Содержание.

Часть песка увлажняется через разбрызгиватель. Взрослый обращает внимание детей на изменившийся цвет и запах мокрого песка. Затем ребенок самостоятельно увлажняет песок (воды для увлажнения должно быть столько, чтобы излишне не залить песок).

Игра «Отпечатки»

Цель: развитие тактильной чувствительности, воображения.

Содержание.

Отпечатки, как барельефные, так и горельефные, на мокром песке можно делать с помощью формочек. Используют формочки, изображающие животных, транспорт, различные по величине геометрические фигуры и т.п. Взрослый и ребенок по очереди делают отпечатки на мокром песке. Затем ребенок по словесной инструкции или по нарисованному взрослым плану изготавливает серию отпечатков, комментируя процесс. В таких играх можно использовать задания на классификацию предметов, например — только геометрические формы, только животные.

Игра «Кто к нам приходил?»

Цель: развитие зрительного и тактильного восприятия.

Содержание.

Ребенок отворачивается, взрослый изготавливает с помощью формочек барельефные/горельефные отпечатки, затем ребенок отгадывает формочку, которую использовал взрослый. Потом они меняются ролями. Формочки предварительно осматриваются и ощупываются, обводятся их контуры. Усложнение задания — игра с новыми формочками без предварительного их ощупывания.

Игра «Победитель злости»

Цель: снятие психоэмоционального напряжения, знакомство с эмоциями.

Содержание.

В стрессовой ситуации взрослые говорят друг другу, а иногда и детям: «Не злись, не капризничай, возьми себя в руки». В большинстве случаев данный совет совершенно бессмыслен, так как запрет на проявление отрицательных эмоций вызывает у человека лишь дополнительное раздражение и агрессию по отношению к советчику и усиливает чувство вины за «плохое поведение».

Игра «Победитель злости» может научить ребенка безболезненно для его самолюбия справляться с гневом, не испытывая страха перед наказанием за деструктивное поведение. Сегодня мы поговорим о настроении. Какое оно бывает у тебя? Что случается с тобой, когда ты сердишься, злишься? Что говорят и делают взрослые, когда ты сердишься? (Ответы ребенка.)

Твое злое настроение заставляет тебя делать и говорить разные вещи, от которых сердятся и огорчаются взрослые. А после того как злость ушла, тебе бывает грустно или неприятно. Открою тебе секрет — каждый большой и маленький человек имеет право злиться. Есть много игр, которые учат нас «сердиться правильно», то есть так, чтобы не обижать других. Одну из таких игр тебе подарит мокрый песок. Смотри, как можно с помощью песка вылепить и увидеть собственную злость, а потом победить ее. (Если напряжение ребенка слишком велико, то в этом случае можно предложить ему с силой сжать песок, утрамбовать поверхность песка кулаками и пр.)

Ребенок по примеру взрослого делает из мокрого песка шар, на котором обозначает углублениями или рисует глаза, нос, рот: «В этом шаре теперь живет твоя злость». Данный процесс временно переключает ребенка, а также ребенок переносит на вылепленный шар свои негативные чувства и вину за «плохое поведение, мысли, чувства». Старший дошкольник может комментировать весь процесс изготовления «шара-злюки», которому в итоге присваиваются все злые мысли и действия.

Затем ребенок любым способом разрушает песочный шар, приговаривая волшебное заклинание: «Прогоняем злость, приглашаем радость». Малыш дает выход агрессии, которая обычно появляется в случае запрета на нее и контроля со стороны взрослого, он получает также специфическое удовольствие от разрушения. После этого ребенок руками медленно выравнивает поверхность песка и оставляет на ней отпечатки своих ладоней —

успокоение, обретение равновесия и контроля над собственными чувствами: «Я победил свою злость. Я спокоен». При желании ребенок может украсить свои отпечатки ладоней на песке.

Игра «Топчем дорожки»

Цель: знакомство со свойствами песка, развитие координации движений.

Содержание.

Взрослый с малышом шагает по песку, оставляя следы, при этом можно приговаривать: «Большие ноги шли по дороге: То-о-п, то-о-п, то-о-п. Маленькие ножки бежали по дорожке: Топ-топ-топ! Топ! Топ-топ-топ! Топ! » Взрослый и ребенок могут изменять эту игру, изображая того, кто может оставлять большие и маленькие следы. Большие следы оставляет косолапый медведь. Маленькие следы оставит после себя маленькая белочка.

