**Развитие познавательных процессов у детей с ОВЗ с помощью коврографа «Ларчик».**

Главная отличительная особенность игр на коврографе – образность и универсальность, а также широкий возрастной диапазон участников игры (от 7лет) и старше.

Игра интегрирует, мобилизует внимание ребенка, его интерес, втягивая в процесс решения. Он образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения. Комплект «Коврограф Ларчик» позволяет максимально упростить, сократить подготовительный этап работы и проводить интересные, оригинальные, эффективные игровые упражнения, направленные на математическое развитие детей и многое другое.

Коврограф. «Ларчик» В.В. Воскобовича, совмещает в себе преимущества школьной доски и фланелеграфа. В его состав входят все необходимые материалы, инструменты и приспособления, с помощью которых вы сможете создать многофункциональную развивающую и обучающую среду для своих детей.

Сам коврограф представляет собой игровое поле из ковролина размером метр на метр. Именно на нем вы сможете фиксировать развивающие материалы, входящие в состав комплекта: дидактические карточки с цифрами, буквами, фигурами, различными изображениями, эталонами, стрелками. Чтобы ребёнку было легче воспринимать информацию, игровое поле разлиновано на сто клеток. Сетка также облегчит детям построение различных геометрических фигур, познакомит с пространственными и количественными отношениями. На коврографе имеются отверстия с люверсами, с помощью которых его можно будет прикрепить к стене или к любой другой вертикальной поверхности.

Помимо коврографа в состав комплекта «Ларчик» входит: приспособления для фиксации дидактического и игрового материала (зажимы, кармашки, кружки и верёвочки), игровые и обучающие приложения, методическое пособие.

Дополнительные приспособления для размещения на коврографе дидактического материала позволяют расширить его обучающие и игровые возможности. С помощью разноцветных липучек с фиксаторами вы сможете прикрепить любые изображения, картинки и даже фотографии.

Входящая в состав трёхрядная касса и дополнительные кармашки из ковролина и прозрачной плёнки пригодятся для размещения карточек на игровом поле.

С помощью разноцветных верёвочек из контактной ленты ребёнок сможет «рисовать» и «чертить» геометрические фигуры, составлять буквы и цифры.

Комплект разноцветных квадратов познакомит ребёнка с понятием цвета. В его состав входят 10 карточек из ковролина с липучкой: 7 цветов радуги и 3 ахроматических цвета (серый, белый и чёрный).

Чтобы облегчить ребёнку пространственное ориентирование и начертание различных окружностей, в набор входят круговерт и стрелочка.

В комплект также входят обучающие приложения и авторские методики Воскобовича: «Цветные карточки», «Буквы, цифры, знаки», «Забавные буквы», «Забавные цифры» - с помощью этих дидактических карточек в игровой форме мы знакомим детей с буквами, цифрами, счётом, понятиями цвета и формы.

Игры и упражнения на коврографе.

«Найди или отгадай цифру».

Цель:

                   знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа;

                   развитие внимания, памяти, логического мышления, воображения, речи

Оборудование: цифроцирк.

Правила игры: дети должны отгадать цифры.

Ход игры: на арене Цифроцирка находятся все зверята-цифрята. Считая по порядку от 0 до 9, покажи их. Отгадай, какую цифру загадал Магнолик, если она больше 6, но меньше 8; меньше 5, но больше 2 и т.д.

 «Чехарда»

Цель:

                знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа.

Оборудование: цифроцирк.

Правила игры: дети выстраивают сначала ряд чётных чисел, затем нечётных.

Ход игры: на арене Цифроцирка выступает Ёжик Наездник. Он устроил настоящую чехарду, перепрыгивая через зверят - цифрят. Сначала он перепрыгнул через Зайку Двойку, затем через Крыску Четвёрку. Кто следующий? Ребёнок выстраивает сначала ряд чётных чисел, затем нечётных. Теперь в обратном порядке, начиная с Лисы.

 «Кто набрал грибов больше всех?»

Цель:

                   формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;

                   знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;

                   развитие мелкой моторики рук;

                   формирование психических процессов: внимания, памяти и мышления.

Оборудование: математические корзинки и лого формочки.

Правила игры: дети должны заполнить две любые корзинки грибками. Посчитать сколько грибов, у кого больше, а у кого меньше и на сколько.

Ход игры: ребёнок заполняет две любые корзинки, например, Крыски Четвёрки, Пёсика Пятёрки и считает грибки.

