

**Методическая разработка на тему**  
**«Сенсорное развитие**  
**детей раннего возраста»**

**Подготовила воспитатель:**  
**Рубцова Н. Н.**

# ЧТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ И УМЕТЬ РЕБЕНОК В ВОЗРАСТЕ 2-3 ЛЕТ

- Собирать самостоятельно пирамидку из 2-3 колец контрастных размеров
- Выполнять поручения взрослого по подбору предметов того или иного цвета ( сначала взрослый показывает нужный цвет)
- Различать большие и маленькие предметы, называть их размер
- Узнавать и называть геометрические фигуры
- Выполнять дидактические задания на подбор, соотнесение и группировку предметов; сравнение по форме, цвету величине и др. признакам, обобщению по выделенным признакам



# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА ЗАКРЕПЛЕНИЯ ВЕЛИЧИНЫ, ФОРМЫ, ЦВЕТА, НА УМЕНИЕ ОБОБЩАТЬ ПРЕДМЕТЫ

- Дидактическая игра «Спрячь квадрат»



Цель: упражнять детей различать предметы по форме, закрепить красный цвет.

- Дидактическая игра «Собери машинку из геометрических фигур»



Цель: закрепление знаний о геометрических фигурах.

- Дидактическая игра «Найди такую же»



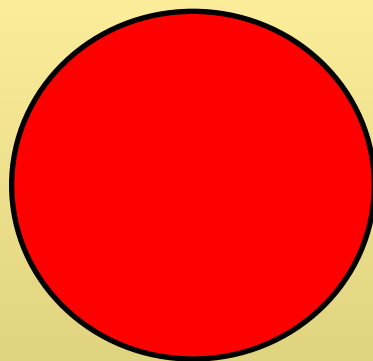
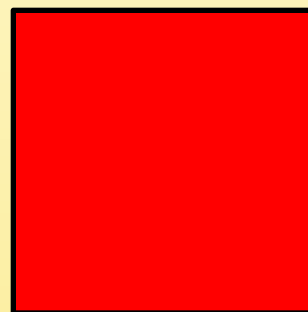
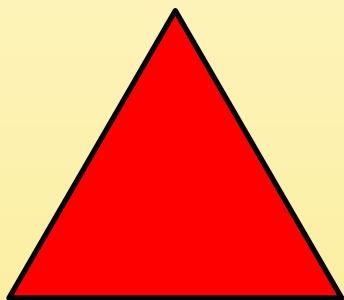
Цель: Закрепление знаний основных цветов, умение соотносить предметы по размеру, по форме.



# Описание игры «Спрячь квадрат»

- На экране появляются три фигуры: красный квадрат, красный треугольник и красный круг.
- Детям предлагается выбрать квадрат.
- Если ребенок указывает на другую фигуру, не на квадрат, а, например, на круг, то нажав курсором ,фигура подаст звуковой сигнал и начнет вертеться вокруг своей оси, при этом она останется на экране. Тоже произойдет и с треугольником.
- Когда ребенок укажет на квадрат, необходимо на него навести курсор, и геометрическая фигура так же подаст звуковой сигнал, но при этом поменяет цвет и через 1-2 секунды исчезнет