Игра «Я пеку, пеку, пеку»

Цель: знакомство со свойствами песка, развитие координации движений, моторики рук.

Содержание.

Ребенок «выпекает» из песка булочки, пирожки, тортики. Для этого малыш может использовать разнообразные формочки, насыпая в них песок, утрамбовывая их рукой или совочком. Пирожки можно «выпекать» и руками, перекалывая мокрый песок из одной ладошки в другую. Затем ребенок «угощает» пирожками кукол.

Игра «Волшебные отпечатки на песке»

Цель: знакомство со свойствами песка, развитие координации движений

Содержание.

Взрослый и малыш оставляют отпечатки на мокром песке своих рук и ног, а затем дорисовывают их или дополняют камешками, чтобы получились веселые мордочки, рыбки, осминожки, птички и т. д.

Игра «Угадай, что спрятано в песке»

Цель: развитие умения представлять предметы по их словесному описанию

Содержание.

Ребенку предлагается, используя миниатюрные фигурки, построить песочную картину под названием «Чего на свете не бывает». После завершения работы ребенка просят рассказать о том, что получилось. Постарайтесь вместе с ним сочинить сказку.

Игра «Во саду ли, в огороде»

Цель: ознакомление с окружающим миром, развитие мышления, речи, моторики.

Содержание.

По взмаху волшебной палочки одна песочница превращается во фруктовый сад, другая — в огород. Детям предлагается посадить сад и огород. После выполнения задания дети рассказывают, что где растет. Взрослый просит ребенка описать овощи и фрукты по форме, цвету, вкусу.

Игра «Путешествие в сказочный город»

Цель: развитие образного мышления, воображения, речи.

Содержание.

Взрослый показывает ребенку вывеску, на которой изображен шкаф, и спрашивает, как может называться магазин, где продается этот предмет. После того как все вывески рассмотрены, взрослый рассказывает историю о сказочном городе.

Дети произносят волшебные слова «Крибле-крабле-бумс» и начинают строить сказочный город. После завершения работы рассказывают о том, что получилось, делятся впечатлениями.

Игра «Новая квартира куклы Маши»

Цель: развитие образного мышления, восприятия, умения строить в соответствии с планом-схемой.

Содержание.

Взрослый. Дети, сегодня наша песочница по взмаху волшебной палочки превращается в новую квартиру куклы Маши.

Квартиру кукла Маша получила
И мебель в магазине закупила:
Кровать, шкаф, кресло, стульчик, стол
Занес в квартиру грузчик и ушел.
Куда же мебель расставлять?
На помощь Мишку надо звать.
Медведь откликнулся на зов,
План начертил и был таков.
Одна опять осталась Маша,
И загрустила кукла наша.
Поможем мебель ей расставить,
По плану в комнату поставить.
Взрослый предлагает детям план-схему, на которой изображены: стол, стульчик, кресло, диван, кровать, шкаф. Дети по этой схеме расставляют мебель в квартире.

Игра «Строители на сказочном острове»

Цель: развитие воображения, творческого мышления, сенсорного восприятия, художественно-конструкторских способностей, умения строить в соответствии с планом-схемой.

Содержание.

Взрослый рассказывает историю о бутылке, выброшенной на берег моря с письмом внутри. Ребенок берет бутылку и достает письмо следующего содержания.

В океане остров был чудесный,
Никому доселе не известный.
Замки, башни и дворцы
Возвели строители-творцы.
Но черные тучи вдруг набежали,
Солнце закрыли, ветер позвали.
Жители спрятаться только успели,
Огонь, ураган и дождь налетели.
Разрушено все: только камни одни.
Вот что осталось от этой страны.
Теперь не существует дивной красоты.
Остались лишь одни мечты, что.

На этом письмо прерывается.

Взрослый задает детям следующие вопросы для обсуждения:

1. Как вы думаете, о чем мечтал человек, написавший эту записку?
2. Что это был за человек?

Взрослый. Ребята, посмотрите, на обороте записки нарисованы чертежи сооружений из блоков различной формы и цвета. Давайте возьмем волшебную палочку, произнесем «Крибле-крабле-бумс» и переместимся на остров Сказки, где попробуем построить чудесные сооружения по чертежам. Осуществим мечту человека. В путь!

Игра «Пересыпание сухого песка через воронку»

Цель: познакомить детей со свойствами сухого и влажного песка.

