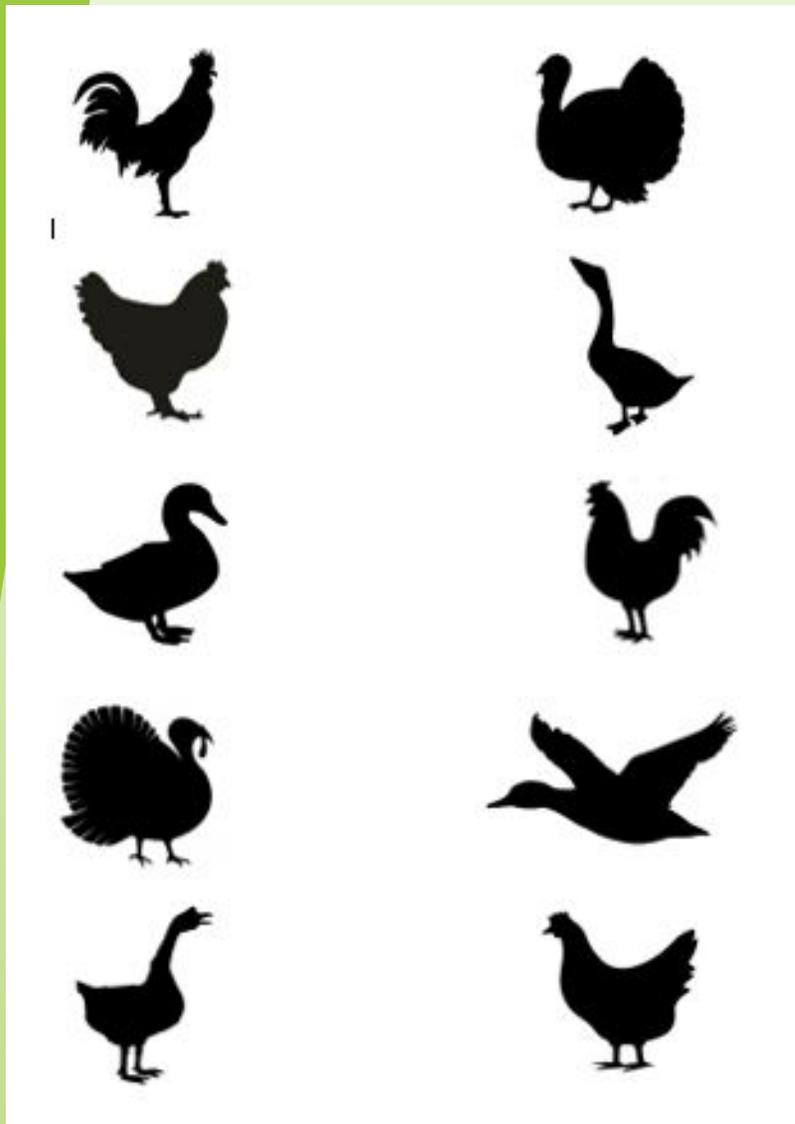


# Игровые коррекционно-развивающие упражнения по мотивам сказки Г.Х. Андерсена «Гадкий утёнок»

Сальникова Т.И., воспитатель  
Лахова Н.В., методист структурного подразделения  
Лукашина И.В., учитель-дефектолог  
Голяченкова В.В., учитель-дефектолог  
Бинатова С.А., учитель-логопед

