



Консультация для родителей

**ИГРЫ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ
МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ
У ДЕТЕЙ С ЗПР СРЕДНЕГО И СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**Подготовила: учитель-дефектолог
Тарасенко Е. М.**



Действия с множествами.

Действия с множествами предметов обучают, прежде всего, сравнению множеств, учат понимать, где много, а где мало предметов, упражняют в пересчете. Дети с ЗПР могут зрительно определить контрастные по количеству множества. Трудности встречаются при уравнивании множеств, порой ребенок сам не в состоянии понять, как предметов может получиться поровну, сколько предметов нужно добавить или убрать. Взрослый должен не просто показать ребенку, как это сделать, но создать проблемную ситуацию, чтобы ребенок осознал процесс, приобрел известный опыт, закрепил навык. Можно применять настольные, подвижные, сюжетные игры, материалы сказок, обслуживающий труд.

Игра «Бабочки и цветы».

Цель: учить сравнивать множества наложением и приложением, уравнивать множества, соотносить объекты по цвету

Оборудование: вырезанные из бумаги цветы и бабочки 4 – 6 цветов (парные по цвету бабочки и цветы).

Предварительно можно загадать детям загадку:

Что за странные цветы,

Не боятся высоты?

Вверх со стебелька взлетели

И, смотрите, полетели! (*бабочки*)

Взрослый предлагает детям разложить на столе 4 цветка разного цвета.

Варианты заданий:

- положить на каждый цветок бабочку такого же цвета;
- положить столько же бабочек, сколько цветов;
- положить бабочек меньше, чем цветов;
- положить бабочек больше, чем цветов;
- положить бабочек в количестве, отличном от количества цветов (по заданию взрослого) и уравнивать множества.



Количество и счёт.

Формирование счетного навыка, умение понимать математическую задачу, выполнение простых счетных операций – залог успешного обучения в школе. Взрослый учит детей различать количество и цифру, соотносить их. Упражняя в пересчете объектов, добивается не простого механического перечисления цифр, но понимания самого процесса пересчета, называния итогового числа. Данный вид деятельности представляет наибольшую трудность для детей с ЗПР. Чтобы избежать переутомления, потерю интереса, надо обязательно должен вносить элемент игры, не завышать требований. Инструкции должны быть максимально просты и доступны для восприятия детьми. Можно применять разнообразный наглядный материал, интересный счетный материал, опираться на личный опыт детей, использовать произведения художественной литературы. В качестве вспомогательного средства можно пользоваться счетными палочками. Следует учить дошкольников прямому и обратному счету, умению ориентироваться в числовом ряду, развивать навыки контроля и самоконтроля.

Использование литературных текстов.

Используются отрывки из известных детям литературных произведений. Например: - Сколько пациентов пришло на прием к доктору Айболиту?

«Добрый доктор Айболит, он под деревом сидит.

Приходи к нему лечится и корова, и волчица,

И жучок, и червячок, и медведица.

Всех излечит, исцелит добрый доктор Айболит».

(К.Чуковский «Доктор Айболит»)

- Сколько вещей убежало от грязнули:

«Одеяло убежало, улетела простыня,

И подушка, как лягушка, ускакала от меня».

(К.Чуковский «Мойдодыр»)

- Сколько вещей сдала дама в багаж?

Дама сдавала в багаж

*Диван, чемодан, саквояж,
Картину, корзину, картонку
И маленькую собачонку.*

(С. Маршак «Багаж»)

*- Сколько зверей встретил в лесу колобок?
Колобок, колобок, у него румяный бок.
На окошке он студился, прыг с окна и покатился.
Встретил зайку, волка встретил,
Встретил бурого медведя.
И лису он повстречал, да на зуб лисе попал.*

(по сказке «Колобок»)

*- Сколько зверей живет в теремке?
Стоит в поле теремок, теремок,
Он не низок, не высок, не высок.
Там мышка-норушка живет,
И лягушка-квакушка живет.
Там зайка серый живет
И лисичка-сестричка живет.
Волк с медведем там тоже живут,
Все веселые песни поют.*

(по сказке «Теремок»)

*- Сколько героев тянут репку?
Мышка с кошкой,
Жучка с внучкой,
Бабка с Дедкой тянут репку.*

(по сказке «Репка»)

«Весёлая гусеница»

Цель. Упражнять в нахождении места цифр в числовом ряду, последующего и предыдущего числа.

Материал. Из картона изготавливается карточка на ней изображение гусеницы.

На теле гусеницы расположены цифры, некоторые цифры отсутствуют.