Содержание.

Взрослый показывает как сыплется песок через воронку, как пересыпается из ведерка в формочку. Затем поливает часть песка, перемешивает совком и показывает, что мокрый песок сыпать нельзя, но из него можно лепить, придавая разную форму.

Взрослый показывает детям как наполнять формочку, прижимать песок пальцами или совком, опрокинуть формочку на борт песочницы, украсить «пирог», «торт».

Игра «Постройка домика для куклы»

Цель: закрепить свойства песка. Подвести к тематическим постройкам.

Содержание.

Взрослый : «Смотрите какой желтый песок. Набирает на совок и сыпает несколько раз: Ой, песок, песок!

Вот песок какой!

Сыплю я песочек,

Сыплю золотой!

-делаем из песка горку. Высокую горку. Помогай мне. Давай посадим вокруг горки цветы и кустики (веточки). Вместе втыкают их в песок. Вот какой красивый сад! А кто в нем будет гулять? - кукла Нина и обыгрывает момент: Появляется кукла. «Здравствуйте. Какой красивый сад! Как красиво все кругом! Я хочу построить дом! » -Давай построим дом для куклы. Строит.

Появляется собачка. Для нее строят будку.

Появляется козочка, ест траву, цветы, портит сад. Собака прогоняет козу – лает на нее. Кукла благодарит собаку за помощь.

Такие постройки в игровой форме подводят ребенка к постройке огорода, озера. Можно использовать ветки, цветы, фанерные игрушки.

Игра «Сеем, сеем»

Цель: развитие тактильных ощущений. Знакомство со свойствами песка.

Содержание.

Взрослый показывает как просеивать песок сквозь решето. Игра станет интереснее, если, просеивая песок, ребенок найдет небольшие игрушечные фигурки (например, из «Киндер-сюрприза»)

Игра «Норки для мышки»

Цель: знакомство со свойствами песка, развитие координации движений

Содержание.

Ребенок вместе с взрослым копает небольшие ямки — норки руками или совочком. Затем мама озвучивает игрушку, например, мышку-норушку, пищит, хвалит малыша за такой замечательный домик, просовывая в него игрушку.

Игра «Заборчики»

Цель: знакомство со свойствами песка, развитие координации движений.

Содержание:

Малыш руками лепит заборчики по кругу. За таким забором можно спрятать зайку от злого серого волка. Или катать вдоль него грузовик.

Игра «Цветные заборчики»

Цель: развитие мышления, моторики.

Содержание.

На столе попеременно лежат счетные палочки разных цветов. Взрослый просит ребенка выбрать из них синие палочки и построить заборчик синего цвета. Потом — красные палочки и построить заборчик красного цвета. Можно предложить ребенку построить один большой забор, чередуя палочки по цвету.

Игра «Общим словом назови и запомни»

Цель: развитие памяти, внимания, умения классифицировать предметы по заданным признакам.

Содержание.

Ребенку дается задание построить в песочнице сказочный лес и заселить его дикими животными. Он выбирает из множества фигурок только диких животных и строит песочную картину. Взрослый предлагает ребенку запомнить всех животных, которых он расположил в лесу. Ребенок отворачивается, а взрослый в это время убирает одно животное. Ребенок, повернувшись, говорит, кого не стало. Игра усложняется, если добавить еще одно дикое животное. По такому же принципу можно превратить песочницу в дивный фруктовый сад, поле с цветами, огород с овощами, квартиру с мебелью и т. д.

В конце игры сочиняют сказочную историю.

Игра «Ковер-самолет для принцессы»

Цель: научить детей понимать количественные и качественные соотношения предметов (меньше — больше, выше — ниже, справа, слева, закрепить знания о геометрических формах.

Содержание.

Взрослый рассказывает сказку:

В сказочном царстве принцесса жила,
 Очень красива, добра и мила.
 Вдруг прилетел огнедышащий змей,
 Чтоб на принцессе жениться скорей
 И унести в мир страха и тьмы,
 Сделать царицей змеиной страны.
 Нам надо принцессу от змея спасти,
 В заморские страны ее увезти.
 Построим, ребята, ковер-самолет
 Нашу принцессу он точно спасет.
 Взрослый предлагает ребенку сделать для принцессы волшебный ковер-самолет, украшенный геометрическим орнаментом.
 После выполнения задания ребенку задаются следующие вопросы:

1. Найди и покажи самый маленький круг.
2. Найди и покажи самый большой квадрат.
3. Назови фигуры, расположенные внизу,верху, слева, справа.
4. Каких цветов фигуры на ковре-самолете.
5. Назови, где находится красный маленький квадрат и т. д.