## Найди два силуэта одного и того же обитателя птичьего двора



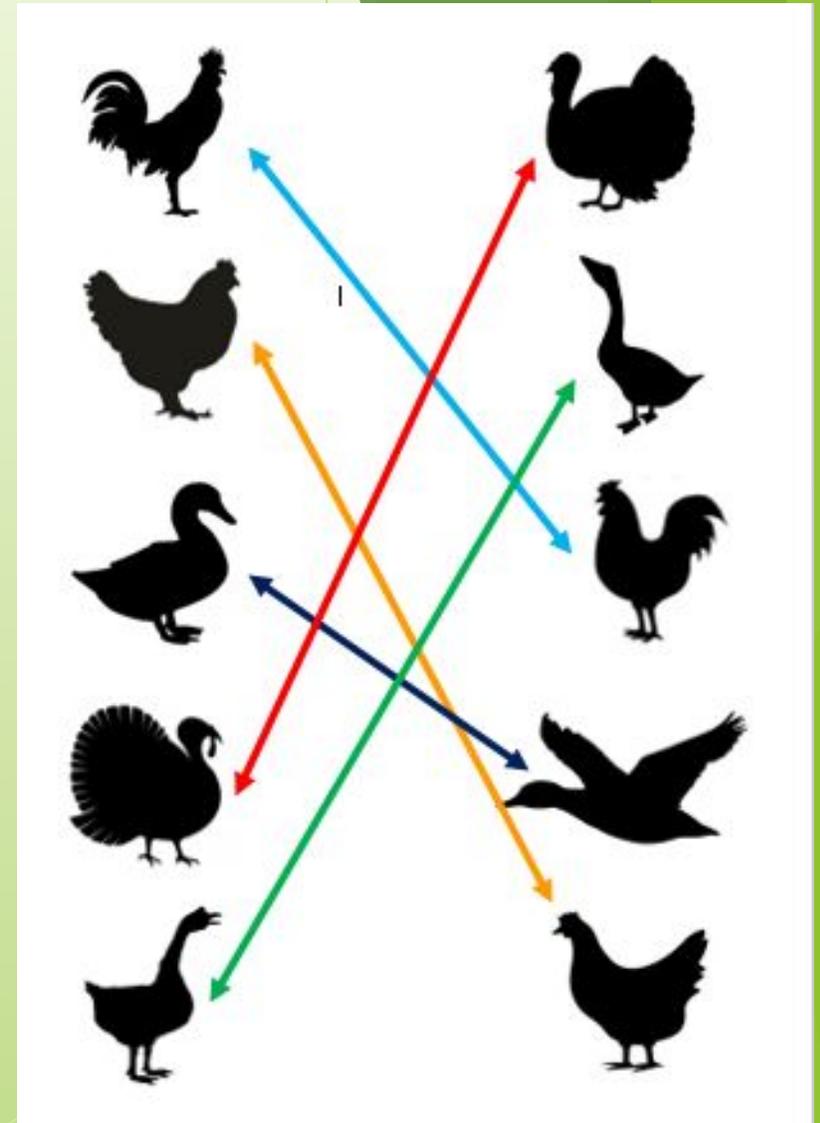
**Образовательные задачи:** Развивать умение добиваться правильного результата при выполнении игрового задания. Совершенствовать познавательные умения дифференцировать объекты живой природы внутри одного вида (птицы) – домашние

ПТИЦЫ

**Коррекционные задачи:** совершенствовать умение распознавать сложные силуэтные изображения объектов. Упражнять в сличении изображений по принципу сходства и различия. Развивать зрительно-двигательную координацию – осознанный перенос взгляда с одного объекта на другой.

## Найди два силуэта одного и того же обитателя птичьего двора

**Алгоритм действий:** на карточке изображены силуэты домашних птиц. Силуэты повторяются попарно, но с некоторым различием друг от друга. Ребенок рассматривает силуэты и называет изображение каждой домашней птицы. Затем он находит парные изображения и соединяет линией эти силуэты.



## Обведи изображения перелётных птиц



**Образовательные задачи:** проявлять стремление пояснять и комментировать свои действия в процессе выполнения игрового задания. Расширять представления детей о жизни птиц в разных климатических условиях.

**Коррекционные задачи:** развивать полисенсорное восприятие окружающего мира. Совершенствовать мелкую моторику рук.

## Обведи изображения перелётных птиц

**Алгоритм действий:** на карточке помещены цветные изображения птиц (ворона, лебедь, утка, воробей, гусь, индюк, аист, дятел). Ребенку предлагается задание – обвести изображения птиц, которые улетают осенью в теплые края.

**Важно учесть!** Задание должно считаться выполненным верно в двух вариантах:

- ребенок может не обвести изображения гуся и утки, мотивируя это тем, что они – домашние птицы;
- ребенок может обвести изображения гуся и утки, мотивируя это тем, что они могут быть дикими птицами.

Главное в выполнении этого задания – самостоятельное обоснование ребенком своего решения.