Сколько грибков в каждой корзинке? У кого грибков больше (меньше)? На сколько больше (меньше)?

«Как Цифрята поделили грибы?»

Цель:

                   формирование счёта, освоение состава числа в пределах пяти;

                   знакомить с понятиями: полное и неполное множество, пустое множество;

                   развитие мелкой моторики рук.

Оборудование: математические корзинки и лого формочки.

Правила игры: ребенок должен заполнить математические корзинки так, чтобы в двух из них грибов было поровну, а в третьей меньше (больше)

Ход игры: ребёнку предлагается заполнить 3, 4, 5 и т.д. корзинок так, чтобы в двух из них грибов было поровну, а в третьей меньше (больше).

 «Следы гусеницы».

Цель: закрепить умения ориентироваться в величине полосок, понятия: длинный, короткий, широкий, узкий; сравнение полоски по данным параметрам величины.

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

Правила игры: дети должны выложить на мини ларчике следы гусеницы. Сделать сравнение полосок по разным параметрам величины.

Ход игры: гусеница Фифа ползала по песку возле своей лужицы, где она любила загорать и оставила следы.

Задание педагога: предлагает варианты заданий следов гусеницы выложить на мини ларчике:

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

«Узоры паучка».

Цель: учить осуществлять выбор величин по слову-названию предметов, развивать внимание; формировать положительное отношение к полученному результату - ритмичному чередованию величин.

Оборудование: геоконт, цветные резинки, схемы для конструирования узоров из геометрических фигур.

Правила игры: дети должны построить узоры паутинок на геоконте. В заключении воспитатель рассматривает получившиеся узоры, дает всем работам положительную оценку.

Ход игры: учитель говорит, что паучок Чок-чок передал ей красивые узоры своих паутинок и просит, чтобы они построили такие же красивые паутинки на геоконте (схемы узоров из геометрических фигур).

«Помоги Малышу сложить фигуру»

Цель: упражнять в составлении моделей знакомых геометрических фигур.

Оборудование: геоконт, плоскостная фигура – Малыш Гео, геометрические фигуры.

Правила игры: дети должны приложить геометрические фигуры друг к другу, для получения цельной фигуры. Затем выложенную фигуру нужно повторить на геоконт.

Ход игры: малышу Гео прислали конверт, и он просит, чтобы мы помогли ему разобраться, что в нем. Воспитатель объясняет задание: «В конверте лежат геометрические фигуры, но они разрезаны на 2,4 части (прозрачный квадрат- ковролин), если правильно приложить их друг к другу, то получится, целая фигура. Затем выложенные фигуры нужно повторить на геоконт. Выполнив задание, дети рассказывают, из какого количества частей они составили очередную фигуру.

«Чей домик?».

Цель:

•              формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;

•              обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;

•              развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения.

Оборудование: коврограф, разноцветные верёвочки и геометрические фигуры.

Правила игры: дети должны расселить геометрические фигуры по своим домикам. Из разноцветных верёвочек построить дом.

Ход игры: на коврографе располагаются геометрические фигуры (различные треугольники, четырёхугольники) и два домика (четырёхугольник и треугольник). В городе геометрических фигур в четырёхугольном домике поселились братья - четырёхугольники, а в треугольном - треугольники. Расселите фигуры. Однажды к ним в гости приехали круг и овал. (на коврографе появляются фигуры круг и овал). В каком домике они остановятся? Какие домики нужны для них? Дети из «Разноцветных верёвочек» строят дома для круга и овала.

«Заколдованный замок».

Цель: формирование умения узнавать и различать плоские геометрические фигуры (круг, прямоугольник, треугольник, квадрат), совершенствование умения выполнять задание, руководствуясь схемой.

Оборудование: мини ларчик, прозрачный квадрат-ковролин.

Правила игры: дети должны выложить такой же замок на мини ларчике, как у воспитателя.

Ход игры: педагог помещает на магнитную доску карточки – схемы с изображением фрагмента замка. П.-«Это заколдованный замок. Чтобы узнать, кто живет в нем, вам надо выложить у себя на мини ларчик, такой же замок. Замок должен получиться таким, как на моей схеме.»

Где «Лопушок»?

Цель: закрепление пространственных представлений (лево, право, верх, низ).

Оборудование: коврограф, забавные цифры, Лопушок (разноцветные липучки).

Правила игры: дети должны отмечать на коврографе движения «Лопушка».

