

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №20 «Умка»

Конспект

образовательной деятельности *по художественно-эстетическому и познавательному развитию (развитие элементарных математических представлений)* на тему **«Приключения трех котят»**
для ребенка с ОВЗ (легкая степень умственной отсталости, возраст: 4-5 лет)

По теме «Закрепление количественных представлений в пределах трех»

Автор: Полякова Ольга Александровна,
учитель-дефектолог.

Квалификационная категория:
соответствие занимаемой должности

Город Углич

2017

Тема занятия «Приключения трех котят»

Форма занятия: индивидуальное коррекционно-развивающее занятие

Образовательные области: художественно-эстетическая, познавательная (развитие элементарных математических представлений)

Категория ребенка: ребенок с ОВЗ (легкая степень умственной отсталости)

Ориентировочный возраст: 4-5 лет

Цель занятия: закрепление количественных представлений в пределах 3

Задачи:

Образовательные

1. Закреплять умения считать объекты до трех
2. Закреплять умения узнавать цифру 3 и соотносить ее с количеством предметов и пальцев рук
3. Закреплять умение называть итоговое число после пересчета.
4. Закреплять состав числа 3.
5. Развивать интерес к обыгрыванию сюжета художественного произведения

Воспитательные:

1. Воспитывать бережное отношение к животным
2. Воспитывать желание оказывать помощь животным и людям
3. Формирование чувства эмпатии

Коррекционно-развивающие:

1. Развивать и коррегировать элементарные счетные действия на основе слухового, тактильного и зрительного восприятия.
2. Развивать и коррегировать способность устанавливать связи между числами.
3. Развивать и коррегировать сенсорно-перцептивные способности
4. Развивать и коррегировать наглядно-действенное мышление
5. Развивать и коррегировать устойчивость внимания
6. Развивать интерес к совместной игре со взрослым
7. Развивать умения использовать в игре предметы-заместители.

Предварительная работа с ребенком: чтение художественного произведения В. Сутеева «Три котенка», беседа о кошке и котятках, описание игрушечной кошки, организация сюжетной игры с игрушечной кошкой, заучивание физкультминутки (в течение 2-х недель).

Оборудования: Нумикон – набор для занятий по математике (Приложение, рис.1, рис.3), Зигрушечных резиновых котенка (черный, серый и белый), банка с мукой, труба из картона, имитирующая самоварную трубу; тазик с водой; игрушечная мышь, лягушка и рыбка; тесто из муки и воды, деревянная разделочная доска, скалка, контурная цифра 3 формата А4, два смайлика, сделанных из картона (один веселый, другой грустный)

Ход занятия

1. Орг. момент

Дефектолог здоровается с ребенком, берет его за руку и приглашает присесть на коврик.

2. Мотивационный этап

Педагог достает корзинку, в которой сидят три игрушечных котенка

Дефектолог. Посмотри, кто к нам сегодня пришел в гости?

Ребенок. Котята.

Дефектолог. Доставай их из корзинки. Посмотри, какие котята красивые, пушистые, веселые. Сколько их к нам пришло? Давай-ка посчитаем!

Ребенок совместно со взрослым пересчитывает котят, дотрагиваясь пальчиком до каждого котенка.

Дефектолог. Сколько всего котят пришло к нам в гости? (педагог задает вопрос, делая рукой жест, объединяющий котят)

Ребенок. Три котенка.

Педагог, проговаривая число 3, показывает три пальца руки и просит проделать то же самой ребенка.

Дефектолог предлагает ребенку сесть за стол, затем выкладывает на столе формы-шаблоны, соответствующие числам 1, 2 и 3.

Дефектолог. Найди число три.

Затем педагог выкладывает на столе три цифры и просит ребенка найти цифру, соответствующую форме три.

Дефектолог. Найди вот такую цифру (указывает на шаблон 3).

Ребенок находит цифру.

Дефектолог. Столько к нам сегодня в гости пришло котят (3).

Дефектолог. Помнишь, мы с тобой читали книжку «Три котенка» (педагог достает книгу). Посмотри, как наши котята похожи на котят из книги. Какого же они цвета?

Ребенок. Черный, серый и белый

Дефектолог. Они хотят с нами поиграть. Поиграем?

