

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской  
области основная общеобразовательная школа № 23  
города Сызрани городского округа Сызрань Самарской области, структурное  
подразделение «Детский сад № 70», реализующее общеобразовательные  
программы дошкольного образования  
(СП «Детский сад №70» ГБОУ ООШ №23 г. Сызрани)

*Номинация конкурса: «Игра и игрушка своими руками»*

*Название работы: «Сенсобох»*

*Автор: воспитатель, Белаш Анна Александровна*

тел.: 89277790305

Сызрань, 2021

## ***Введение.***

- Сенсо box
- Описание игры
- Варианты игры
- Заключение
- Список литературы
- Приложенные материал

### ***Практическая часть.***

Предлагаю рассмотреть возможности интересной и многофункциональной дидактической игры «**Сенсо box**». Данная игра имеет множество различных вариантов использования, этим она нам и интересна.

#### ***Цель:***

Обеспечить накопление представлений у детей о форме, величине, предметах ближайшего окружения, их качествах и свойствах, о материале, из которого изготовлен конкретный исследуемый предмет. Обогащать ребенка новыми тактильными ощущениями.

#### ***Дидактическая задача:***

- Формировать представление о форме, величине предметов, их качествах и свойствах;
- Воспитывать познавательный интерес, любознательность;
- Упражнять в установлении сходства и различия между предметами;
- Способствовать развитию у детей навыков и умений обследования;
- Развивать мелкую моторику рук.

#### ***Игровая задача:***

Найти сенсорную крышечку (вкладыш) по образцу, выпавшему на рулетке, не заглядывая в мешочек, на ощупь.

#### ***Игровые действия:***

Раскрутить рулетку; обследовать выпавший по стрелке сенсорный образец; затем опустить руку в мешочек, нащупать и выбрать нужную по образцу крышечку (вкладыш) с наполнением, не заглядывая в мешочек, на ощупь, сравнить ощущения.

#### ***Оборудование. Материал для изготовления:***

Коробка имеет технологическое отверстие с закрепленным рукавом. Так же внутри коробки располагаются камеры для хранения тактильных крышечек,

игровые полоски и игровые карточки с сенсорными образцами. Ко всему вышеперечисленному добавляется игровое поле для использования вкладыша «Сенсорная рулетка».

Игровое поле-рулетка, съемные игровые поля, непрозрачный матерчатый мешочек, парные крышечки с различным контрастным наполнением на игровом поле и в мешочке (наклеенные крупы: пшено, рис, гречка, манка; плоды: горох, фасоль, чечевица, арбузные семена и плоды шиповника сушеные; бумага: наждачная, бархатная, гофрированная, калька; ткани: джинса, вельвет, шёлк, кружево, органза, мех; бросовые материалы ближайшего окружения: бусинки, пуговицы, болты, скрепки; предметы из разных материалов: кожа, дерево, резина, пластмасса и т. п.)

### ***Правила игры для «Тактильной рулетки»:***

Игроки выполняют ходы-действия на ощупь, не глядя в мешочек по очереди, обследуя образцы, объясняя свои действия, отвечая на вопросы.

Если карточка соответствует образцу, который он искал-он сохраняет ее у себя, как выигранное очко. Стрелку крутит следующий игрок.

Если карточка не соответствует образцу - кладет ее назад в мешочек, продолжает игру следующий игрок. Если больше нет карт с текстурой поверхности, соответствующей указанному сектору, то игрок снова запускает рулетку, и повторяет это действие до тех пор, пока не выпадет сектор, для которого в мешочке еще остались крышечки (карточки). Если мешочек пуст, выигрывает тот игрок, у которого больше всех карточек.

### ***Ход игры:***

Все крышечки лежат в мешочке. Игрок крутит стрелку, она останавливается на каком - либо секторе. (Если стрелка остановилась между двумя секторами, игрок снова запускает рулетку). Затем он опускает руку в мешочек, чтобы найти на ощупь карточку (крышечку), образец которой выпал на рулетке. Если он считает, что нашел ее, он вынимает карточку (крышечку) и показывает ее другим игрокам.

*Для самых маленьких игроков возможны следующие варианты:*

1. Дети по очереди вынимают карты из мешочка, а затем сортируют их по текстуре поверхности. На этом этапе важно научить малыша правильно ощупывать игрушку, показать, как передвигать пальцы, обращая внимание на форму, величину, фактуру, части предмета.

2. Все карты выкладываются на стол картинкой вверх. Первый игрок запускает рулетку, а затем он должен взять со стола карту с текстурой поверхности, соответствующей сектору, на который указывает рулетка.

Для ребят старшего дошкольного возраста можно усложнить задание:

1. Карточку-образец обследовать зрительно, а в мешочке производить обследование на ощупь.