Игра «Что я закопала в песок?»

Цель: Развитие внимания, памяти, наблюдательности.

Содержание.

Взрослый показывает 2-3 игрушки, спрашивает как называются эти игрушки. Затем предлагает повернуться спиной к песочнице и одну из них закапывает в песок. По сигналу: «Готово! », «Можно! », ребенок поворачивается и отгадывает, какая зарыта в песок. Игрушка выкапывается. Если ребенок правильно назвал, ему хлопают в ладоши.

Игра повторяется, постепенно увеличивается количество игрушек.

Если ребенок правильно отгадал, то сам закапывает игрушку, а взрослый отгадывает

Литература

1. Алябьева Е. А. Как организовать работу с детьми летом. Часть 1. Сфера, 2012.- 128с.
2. В гостях у песочной феи. Организация «педагогической песочницы» и игр с песком для детей дошкольного возраста. Речь, 2011 г., 64 с.
3. Грабенко Т. М., Зинкевич-Евстигнеева Т. Д. Г 75 Коррекционные, развивающие адаптирующие игры.— СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2004.-64 с.
4. Епанчинцева О.Ю. Роль педагогической песочницы в развитии эмоциональной сферы детей дошкольного возраста: Конспект занятий. Картотека игр.- СПб.: ООО«ИЗДАТЕЛЬСТВО»ДЕТСТВО - ПРЕСС»,2011.-80с.
5. Мариелла Зейц. Пишем и рисуем на песке. Настольная песочница: [адаптированный перевод с англ.] — М.: ИНТ, 2010 — 94 с.: ил.
6. Новиковская О.А. Сборник развивающих игр с водой и песком для дошкольников. - СПб.: «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2010 - 64с., ил.
7. Сапожникова О.Б., Гарнова Е.В. Песочная терапия в развитии дошкольников. М.: ТЦ Сфера, 2014. -64с.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №18 г.Мытищи

Консультация для родителей

«Компьютерные программы для детей с нарушением зрения»



Дефектолог : С.И. Маньякова

Современное образование невозможно себе представить без использования информационных ресурсов. Теперь в каждой семье есть компьютер, электронные игрушки, видео аппаратура, телефоны, айфоны с выходом в интернет и другие прелести электронного мира. ИКТ быстро и прочно закрепляются в нашей жизни, создавая лёгкость и удобства, в поисках информации и коммуникативном общении. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) – это обобщающее понятие, описывающее различные устройства, механизмы, способы, алгоритмы обработки информации.

«Если сегодня мы будем учить так, как учили вчера, мы украдем у наших детей завтра», говорил Джон Дьюи. Компьютерные технологии – один из эффективных способов передачи знаний, который развивает интерес к обучению, интеллектуальную деятельность, позволяет развиваться в духе современности, воспитывает самостоятельность, дает возможность качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОУ и повысить его эффективность. Поэтому с уверенностью можно сказать, что ИКТ являются неотъемлемой частью процесса обучения, общения, воспитания дошкольников. Это не только доступно и привычно для детей нового поколения, но и удобно для современного педагога. Информационно-коммуникационные технологии помогают повысить мотивацию детей к обучению, позволяют воссоздавать реальные предметы или явления в цвете, движении и звуке. Что способствует наиболее широкому раскрытию их способностей, активизации умственной деятельности.

Использование ИКТ в дошкольном образовании дает возможность расширить творческие способности самого педагога, открывает педагогам новые возможности для широкого внедрения в педагогическую практику новых методических разработок, направленных на интенсификацию и реализацию инновационных идей воспитательного, образовательного и коррекционного процессов. По сравнению с традиционными формами воспитания и обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности;
- компьютер несёт в себе образный тип информации, понятный детям, которые пока в совершенстве не владеют техникой чтения и письма;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;

- компьютер является отличным средством для решения задач обучения;
- постановка проблемных задач, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером, является стимулом познавательной активности детей;
- компьютер предоставляет возможность реализации индивидуального подхода в работе с детьми дошкольного возраста. В процессе деятельности каждый ребенок выполняет задания своего уровня сложности и в своем темпе;
- компьютер очень «терпелив» во взаимоотношениях с ребенком, никогда не ругает его за ошибки, а ждет, пока он сам исправит недочеты, что создает в процессе обучения необходимую «ситуацию успеха».