Игры с котятами строятся в соответствии с сюжетом сказки В. Сутеева «Три котенка». В кабинете педагогом заранее расставлены три небольших столика на небольшом расстоянии друг от друга. На одном столике стоит банка с мукой и сидит игрушечная мышка, на другом – труба (труба может быть сделана из картона) и лягушка, на третьем – тазик с водой, а в ней плавает рыбка.

Дефектолог берет котят и зовет ребенка к первому столику.

3. Игровая деятельность

Дефектолог. «Три котенка – черный, серый и белый – увидели мышь... И бросились за ней! Мышь прыгнула в банку с мукой» (педагог прячет мышку в муке). «Котята – за ней» (педагог просит ребенка помочь котятам прыгнуть в банку с мукой, ребенок зарывает котят в муке). «Мышь

убежала. А из банки вылезли три белых котенка» (*педагог просит ребенка найти достать из муки котят и пересчитать*).

Дидактические игры с формами-шаблонами Нумикона

Дефектолог. Сколько всего котят вылезло из банки с мукой?

Ребенок. Три.

Педагог прячет в муке несколько форм-шаблонов, соответствующих числу три (Приложение)

Дефектолог. Найди все формы.

Игра «Найди такой же»

Педагог показывает ребенку мешочек, просит туда опустить руку и достать форму, соответствующую числу три (всего в мешочке три формы-шаблона, соответствующие числам 1, 2, 3; в случае, если ребенок хорошо справляется с заданием, в мешочек можно спрятать по два шаблона на каждое из указанных чисел).

Педагог дает ребенку контурную цифру 3 на цветном однотонном фоне

Дефектолог. Что это за цифра?

Ребенок. Три

Дефектолог кладет на столе цифру 3 рядом с формой-шаблоном, соответствующей данной цифре.

Дефектолог. Давай эту цифру превратим в белую, и она станет, как наши котята в муке.

Педагог намазывает клеем цифру и начинает посыпать мукой.

Дефектолог. Ты мне поможешь?

Ребенок посыпает цифру мукой.

Дефектолог. Какую цифру мы сделали?

Ребенок. Мы сделали цифру три.

Дефектолог. Что-то наши котята грустили, наверное, потому что им мышка не досталась. Давай их развеселим, расскажем им веселый стишок

Физкультминутка

Движения выполняются в соответствии с содержанием

Киски серые сидят,

И усами шевелят.

Вот так, вот так!

И усами шевелят.

Кискам холодно сидеть,

Надо лапки им погреть.

Хлоп – хлоп, хлоп – хлоп!

Надо лапки им погреть!

Киска холодно стоять,

Надо кискам поскакать.

Прыг – скок, прыг – скок!

Надо кискам поскакать!

Дефектолог. Вот и повеселели наши котята. Будем играть дальше.

Дефектолог берет котят и передвигается вместе с ними к следующему столику.

Дефектолог. «Три котенка увидели на дворе лягушку и бросились за ней! Лягушка прыгнула в старую самоварную трубу. Котята за – ней!» (*педагог сопровождает слова действиями*). «Лягушка ускакала... а из трубы вылезли три черных котенка». (*педагог просит ребенка вытащить из трубы котят*)

Дефектолог. Давай посчитаем, сколько котят вылезло из трубы.

Ребенок пересчитывает котят с названием итогового числа.

Игра с тестом и шаблонами Нумикона (работа над составом числа 3).

Дефектолог. Посмотри, наши котята, опять загрузили. Они хотели съесть лягушку, но она от них ускакала. Давай накормим наших котят! Приготовим им пирожки.

Педагог достает готовое тесто из муки и воды. Кладет на разделочную доску и предлагает ребенку с помощью скалки раскатать тесто. Рядом лежат формы шаблоны, соответствующие числам 1, 2 и 3.

Дефектолог. Возьми форму три. Давай сделаем с помощью него пирожок. Вот так (*педагог плотно прижимает форму в тесто, получается отпечаток*).

Дай этот пирожок вот этому котенку. Сколько кружочков получилось на пирожке? (рис. 4)

Ребенок. Три

Дефектолог. Теперь накормим другого котенка.

Перед ребенком лежит один шаблон, соответствующий числу 2, а другой числу 1.