Ход игры: Лопушок отправляется в путешествие, и его первая остановка будет… На коврографе выделяется отправная точка Лопушка из разноцветных липучек. «Забавные цифры» располагаются в разных частях коврографа. Первая остановка будет находиться две клеточки вправо, одну клеточку вверх и т.д. Последняя остановка рядом с Зайкой Двойкой.

«Огоньки».

Цель:

- развивать умения понимать пространственные характеристики «слева», «справа», «внизу», «наверху»; развитие порядкового счета (второй ряд, пятая клеточка, восьмой столбик); расширение знания и понимания составляющих Мини Ларчика – клеточки, ряды (лежат), столбики (стоят), область Льва, Лани, Пони, Павлина;

Оборудование: мини ларчики, игровизор.

Правила игры: дети должны размещать фонарики в зависимости от возможностей и уровня развития детей

Ход игры: на Ковровой Полянке вдруг стало очень темно гулять по вечерам. А ведь в Фиолетовом Лесу всегда была хорошая погода, и жители Леса любили гулять в любое время суток и ходить друг к другу в гости. Почему это случилось, никто не знал, но одновременно перегорели все фонарики. Нужно было включать новые. Слон Лип-Лип был самым высоким жителем Леса, и все попросили его помочь.

1). Он включил сначала фонарики на Полянке в области Льва следующим образом (разные варианты размещения фонариков в зависимости от возможностей и уровня развития детей). Сколько всего было фонариков? Как они расположены в первом ряду? Какой справа, какой слева? Какой фонарик и в каком ряду находится под белым большим? (разные варианты вопросов по пространственному расположению фонариков в зависимости от возможностей и уровня развития детей).

Внезапно слона позвали поднять упавшее дерево, потому что он был главным помощником всех жителей, и ему пришлось уйти. Тогда позвали Магнолика, и он своим волшебством зажег сразу все фонарики на всей Полянке определенным образом:

- в области Лани фонарики зажглись симметрично относительно горизонтальной линии, разделяющей Льва и Лань;

- в области Павлина фонарики зажглись симметрично относительно вертикальной линии, разделяющей Льва и Павлина;

- в области Пони фонарики зажглись симметрично относительно вертикальной линии, разделяющей Лань и Пони.

Давайте, зажжём эти фонарики у себя на мини ларчиках и нарисуем на игровизоре. В каких рядах и столбиках зажгутся они? (ответы и действия детей, проговаривая, что они делают и почему)

2). Одновременно на коврографе, мини ларчиках и игровизоре играют все дети и воспитатель. Можно заранее придумать фигуру, которую будем рисовать по точкам. Темы могут быть различными.

«Кто спрятался?»

Цель:

                   формирование представлений о сенсорных эталонах цвета, формы, величины;

                   обучение способам обследования предметов, умению различать их форму, цвет и величину, выполнять сложные глазомерные действия;

                   развитие аналитического восприятия: умения разбираться в сочетаниях цветов, расчленять форму предметов, выделять отдельные измерения.

Оборудование: коврограф, радужные гномы.

Правила игры: дети должны отгадать какой из гномов спрятался.

Ход игры: на полянке появились гномы Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе и Фи в разноцветных шапочках. Они стали играть в прятки с Лопушком.

На коврографе располагаются цветные карточки по считалке «Кохле-Охле – Желе – Зеле – Селе - Геле - Фи». Это шапочки гномов. Дети закрывают глаза, педагог убирает одну из карточек. Кто из гномов спрятался? Вариант усложнения: карточки меняются местами.

«В гостях у веселых гномиков»

Цель: развитие логического мышления, внимания, памяти, познавательной, эмоциональной, двигательной, речевой активности.

Оборудование: коврограф, радужные гномы.

Правила игры: дети должны правильно отгадать имена гномиков и рассказать какие любимые цвета.

Ход игры: ребята, я приглашаю вас сегодня в путешествие в лес, но лес этот не простой –фиолетовый. В нем происходят чудеса!

-В фиолетовом лесу живут замечательные гномы: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи. У каждого гномика есть свой любимый цвет. Кохле нравится красный цвет, Охле- оранжевый, Желе- желтый, Зеле -зеленый, Геле- голубой, Селе- синий, Фи любит фиолетовый цвет.

Давайте проверим, как вы запомнили имена гномиков!

Воспитатель показывает карточку с изображением гнома, дети называют его имя и говорят любимый цвет.