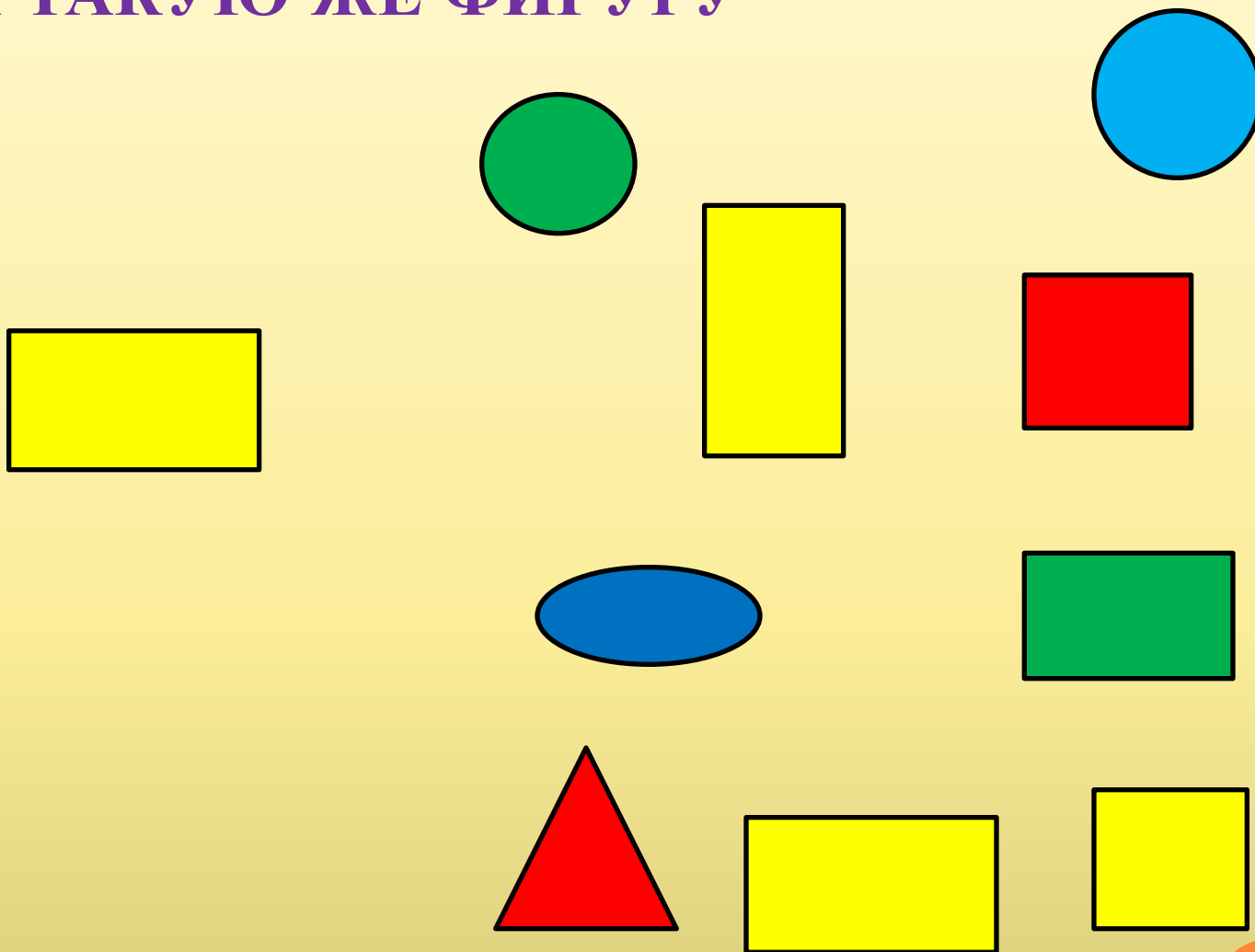
# Спрячь квадрат



## Описание игры «Найди такую же фигуру»

- С одной стороны экрана появляется множество геометрических фигур разных цветов.
- С другой стороны появляется фигура, которую необходимо найти из предложенных.
- Если ребенок выбирает неверно, то фигура подает сигнал, начинает перемещаться по экрану, возвращается на место и исчезает.
- При правильном выборе, геометрическая фигура перемещается, подает сигнал и становится рядом с предложенным образцом.

# НАЙДИ ТАКУЮ ЖЕ ФИГУРУ

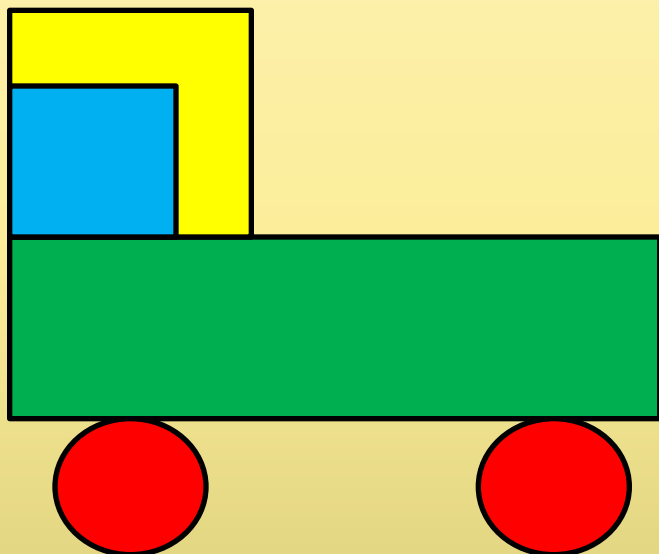
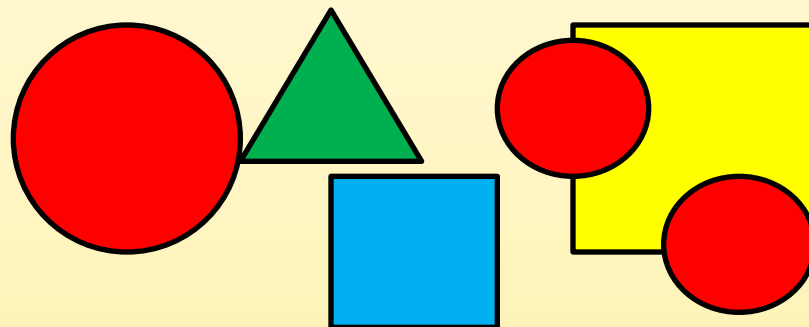


## Описание игры «собери машинку»

- На одной части экрана располагается машинка, собранная из геометрических фигур.
- С другой стороны предложены фигуры из которых необходимо собрать машинку.
- Если ребенок выбирает нужную фигуру, то наведя на нее курсором, она начинает подавать сигнал и перемещаться в нужное место.
- Если ребенок неправильно указывает на фигуру, то она также подает сигнал, крутится вокруг своей оси и остается на месте.



# СОБЕРИ МАШИНКУ



# МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ ПО СЕНСОРНОМУ ВОСПИТАНИЮ ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА В СЕМЬЕ

1. Задавайте ребенку как можно больше вопросов.
2. Всегда внимательно выслушивайте рассуждения ребенка.
3. Говорите с ребенком – сначала называя окружающие предметы, позже действия, признаки и свойства предметов, объясняйте окружающий мир и формулируйте закономерности, рассуждайте вслух, обосновывайте свои суждения.
4. Проводите совместные наблюдения и опыты.



## МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ ПО СОЗДАНИЮ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ В СЕМЬЕ

- В раннем возрасте в развитие ребенка важную роль играет насыщенность окружающей его среды.
- Желательно чтобы ребенка окружали игрушки из различных материалов – дерева, глины, металла, разных по фактуре тканей и т.п.
- Необходимы игрушки контрастных размеров, игрушки различной формы
- Развивающую среду следует пополнить разрезными картинками, кубиками с картинками, парными картинками, пирамидками, формами-вкладышами, шнуровками и т.д.



**Спасибо  
за внимание**