Дефектолог. Давай сделаем такой же пирожок другому котенку (*педагог указывает жестом на пирожок, сделанный из формы, соответствующей числу три*)

Ребенок с помощью взрослого выполняет задание, используя шаблоны, соответствующие числам 2 и 1 (Приложение, рис. 4)

Дефектолог. Сколько кружочков получилось на этом пирожке? (три)

Дефектолог. Сейчас сделаем пирожок этому котенку (*педагог указывает жестом на третьего котенка*). Пирожок будет такой же, как и эти (*педагог указывает жестом на два предыдущих пирожка*)

Перед ребенком на столе выкладываются 3 шаблона, соответствующие числам 1.

Ребенок с помощью взрослого выполняет задание (Приложение, рис. 4)

Дефектолог. Сколько кружочков получилось на пирожке? (тоже три)

Дефектолог. Посмотри, какие наши котята довольные. Они опять хотят играть.

Педагог приглашает ребенка к третьему столику.

Дефектолог. «Три черных котенка увидели в пруду рыбку и бросились за ней» (*педагог опускает котят в ванночку с водой*). Рыбка уплыла (*педагог прячет рыбку*), «а из пруда вынырнули три мокрых котенка. Давай поможем

котят вынырнуть из воды» *(ребенок достает котят)*. Пересчитай, сколько их тут *(ребенок пересчитывает котят с названием итогового числа)*

Магнитная игра «Рыбалка» (игра, в которой нужно удочкой с магнитом поймать заданную форму Нумикона).

Дефектолог. Вот это наши рыбки *(педагог указывает на шаблоны – формы, на которые заранее прикреплены магниты)*, мы их будем ловить с помощью удочки.

Дефектолог. Не смогли котята поймать рыбку. А давай поиграем в рыбалку, наловим нашим друзьям рыбы. Но поймать ты должен такую рыбку, сколько раз я тебе прохлопаю (если педагог хлопает 1 раз, ребенок ловит форму-шаблон, соответствующий числу 1 и т.д.)

Дефектолог. Сколько много мы наловили рыбок, и все рыбки разные. Давай найдем всех самых маленьких *(ребенок находит все шаблоны, соответствующие числу 1)*. А теперь найдем рыбок побольше *(ребенок находит все шаблоны, соответствующие числу 2)*. Остались самые большие *(шаблоны, соответствующие числу 3)*.

Дефектолог. Котята очень рады и благодарят нас за рыбок.

Дефектолог. «Три мокрых котенка пошли домой. По дороге они обсохли и стали, как были: черный, серый и белый» *(дефектолог убирает котят)*

4. Рефлексивный этап.

Дефектолог *(педагог кладет перед ребенком два смайлика)*. Возьми такой смайлик, какое у тебя сейчас настроение *(ребенок берет смайлик)*. Почему у тебя такое настроение

Возможный ответ. Мне очень понравилось играть с котятами

Дефектолог. Во что тебе понравилось играть больше всего. Давай подойдем к тому столику, у которого тебе было интереснее всего? *(ребенок подходит)*
Что тебе здесь понравилось делать?

Дефектолог. Спасибо тебе большое за игру. Мне с тобой сегодня было очень интересно и весело играть. Я думаю, что котята тоже очень довольны.

Что такое Нумикон?

Нумикон – это программа и набор наглядного материала, разработанные в Англии в 1996–1998 гг. для детей, испытывающих трудности при изучении математики. Нумикон создан таким образом, чтобы задействовать сильные стороны маленьких детей – способность обучаться на практике, способность обучаться наблюдая и способность распознавать паттерны, то есть запоминать, а затем узнавать стандартизированные образцы или шаблоны при следующих предъявлениях.

В Нумиконе числа от 1 до 10 представлены пластмассовыми формами-шаблонами разного цвета, благодаря чему числа становятся доступными для зрительного и тактильного восприятия.

Форма-шаблон, по-другому, паттерн – это устойчивый, повторяющийся шаблон, образец числа.

