

Сенсорное развитие детей старшего дошкольного возраста



Сенсорика (от лат. *sensus*, «*восприятие*») — категория, описывающая непосредственное восприятие ощущений, внешних воздействий. В физиологии сенсорика — функция нервной системы, заключающаяся в восприятии внешних раздражителей.

Сенсорное восприятие – это знакомство ребенка с особенностью окружающих предметов с помощью чувственных органов (зрение, слух, осязание, обоняние, вкусовые рецепторы) и дальнейшее формирование индивидуальной картины мира.

Значение **сенсорного** воспитания состоит в том, что оно:

- является основой для интеллектуального развития;
- развивает наблюдательность;
- влияет на эстетическое чувство;
- развивает внимание;
- дает ребенку возможность овладеть новыми способами предметно-познавательной деятельности;
- обеспечивает усвоение **сенсорных эталонов**;
- обеспечивает освоение навыков учебной деятельности;
- влияет на расширение словарного запаса ребенка;
- влияет на развитие зрительной, слуховой, моторной, образной и др. видов памяти.

Для того чтобы развить сенсорное восприятие ребенка, можно применить некоторые игры и упражнения, они заинтересуют ребенка своей необычностью:

"Волшебная коробочка"



В непрозрачной коробочке с прорезями для рук, кладут предметы разной формы, величины, фактуры (игрушки, геометрические фигуры и тела, пластмассовые буквы и цифры и др.). Ребенку предлагают на ощупь, не заглядывая в мешочек, найти нужный предмет.

Дидактическая игра **«Чудесный мешочек»**.



Цель: учить выбирать фигуры на ощупь по зрительно воспринимаемому образу.

Материал: два набора объёмных и плоскостных фигур (*шарики, конусы, цилиндры, овалы, квадраты, треугольники*). Один набор фигур – в мешочке, другой - на столе.

Ход игры. Воспитатель заранее расставляют на столе геометрические фигуры и прячет мешочек с набором таких же фигур в групповой комнате. Дети ищут мешочек. По указанию педагога ребёнок находит в мешочке ту фигуру, которую показал воспитатель и называет её.

Дидактическая игра **«Опиши по памяти»**.

Цель: развивать зрительную память у ребёнка.

Ход игры. На короткое время покажите детям одного из сверстников или картинку, затем они по памяти должны ответить на вопросы: какие волосы, какое платье, какие глаза и т. д.

Дидактическая игра **«Большой – маленький»**.

Цель: развивать наблюдательность, соотносить реальные размеры с условной меркой.

Материал: набор полосок разной длины.

Ход игры. Дети рассказывают о своей семье и выкладывают полоски от самого высокого члена семьи до самого низкого, называя их по имени.

Дидактическая игра **«Выложи по контуру»**.

Цель: учить соотносить изображение на картинке с реальным объектом.

Материал: набор картинок с изображением овощей и их контурное изображение.

Ход игры. Участникам раздается по несколько картинок с контурным изображением овощей. Задача участников – правильно найти картинку с изображением овоща.

Дидактическая игра **«Волшебные краски»**.

Цель: научить детей смешивать краски для получения нового цвета.

Материал: апельсин, яблоко, киви. Раздаточный: листы бумаги, краски, баночки с водой, палитры, кисточки.

Ход игры. Воспитатель сообщает, что сегодня детям предстоит рисовать, не простыми, а волшебными красками. *«Какого цвета апельсин!»* Правильно, оранжевого. Предлагает детям смешать красную и жёлтую краски, чтобы получить оранжевый цвет. И раскрашивают апельсин. Для киви смешивают красную и синюю - коричневый, для яблока зелёный и жёлтый - салатовый цвет. Работы вывешиваются и анализируются, дети вспоминают, какие фрукты они знают и какого они цвета.

Дидактическая игра **«Послушай – угадай»**.