Но вместе с тем необходимо помнить, что компьютер не заменит эмоционального человеческого общения так необходимого в дошкольном возрасте. Он только дополняет педагога, а не заменяет его. Следует также отметить и то, что использование ИКТ требует серьезной длительной подготовки, навыков работы с компьютером и, безусловно, большего времени для подготовки педагога к занятию. Но, в данном случае, потраченные усилия и время обязательно приведут к желаемому результату. Чередование демонстрации красочного материала и беседы с детьми помогают в большей мере добиться поставленных целей. Грамотно подобранный материал позволяет отследить уровень знаний детей и спланировать дальнейшую работу. Компьютерные технологии обеспечивают занимательную для ребенка форму экспериментирования, классификации, сравнения, моделирования.

Целью данного проекта является развитие интеллектуального, эмоционального потенциала, формирование позитивных личностных качеств ребёнка средствами ИКТ для компенсации у него первичных нарушений и коррекции вторичных отклонений. Для детей с ОВЗ (ограниченными возможностями) характерно качественное своеобразие общего психического развития, которое выражается в слабой познавательной активности, безынициативности, эмоциональной невыразительности. У таких детей узок кругозор, часто они не знакомы со многими элементарными бытовыми предметами, явлениями окружающего мира. Это приводит к однообразию, шаблонности и стереотипности содержания сюжетно-ролевых игр, сюжетных рисунков, к скудности речевых средств как в быту, так и в учебной деятельности.

Модель организационно-образовательного процесса (в соответствии с ФГОС)

Совместная деятельность взрослого и ребёнка		Самостоятельная деятельность
Непосредственно образовательная деятельность	Решение образовательных задач	1 раз в неделю через активное общение каждого ребёнка с компьютером в течение 8-10 мин. в форме индивидуальной работы Разнообразие игр, вариантов игры, количество объектов, форма, цвет, размер, фон.
Основная форма: игра на компьютере, обучение, диалог, решение проблемных ситуаций, проектная деятельность	в ходе совместной деятельности, лечебных процедур по коррекции зрения, режимных моментах.	

Для решения этих проблем в ДОУ широко используют специальные интегрированные компьютерные программы как средство содержательной деятельности детей с особыми образовательными потребностями, соответствующее возрастным интересам старшего дошкольника, этапу его развития и задачи конкретного этапа коррекционной работы.

Программы разработаны так, что сохраняются индивидуальные графики результатов, указывается время каждой попытки обучения и тренировки. Дети самостоятельно проводят анализ выполнения после обучения, т.к. на экране видят результаты. Обратная связь осуществляется в них с помощью положительных и отрицательных звуковых сигналов. Автоматическая регистрация и сохранение результатов позволяет педагогам отслеживать эффективность тренировок и своевременно изменять их параметры, а также оценивать динамику развития КПЗ ребёнка

Направление работы с детьми	Компьютерные программы	Цель и задачи
Коррекция и развитие зрения, психических познавательных процессов	Кодинг- позволяет осуществить целый ряд разнообразных тестовых и тренировочных процедур. Требуется концентрации внимания и многократного перемещения взора с объекта на объект. При выполнении заданий ребёнку предлагается	Коррекционная (амблиопия, нистагма.), стимуляция глазодвигательной систем, количественная оценка развития зрительного

	последовательно кодировать фигурки тестового ряда стрелками разной ориентации в соответствии с образцами. В программе предусмотрена возможность варьировать Форму и размер объектов, цветовой режим, расположение образцов на экране(по центру или по углам), способ предъявления кодируемых объектов (одновременно в виде ряда или последовательно один за другим) и направление просмотра ряда кодируемых тест-объектов (справа налево или слева направо).	внимания, зрительной работоспособности.
	Цветок. В программе предусмотрена возможность варьировать размер объектов, цветовой режим, расположение образцов на экране.	Внимание, работоспособность, быстрая реакция. Закрепление букв, гласный или согласный звук, придумать слово на букву в начале, середине, конце. Классификация предметов.
	Рекс в детском саду	Развитие зрительного внимания, памяти, восприятия окружающего мира. Уметь составлять из отдельных деталей предмет, раскрашивать. Развивать мышление, координацию движений, быстроту реакций.
	Незнайкина грамота	Развитие и тренировка зрительного внимания,