Формы Нумикона устроены так, чтобы дети могли манипулировать ими, учиться распознавать паттерны и соотносить их с соответствующими числами. Авторы этой программы убеждены, что важно использовать в учебном процессе как можно больше каналов чувственного восприятия ребенка – и слух, и зрение, и осязание, а также подключать движение и речь. Количество отверстий в различных формах Нумикона соответствуют числам от 1 до 10. Расположение отверстий подчинено определенному паттерну – они расположены парами. Таким образом, расположив формы по порядку, дети смогут заметить важные связи между числами: например, что каждое число «на один больше», чем предыдущее, и «на один меньше», чем следующее. Чуть позже ребенок сможет увидеть, как из двух четверок скаладывается восьмерка, из трех двоек – шестерка и так далее...

Состав Нумикона.

Формы Нумикона (паттерны)

В наборе их 32. Назначение – изображение числа и связи между ними не цифрами, а другими способами.

Карточки с числами

__11 ламинированных карточек с числами от 0 до 10 используются после того, как дети хорошо познакомятся с формами Нумикона



Рис. 1

Белая доска и бумажные схемы наложения

Белая доска размером 10x10 нужна для того, чтобы располагать на ней формы и штырьки. Они используются во многих заданиях. С помощью бумажных схем для наложения можно составлять на белой доске задания типа пазлов, чтобы дети накладывали на схемы подходящие формы.

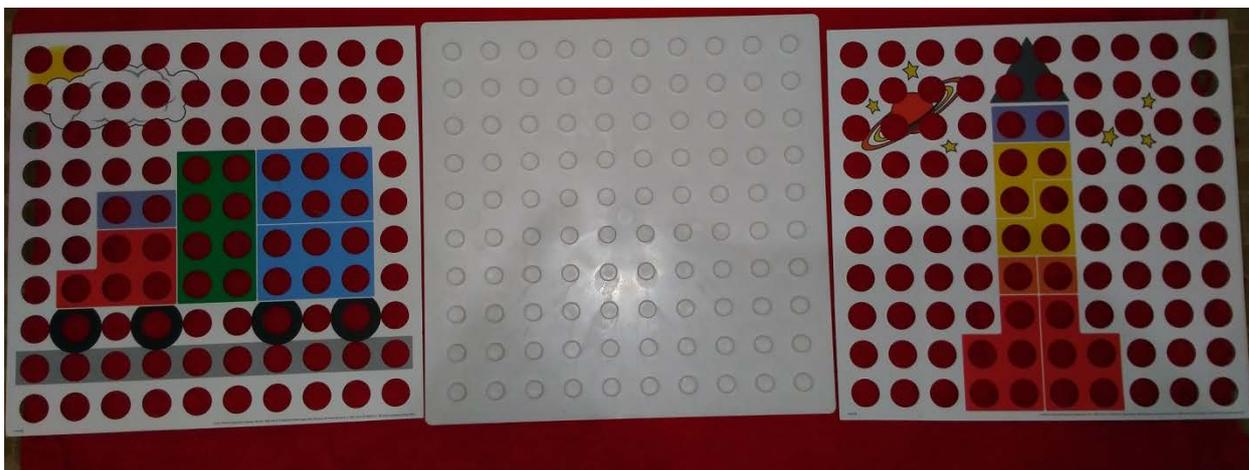


Рис. 2

«Волшебный мешочек»

Помогает осуществлять мультисенсорный подход. Когда дети распознают на ощупь форму Нумикона в мешочке, и приходится мысленно представлять себе соответствующий паттерн. Это важный шаг к формированию мысленного образа числа

Штырьки.

В наборе имеются 52 штырька четырех разных цветов. Используются всего четыре цвета, чтобы в сознании детей числа не были привязаны только к цветам. Штырьки нужны для того, чтобы составлять из них паттерны, нанизывая их на шнурок или расставляя на белой доске. Еще штырьки можно вставлять в отверстия форм и использовать их для строительства числовых башен.



Рис. 3

Игра с тестом и паттернами



Рис. 4

Список используемой литературы:

1. Научим каждого ребенка считать. Нумикон: набор для занятий дома: Руководство для родителей / пер. с англ Е.И. Стальгоровой; / 2-е Изд., исправленное. – М: Благотворительный фонд «Даунсайд А», 2014. – 16 с.:ил.
2. Сказки и картинки В. Сутеева: рисунки автора /В. Сутеев. – Москва: Издательство АСТ, 2016. – 270 с.