## Составь и прочитай слово

### **Образовательные задачи:**

формировать умение осознанного принятия и реализации игровой задачи. Осваивать звуковой анализ слов. Развивать умения интонационного выделения звуков в слове, определения их последовательности и характеристики звуков.



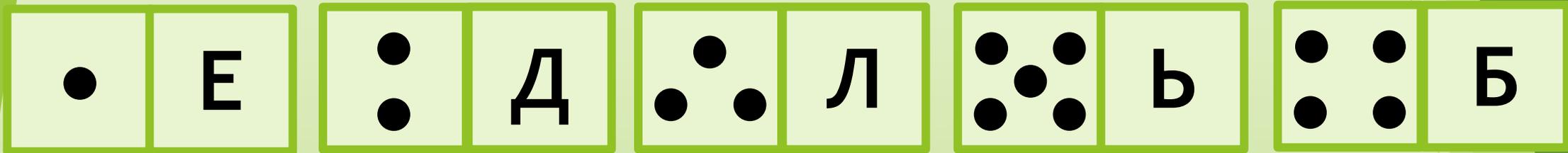
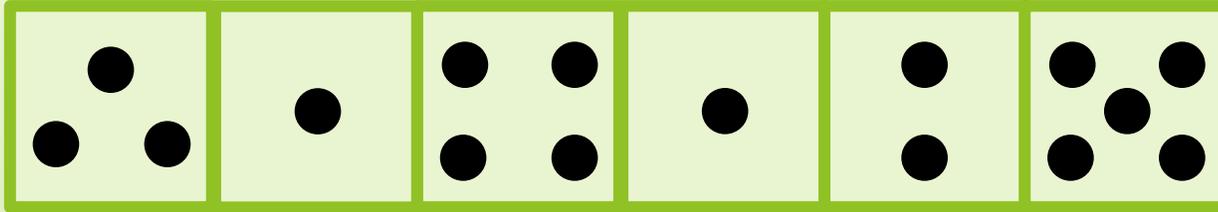
**ЛЕБЕДЬ**

**Коррекционные задачи:** совершенствовать навыки осознанного переноса взора с одного объекта на другой. Тренировать зрительную память в различении графического изображения печатных букв.

## Составь и прочитай слово

**Алгоритм действий:** на карточке изображен горизонтальный ряд из шести квадратов. В каждом квадрате обозначено определенное количество кружков. К карточке прилагается набор из 7-8 печатных букв, шесть из которых должны составить слово «лебедь». Под рядом квадратов расположены шесть перфокарт, на которых каждая буква обозначена также определенным количеством кружков. Ребенок раскладывает перед собой буквы. Последовательно пересчитывая кружки в каждом квадрате, ребенок подбирает нужную перфокарту с тем же количеством кружков. Затем по выбранной перфокарте ребенок вкладывает в определенный квадрат определенную букву. По окончании выполнения задания ребенок с помощью педагога прочитывает слово «лебедь».