2. Накрыть тонкой непрозрачной тканью (салфеткой) образцы на рулетке. Более сложная задача стоит перед ребёнком, когда он не видит образец, а лишь ощупывает его. Педагог опускает предметы в мешочек за экраном (перегородкой), то есть дети не видят, какие предметы находятся в мешочке. Взрослый достаёт из-под салфетки предмет-образец и даёт ребёнку его ощупать за экраном, а потом найти такой же в мешочке. Когда предмет вынут из мешочка, взрослый показывает детям образец и они сравнивают их. Если предмет найден верно, то действия ребёнка поощряются. Если же он допустил ошибку, то предмет снова опускают в мешочек, ребёнок ощупывает другой образец и отыскивает его пару в мешочке.

При выборе предметов для игры важно помнить правило: во всех вариантах игра проводится с резко различными предметами, а по мере овладения тактильно-двигательным выбором используются более сходные по форме предметы. Выбор должен осуществляться сначала из двух-трёх предметов, а потом их количество может увеличиваться.

### ***Правила для игры «Угадай на ощупь»***

В коробку заглядывать нельзя. Ребенок просовывает руку в рукав и на ощупь определяет предмет и только потом произносит вслух (название, качество материалов, структура поверхности). Так же эту игру мы можем провести с помощью тактильных полосок: с помощью тактильных вкладышей

### ***Ход игры:***

Воспитатель размещает один предмет или несколько в коробку (ребенок не видит этого). Затем предлагает на ощупь взять предмет, ощупать, затем назвать что взял. А возможно сначала назвать предмет, положить в коробочку, предложить достать. Так же в последующем внутрь коробки можно разместить 2 и более предметов: сначала контрастные по своим характеристикам, потом отличающиеся по более нейтральным признакам.

Дополнительные интересные возможности использования игры:

- «Лото»
- «Найди точную пару крышек» (с открытыми и закрытыми глазами).
- Ощупать крышку и описать словами свои ощущения (ребристая, гладкая, мягкая, шершавая, и т.д.)
- Составить последовательность из крышек от самой приятной на ощупь до самой неприятной (объяснить свой выбор).
- Ощупывать крышки с закрытыми глазами, затем поиск среди двух и более похожих.
- «Выложи ряд крышек, как сделала я»

- «Что изменилось?» Предложит ребёнку ощупать карточки и запомнить их. Затем завязать глаза, заменить одну карточку и попросить угадать, что изменилось.
- «Третий лишний» На стол выкладываются три крышечки, две из которых будут одинаковыми, одна отличаться.
- «Классификация» Ребёнку предлагается сгруппировать сенсорные крышечки по цвету или другому признаку.
- «Логическая цепочка» В этой игре крышечки раскладываются от самой твёрдой, до самой мягкой; от гладкой до шершавой.

### **Заключение.**

Тактильное восприятие важно в быту при определении температуры и веса предметов, а также при овладении навыками ручного труда. При выполнении многих привычных действий мы почти не пользуемся зрением и опираемся на тактильно-двигательную чувствительность.

Дидактическая игра «Сенсорная коробочка» помогает детям достичь более высокого уровня развития чувств, мелкой моторики, обогатить активный словарь новыми словами, развивать память, внимание, воображение, образное мышление. Эту игру широко применяют в своей практике педагоги-психологи, дефектологи, логопеды, воспитатели. Тайна, скрытая в чудесном мешочке, вызывает интерес, любопытство и любознательность у ребёнка, а значит, мотивирует его к познанию.

Поэтому призываю активно играть, использовать разные варианты игры «Сенсобох», отмечать кроме правильно выполненного задания удовольствие и неподдельный интерес, который игра щедро предлагает его участникам.

### **Список литературы**

- 1. Аванесова В.Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду. / Умственное воспитание дошкольников. - М., 1972.
- 2. Богуславская З.М. Психологические особенности познавательной деятельности дошкольников в условиях дидактической игры / Психология и педагогика игры дошкольника. - М., 1966.
- 3. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. - М.: Просвещение, 1991. - 160 с: ил.
- 4. Венгер Л.А. Дидактические игры по сенсорному воспитанию. - М., Просвещение, 1975.
- 5. Герасимов С. В.. Когда учение становится привлекательным - М., 1993.
- 6. Кольцова М.М. Ребенок учится говорить. – М., 1979
- 9. Максаков А.И., Туманова Т.А. Учите играя. - М.. Просвещение, 1983.

- 10. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре. - М., Просвещение, 1982.
- 13. Никитин Б.П. Ступени творчества или развивающие игры. - М.: Просвещение, 1988.
- 15. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. М., 1982
- 16. Тихеева Е.И. Игры и занятия малых детей. - М., Просвещение, 1965.

Приложение.