		восприятия мира сказок в игровой форме, тренировка прослеживающих функций глаза.
	Охота	Ориентировка в микропространстве
	Карусель -2 (сборник 4 игр) Путаница Фокусник Лото Волшебное зеркало	Для развития объёма кратковременной зрительной памяти. Пространственной зрительной памяти Узнавание однородных и разнородных объектов Узнавание объектов, различающихся мелкими деталями
	Лего	Устный счёт, цифры, сопоставление и сортировка предметов, зрительное распознавание, смешивание цветов, логическое мышление, пространственное воображение
	Робин Гуд – увлекательная игра с приключениями, преодолением препятствий, чтобы освободить принцессу	Счёт, обучение грамоте, составление слов, пространственная ориентировка, внимание, быстрота реакции.

Как правило, после обучения, со второй попытки у детей временные показатели улучшаются. Я, во время выполнения заданий на компьютере, наблюдаю за детьми и затем записываю их. (приложение №2) Далее составляю индивидуальный план работы с ребёнком. Но, выявляются и общие проблемы: работу выполняют вслух; считают объекты, указывая пальцем; направления называют словами- туда, в окно; не выслушивают до конца задание, торопятся. До воспитателей и родителей довожу свои

наблюдения и совместно с ними помогаем детям научиться исправлять свои ошибки . (приложение №3)

Компьютерные программы помогают:

- выявить проблемы и пробелы в развитии ребёнка, обнаружить дисбаланс в развитии и обучении (увидеть время, когда у ребёнка снижается внимание, наступает усталость)
- трансформировать выявленные проблемы развития в специальные задачи обучения, тем самым, делая обучение развивающим и коррекционно-направленным;
- предоставлять каждому ребёнку соответствующий его возможностям темп учебной деятельности;
- обеспечивать ребёнка градуированной помощи;
- видеть продвижение ребёнка в развитии и обучении по отношению к собственному уровню его достижений;
- совмещать и планировать непосредственно образовательную деятельность совместно с воспитателями и другими специалистами сходными по тематике блоков разных методик;
- снижен риск социальной дезадаптации , за счёт создания у ребёнка более высокой мотивационной готовности к обучению, заинтересованности детей к занятиям в современных условиях их организации;
- повысился интерес и доля участия родителей в реализации задач коррекционно-образовательного процесса с использованием ИКТ, а условиях детского сада и семьи.

В итоге надо отметить, что наша цель «Развитие интеллектуального, эмоционального потенциала, формирование позитивных личностных качеств ребёнка средствами информационных технологий для компенсации у него первичных нарушений и коррекции вторичных отклонений» отвечают стандартам дошкольного образования. ФГОС учитывает индивидуальные потребности ребенка, связанные с его жизненной ситуацией и состоянием здоровья. Стандарт направлен на охрану и укрепление физического и психического здоровья детей.

Список литературы

1. «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях» (СанПиН 2.4.1.2660-10)
2. Григорьева Л.П., Солнцева О.Г. «Развитие восприятия у ребёнка. Пособие для коррекционных занятий с детьми с ослабленным зрением в семье, в детском саду, начальной школе.» Москва. Изд-во Школа-Пресс, 2001г.
3. Новоселова С.Л. «Требования к организации компьютерного обучения дошкольников». Москва.
4. Рожкова Г.И, Подугольникова Т.А. руководство пользователя 2006г. ИТМ
5. Плаксина Л.И. «Развитие зрительного восприятия у детей с нарушениями зрения.» Калуга. Изд. Адель. 1998г.
6. Федеральные государственные стандарты дошкольного образования

Приложение №1.

СанПин :