# Составь и прочитай слово



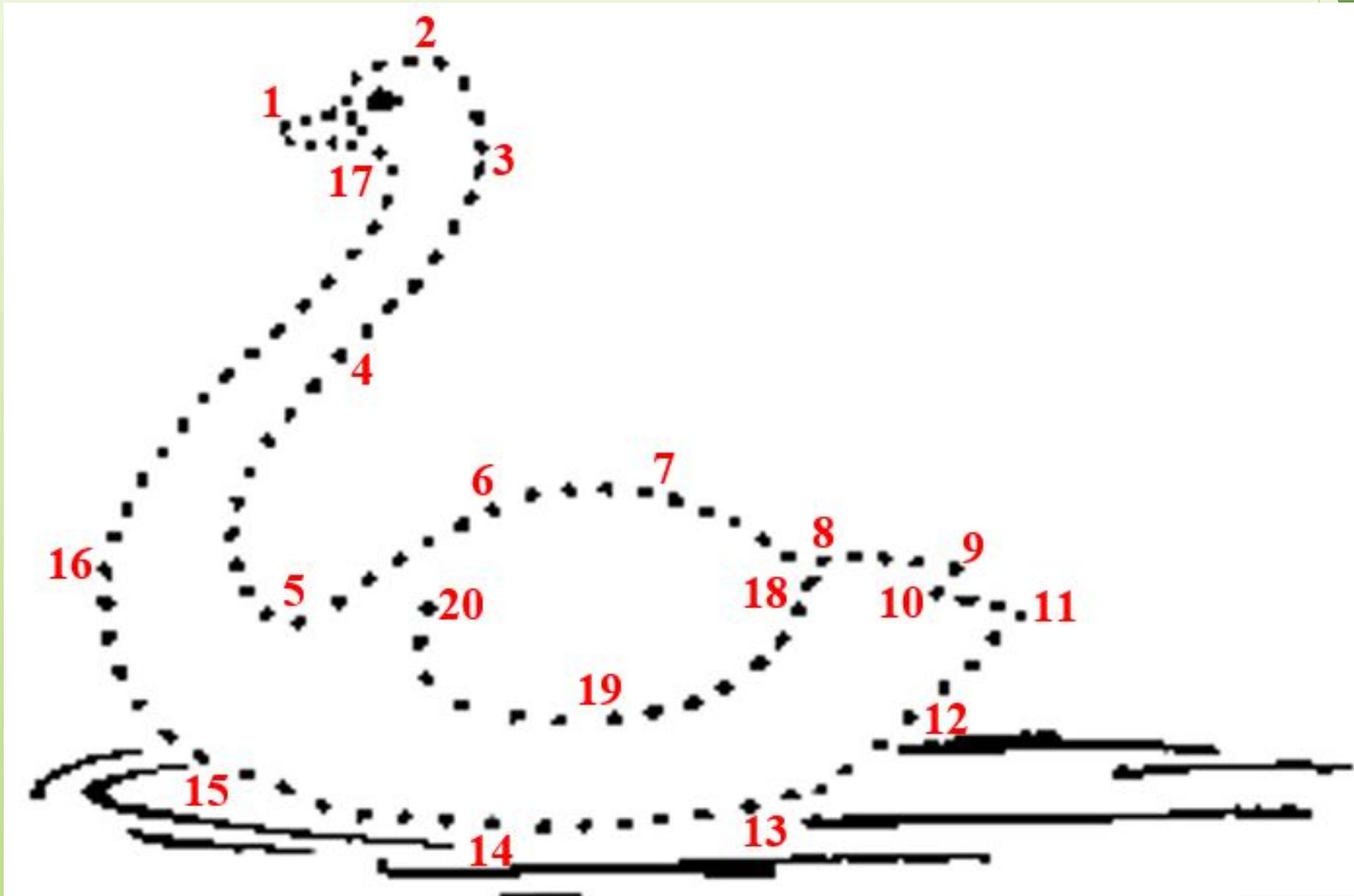
## Соедини по точкам

**Образовательные задачи:** проявлять настойчивость в поиске решения и достижения результата при выполнении игрового задания. Закреплять осознанное понимание последовательности второго десятка чисел.

**Коррекционные задачи:** совершенствовать прослеживающую функцию зрения. Закреплять графические навыки в процессе предметно-практической деятельности.

**Алгоритм действий:** на карточке изображен контур птицы – лебедя, выполненный прерывистыми линиями – точками. Некоторые точки оформлены дополнительно цифрами в пределах от 1 до 20. Ребенок создает сплошной контур рисунка: проводит линию по точкам, соблюдая последовательность в числах.

# Соедини по точкам



## Что сначала - что потом

**Образовательные задачи:** побуждать к пояснению и комментированию своих действий в ходе выполнения игрового задания. Закреплять умение воспроизводить правильную последовательность развития сюжета литературного произведения.

**Коррекционные задачи:** развивать скорость и полноту зрительного обследования; тренировать зрительные функции

показизации

**Алгоритм действий:** на карточке изображены иллюстрации пяти сюжетов сказки. У каждой иллюстрации находится пустой квадратик. К карточке прилагаются квадратик с набором цифр от 1 до 5. Ребенок рассматривает иллюстрации, определяет их последовательность и выкладывает в пустой квадратик цифру, согласно выбранной

последовательности.



# Что сначала - что потом