Вырезаются из картона кружочки с цифрами соответствующего размера.

Содержание. Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Помогите гусеницам. Дети выбирают и выкладывают пропущенные цифры.



Пространственная ориентировка.

Известную трудность встречает развитие у дошкольников с ЗПР пространственного гнозиса. Дети путают лево и право, направление движения вперед-назад, вверх-вниз, плохо ориентируются на листе бумаги. Одна из задач коррекционного обучения и развития – предотвращение и коррекция оптико-пространственных агнозий. Предлагаем ряд игр и упражнений, направленных на обучение детей ориентированию на плоскости и в пространстве.

Динамическая пауза «Солнышко высоко...»

Цель: закрепление понятий «высоко-низко», «далеко-близко».

Солнышко высоко,

– дети поднимают руки вверх

А тропинка низко.

– дети наклоняются вниз

Что за лесом – далеко,

– дети вытягивают руки вперед

Перед лесом – близко.

– дети прижимают руки к груди

Игра «Снеговик-снеговичок».

Цель: вырабатывать умение определять у себя правую и левую руку и ногу.

Снеговик-снеговичок, топни ножками – топ-топ,

Снеговик-снеговичок, хлопни ручками – хлоп-хлоп.

Левой ножкой топ-топ, левой ручкой хлоп-хлоп,

Правой ножкой топ-топ, правой ручкой хлоп-хлоп.

(Несколько раз продолжается чередование рук и ног)

Вот такой снеговичок наш забавный старичок!

Игра «Шофер».

Цель: учить ориентироваться на листе бумаги, закреплять понятия «левый верхний, левый нижний, правый верхний, правый нижний угол», «в центре» (посередине).

При желании эту игру можно провести не только за столом, но и на ковре.

Оборудование: тетрадный лист с нарисованным посередине

прямоугольником-гаражом, игрушечные автомобили на каждого ребенка.

Дети ставят машину «в гараж». По команде взрослого машину перемещают в правый верхний, левый нижний угол и т.д. Перед началом задания целесообразно провести пальчиковое упражнение «Шофер».

Би-би-би, на машине я качу.

Би-би-би, стать шофером я хочу.

Би-би-би, я лечу во весь опор.

Би-би-би, самый лучший я шофер!



Величина.

Как правило, дошкольники с ЗПР видят и называют большие и маленькие по величине предметы. Задача взрослого не только развить этот навык, но и научить сравнивать предметы по величине, группировать их, исключать лишний предмет, т.е. стимулировать развитие процессов мышления. Ребенок должен понимать сходство и различие понятий большой-маленький, длинный-короткий, широкий-узкий, высокий-низкий, далеко-близко и т.д., уметь правильно отражать их в речи. Предложенная серия упражнений и игр не только обучает детей пониманию величины предметов, но и способствует развитию мелкой моторики, памяти, мышления, слухового и зрительного восприятия.

Игры с разноцветными полосками.

Цель: учить ориентироваться в величине полосок, учить понятиям: длинный, короткий, широкий, узкий; учить сравнивать полоски по данным параметрам величины.

Оборудование: набор полосок красного, зеленого, желтого и синего цвета длинных и коротких, широких и узких.

Варианты заданий:

- 1) группировка «широкие – узкие»;
- 2) группировка «длинные – короткие»;
- 3) выделение «длинные узкие – короткие узкие», «длинные широкие – короткие широкие»;
- 4) сравнение полосок по разным параметрам величины.



Игры с геометрическими фигурами.

Данный вид игр и упражнений учит детей узнавать и называть геометрические фигуры и формы, знакомит их с характерными признаками фигур и форм. Кроме того, идет постоянная коррекция и развитие познавательных процессов, мелкой моторики, зрительного восприятия, развивается творческое мышление.

1. Маленький фокусник.

Цель: развитие зрительного восприятия, мелкой моторики, закрепление знания геометрических фигур.

Дети конструируют разнообразные геометрические фигуры из уже данных. Например, квадрат из треугольников и ромб из этих же треугольников, прямоугольник из четырех ромбов и четырех треугольников и т.п. Сначала дети выполняют это задание только с помощью педагога, но потом справляются самостоятельно.

2. Игра-соревнование «Кто первый соберет фигуры».

Цель: закрепление знания геометрических фигур, выработка понимания конкретной инструкции, развитие концентрации внимания, общей и мелкой моторики.

Оборудование: рассыпанные на ковре геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники).

Каждому из играющих дефектолог дает персональное задание по собиранию конкретных фигур. Побеждает тот ребенок, который быстро и без ошибок соберет свои фигуры.