- Предельно допустимая длительность игровых занятий на компьютере для детей шести лет не должна превышать 10-15 минут.
- Для поддержания устойчивого уровня работоспособности и сохранения здоровья большое значение имеют условия, в которых проходят занятия за компьютером. Они могут проводиться лишь в присутствии взрослого, который несет ответственность за безопасность ребенка.
- Для проведения таких занятий необходим специальный кабинет, площадь которого определяется из расчета 6 м² на одно рабочее место (стул и стол),
- Оборудованное с учетом роста детей. Стул должен обязательно иметь спинку. Ребенок должен сидеть за компьютером так, чтобы линия зрения (от глаза до экрана) была перпендикулярна экрану и приходилась на его центральную часть. Оптимальное расстояние глаз до экрана составляет 55-65 см.
- За одним монитором недопустимо одновременно заниматься двум и более детям, поскольку это резко ухудшает условия рассматривания изображения на экране.
- Для уменьшения зрительного напряжения важно, чтобы изображение на экране компьютера было четким и контрастным, не имело бликов и отражений рядом стоящих предметов. Необходимо также исключить возможность засветки экрана, поскольку это снижает контрастность и яркость изображения. Для защиты от света могут быть использованы легкие шторы или жалюзи.
- Для поддержания оптимального микроклимата, предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий и влажная уборка – протирка столов и экранов дисплеев до и после занятий, протирка полов после занятий.

Признавая, что компьютер – новое мощное средство для интеллектуального развития детей, необходимо помнить, что его использование в учебно-воспитательных целях требует тщательной организации как самих занятий, так и всего режима в целом.

Устала после второй попытки -крутится, Направленность стрелок определяет«туда», «в сторону». Во время работы разговаривает на свои темы. Уровень низкий.
Медленно выполняет задание, выполнила только 3 попытки из 10
Не усидчив, крутится, при выполнении задания поёт. Делает правильно, но названия направления стрелок путает.
Не понимает задание. Только после совместного выполнения попытки обучения, стал играть. Время затрачивал много. После 2 попытки устал.
Всё выполняет правильно.

Приложение №3

На основании тестирования по программе «Охота» и «Кодинг» необходимо решать следующие задачи в работе с детьми:

1. Учить детей выполнять задания молча, т.е сформировать процесс интероризации.
2. Закреплять пространственные представления относительно себя.
3. Учить детей внимательно слушать задания, повторять и выполнять.

Современное образование невозможно себе представить без использования информационных ресурсов. Теперь в каждой семье есть компьютер, электронные игрушки, видео аппаратура, телефоны, айфоны с выходом в интернет и другие прелести электронного мира. ИКТ быстро и прочно закрепляются в нашей жизни, создавая лёгкость и удобства, в поисках информации и коммуникативном общении. И вот, весь этот прогресс широким шагом, в свете последних событий шагнул в детский сад.

«Если сегодня мы будем учить так, как учили вчера, мы украдем у наших детей завтра», говорил Джон Дьюи.(американский философ и педагог-прагматик). Компьютерные технологии – один из эффективных способов передачи знаний, который развивает интерес к обучению, интеллектуальную деятельность, позволяет развиваться в духе современности, воспитывает самостоятельность. Это доступно **и привычно** для детей нового поколения. Информационно-коммуникационные технологии помогают повысить мотивацию детей к обучению, позволяют воссоздавать реальные предметы или явления в цвете, движении и звуке. Что способствует наиболее широкому раскрытию их способностей, активизации умственной деятельности.

По сравнению с традиционными формами воспитания и обучения компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности;
- компьютер несёт в себе образный тип информации, понятный детям, которые пока в совершенстве не владеют техникой чтения и письма;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка;
- компьютер является отличным средством для решения задач обучения;
- постановка проблемных задач, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером, является стимулом познавательной активности детей;
- компьютер предоставляет возможность реализации индивидуального подхода. В процессе деятельности каждый ребенок выполняет задания своего уровня сложности и в своем темпе.

– компьютер очень «терпелив» во взаимоотношениях с ребенком, никогда не ругает его за ошибки, а ждет, пока он сам исправит недочеты, что создает в процессе обучения необходимую «ситуацию успеха».

Но вместе с тем необходимо помнить, что компьютер не заменит эмоционального человеческого общения так необходимого в дошкольном возрасте. Чередование демонстрации красочного материала и беседы с ребенком помогают в большей мере добиться поставленных целей. Грамотно подобранный материал позволяет отследить уровень знаний детей и спланировать дальнейшую работу. Компьютерные технологии обеспечивают занимательную для ребенка форму экспериментирования, классификации,

Для решения этих проблем широко используют специальные интегрированные компьютерные программы как средство содержательной деятельности детей с особыми образовательными потребностями, соответствующее возрастным интересам старшего дошкольника, этапу его развития и задачи конкретного этапа коррекционной работы.

Начинать работу с ребенком обязательно следует с пункта «Обучение», т.к. это позволяет объяснить, обучить и ознакомить ребенка с условиями «игры».

