

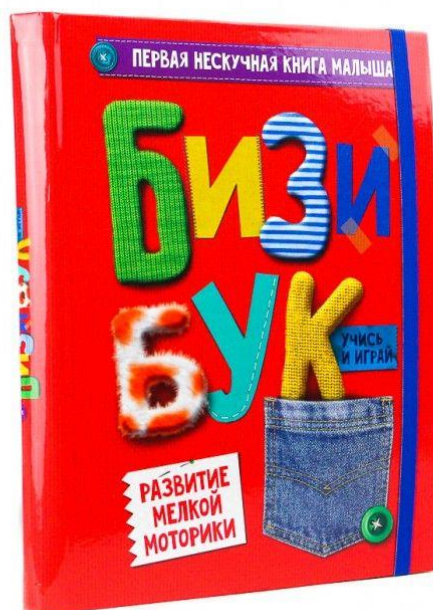
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 173»

Многофункциональное дидактическое пособие «Бизибук»

(предназначено для детей дошкольного возраста с задержкой
психического развития)

Авторы пособия:

Учитель-дефектолог первой квалификационной категории
Зенкова Н.Г.



г. Нижний Новгород
2023 год

Цель:

Формирование нравственно-патриотических чувств у детей дошкольного возраста с задержкой психического развития через знакомство с родной природой и профессиями военных Армии РФ.

Задачи:

- ❖ через игровую деятельность знакомить детей с профессиями военных Армии РФ, их формой и головными уборами; природой родного края;
- ❖ обогащать представления о многообразии насекомых, птиц, зверей их потребностях;
- ❖ расширять словарный запас по теме; развивать диалогическую речь;
- ❖ формировать и развивать все психические процессы, логическое мышление;
- ❖ развивать мелкую моторику, сенсорное восприятие;
- ❖ совершенствовать навыки количественного и порядкового счета в пределах 10; развивать умение соотносить цифру и количество, сравнивать множества и цифры;
- ❖ воспитывать у детей любовь и уважение к своей стране.

Краткое описание: пособие выполнено в виде книги с тематическими игровыми полями: человек, огород - сад, круг, поляна, узнай на ощупь (подбери), поезд.

Материал:

книга выполнена из картона, папки-накопители, молния, кнопки, липучки, пластиковые контейнеры, различные виды ткани, меха, фотобумага, пленка для ламинирования, пластиковые крепежи и т.д.

1. Игровое поле "Человек"



Ход игры:

Ребенку предлагается взять форму, назвать военную профессию, подобрать головной убор.

2. Игровое поле "Огород - сад"



Ход игры:

1 вариант: дети самостоятельно убирают (сажают) овощи и фрукты (липучки, кнопки).

2 вариант: взрослый загадывает загадки, а дети находят отгадки.

3 вариант: ребенку предлагается разложить отдельно овощи, отдельно фрукты.

3. Игровое поле "Круг"



Ход игры:

Ребенку предлагается выбрать большой круг, найти к нему маленький и соединить правильно изображения на большом и маленьком кругах.

4. Игровое поле «Поляна»



Ход игры:

1 вариант: ребенок подбирает (по цвету) к цветку лепестки и прикрепляет на кнопку.

2 вариант: ребенок ищет какая бабочка прилетит на какой цветок (по цвету).

3 вариант: ребенок называет насекомое и крепит его на цвето называя цвет цветка.

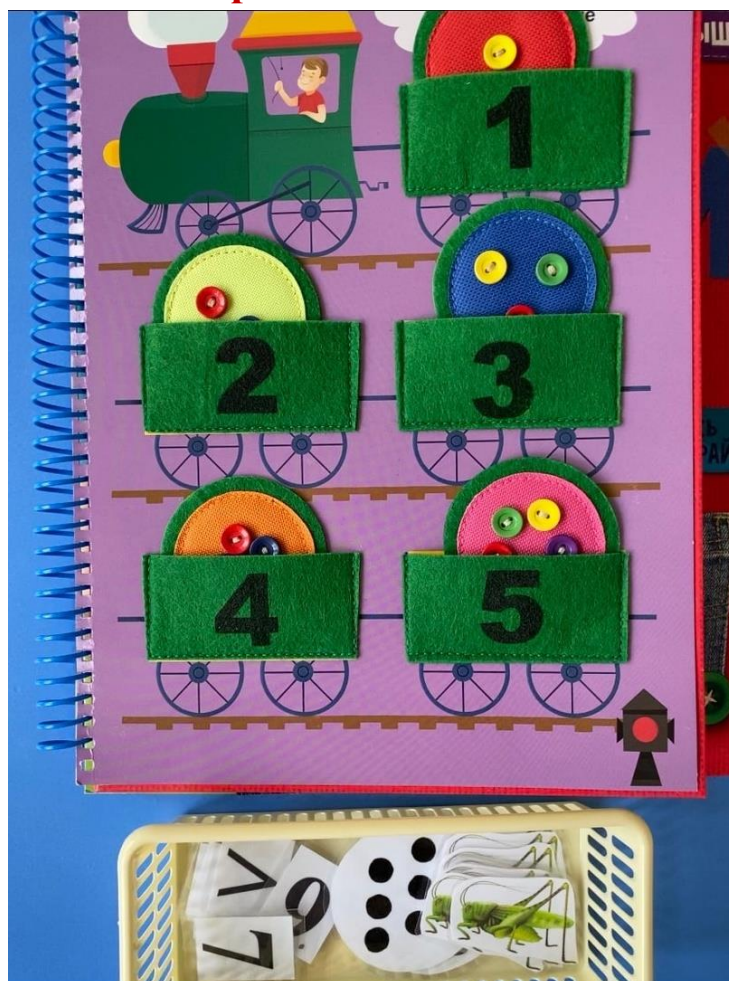
5. Игровое поле «Узнай на ощупь (подбери)»



Ход игры:

Ребенок на ощупь с закрытыми глазами называет какое это животное (одежда, головной убор) выбирает ткань под вид одежды (головной убора), находит одежду (головной убор) под определенный вид ткани (меха), подбирает заплатку.

6. Игровое поле "Поезд"



Ход игры:

Ребенок выбирает цифру, называет ее, кладет такое количество точек (предметов); по количеству точек (предметов) подбирает цифру; сравнивает количества (цифры) между собой.