Цель: развивать слуховое восприятие предметов в окружающем пространстве.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям узнать по звуку предметы, которые они издадут при постукивании или при падении. Например: звук шагов, падение книги, постукивание ложкой по столу, шуршание осенних листьев, бумаги и т. д.

Дидактическая игра **«Дорисуй деталь»**

Цель: закреплять знание цвета и геометрических фигур, умение анализировать и соблюдать последовательность узора.

Ход игры. Даны две картинки. На первой нарисован сапожок с орнаментом, а на другой только контур. Ребёнок должен дорисовать недостающие детали.

Дидактическая игра **«Чья это тень»**.

Цель: развивать логическое мышление и воображение.

Материал: листы бумаги, картинки с изображением разных животных, краски, кисти.

Ход игры. Переведите на карточки контуры легко узнаваемых животных. Покажите детям картинку и спросите, у кого на карточке есть тень этого животного. Тени можно раскрасить акварельной краской разных цветов.

Дидактическая игра **«Совмести контурное и силуэтное изображение»**.

Цель: учить соотносить изображение на картинке с реальным объектом по силуэтному и контурному изображению.

Материал: набор картинок с реальным изображением домашних животных, с контурным и симметричным изображением.

Ход игры. Детям раздают карточки с реальным изображением животных. Задание: подобрать к своим изображениям контур и силуэт животного.

Дидактическая игра **«Лесные дорожки»**

Цель: уметь зрительно найти дорожку к дому каждого животного, при затруднении можно карандашом провести по лабиринту.

Материал: карточки – лабиринты для каждого ребенка

Ход игры. Воспитатель предлагает детям найти дорожку к домикам, кто справится быстрее, получает фишку.

Игровое упражнение с песком и водой **«Узоры на песке»**.

Цель: развивать трудолюбие, аккуратность, воображение, фантазию.

Оборудование: игрушечные лейки с водой.

В жаркую погоду, поливая из игрушечных леек игровую площадку и песок в песочнице, дети рисуют с помощью водной струи узоры и целые картины.

Дидактическая игра **«Теневой театр»**

Цель: Познакомить с образованием тени от предметов, установить сходство тени и объекта. Создать с помощью теней образы.

Материалы: Оборудование для теневого театра.

Ход игры: Дети рассматривают оборудование теневого театра и наблюдают, как образуется тень. Обсуждают разнообразие теней и их соответствие контуру объектов. По примеру взрослого дети делают комбинации из пальцев и рук для получения образной тени (зайчика, собачки и пр., обыгрывают образы.

Дидактическая игра «*Волшебные лоскутки*»

Суть игры состоит в том, чтобы обобщить с детьми знания о всевозможных тканях и их происхождении. Такая дидактическая игра с тканями учит ребят классифицировать ткани на различные типы, а так же на натуральные и искусственные. Помимо этого игра позволяет закладывать навыки бережного отношения к вещам.

Я разрезала разные виды ткани на небольшие лоскутки и обшила кособейкой.

В результате получила несколько игр:

Можно находить одинаковые по цвету, внешнему виду, одинаковые по структуре, одинаковые по рисунку.

Можно закрыть ребенку глаза, дать пощупать один лоскутик, а потом предложить несколько штук и попросить найти (нащупать) первый.

Следующая игра больше понравилась девочкам - на картонных карточках я сделала прорези в виде одежды (платье, кофта, шапка., а дети прикладывали их к лоскуткам и фантазировали какая ткань подходит к платью, а какая к пальто.

А можно просто дать лоскутки детям - а уж они сами придумают такие игры, что и нам не придумать.

Дидактическая игра «*Собери животное из фигур*»

Цель: упражнять детей в составлении фигур различных животных (человека) из заготовленных шаблонов круглых и овальных форм. Игровой материал: шаблоны частей разных животных. Ход игры: собрать из предложенных частей животное, назвать его, назвать из каких фигур оно состоит, что изображают эти фигуры (голова, туловище, лапы, хвост, уши).