В меню с условиями тренировки можно выбрать цвет фона, включить или выключить звуковое сопровождение (рекомендуется работать со звуковыми сигналами, т. К. они осуществляют обратную связь и информируют ребенка об ошибках), количество объектов, время (как без ограничения, так и ввести ограничение времени 1, 2, 3, 4, 5 мин. Особенно для детей 5-6 лет ограничение во времени стимулирует их к более быстрому и точному выполнению задания. Дети сравнивают результаты, просят меня сказать кто занял какое место. В программе Кодинг необходимо выбрать также величину объектов (зависит от диагноза зрения), постоянные и переменные коды стрелок. В программе «Цветок» предлагаются объекты: буквы, предметы, геометрические фигуры.

После завершения появляется страница с записью результатов, где указано количество предъявляемых объектов, количество ошибок и время игры.

Для нас ценно то, что все результаты обучения будут сохранены индивидуально с присвоенным номером при регистрации. Так же в таблице с «вычисленными параметрами» указаны: общее время, кол-во объектов,

общее число ошибок, среднее время и скорость работы. Гистограммы в виде столбиков синих и красных(ошибки)-позволяет и детям самостоятельно оценивать свои результаты.

Так же программа предоставляет нам график динамики тренировок. По оси Х указаны номера тренировок, а по оси Y- скорость работы. Педагог при анализе графика может определить, где ребенок испытывает трудности, на какой минуте ребенок устал или снижено внимание и т.д.

Программы разработаны так, что сохраняются индивидуальные графики результатов, указывается время каждой попытки обучения и тренировки . Дети самостоятельно проводят анализ выполнения после обучения, т.к на экране видят результаты. Обратная связь осуществляется в них с помощью положительных и отрицательных звуковых сигналов. Автоматическая регистрация и сохранение результатов позволяет взрослым отслеживать эффективность тренировок и своевременно изменять их параметры, а также оценивать динамику развития КПЗ ребёнка

Как правило, после обучения, со второй попытки у детей временные показатели улучшаются. Во время выполнения заданий на компьютере, наблюдайте за детьми и записывайте.

- выявляются и общие проблемы: работу выполняют вслух;
- считают объекты ,указывая пальцем;
- направления называют словами- туда, в окно;
- не выслушивают до конца задание, торопятся.

Программа «Развиваем зрительные способности» г.Самара

Компьютерные программы помогают:

- выявить проблемы и пробелы в развитии ребёнка, обнаружить дисбаланс в развитии и обучении (увидеть время, когда у ребёнка снижается внимание, наступает усталость)

-трансформировать выявленные проблемы развития в специальные задачи обучения, тем самым, делая обучение развивающим и коррекционно-направленным;

-предоставлять каждому ребёнку соответствующий его возможностям темп учебной деятельности;

-обеспечивать ребёнка градуированной помощи;

-видеть продвижение ребёнка в развитии и обучении по отношению к собственному уровню его достижений;

-снижает риск социальной дезадаптации , за счёт создания у ребёнка более высокой мотивационной готовности к обучению, заинтересованности детей к занятиям в современных условиях их организации

- повышается интерес и доля родителей в реализации задач коррекционно-образовательного процесса с использованием ИКТ, а условиях семьи.



Игра – это деятельность познавательная, она представляет собой своеобразную практическую форму размышления ребёнка об окружающей его природе и социальной действительности. Благодаря особенностям игровых средств отображения действительности, ребёнок в игре впервые приобщается к абстрактному мышлению.





КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ СПОСОБСТВУЮТ ФОРМИРОВАНИЮ:

- ❖ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ;
- ❖ ИДЕАЛЬНОГО ПЛАНА ДЕЙСТВИЙ;
- ❖ КООРДИНАЦИИ ДВИЖЕНИЙ;
- ❖ УМЕНИЯ ПРИНЯТЬ И ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАНИЕ;
- ❖ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ;
- ❖ И РАЗВИТИЮ У ДЕТЕЙ ЗРИТЕЛЬНОЙ, СЛУХОВОЙ ПАМЯТИ, МЫШЛЕНИЯ, ВООБРАЖЕНИЯ, ВОСПРИЯТИЯ;
- ❖ И АКТИВИЗАЦИИ СЛОВАРЯ;
- ❖ ЗАКРЕПЛЕНИЮ ЦВЕТА, ФОРМЫ, ЗАПОМИНАНИЮ ЦИФР И БУКВ.

