

Таблица условных обозначений с использованием кодов Семадени

Первый круг				
				Пустая клетка используется при отсутствии признака или при его затруднении подбора
овал	квадрат	треугольник	круг	
Второй круг				
				Пустая клетка используется при отсутствии признака или при его затруднении подбора
красный	желтый	синий	зеленый	
Третий круг				
				Пустая клетка используется при отсутствии признака или при его затруднении подбора
маленький	большой	тонкий	толстый	
Четвертый круг				
				Пустая клетка используется при отсутствии признака или при его затруднении подбора
веселый	злой	грустный	спокойный	
Пятый круг				
				Пустая клетка используется при отсутствии признака или при его затруднении подбора
колючий	пушистый	теплый	холодный	

«Логический цилиндр»

Данное пособие представляет собой цилиндр длиной 23см, диаметром 8см и с вращающимися относительно корпуса кольцами. Каждое кольцо имеет 5 секторов, на которых изображены признаки предметов в закодированном виде (используем коды Семадени), а также один пустой сектор. С торцов закреплена стационарная стрелка, вращая кольца относительно корпуса игрушки необходимо подобрать признаки к предмету в вертикальный ряд под ней.



Дидактическое пособие может быть использовано как средство познавательного развития в работе с детьми дошкольного возраста.

Пособие «Логический цилиндр» используется в работе с детьми 3-7 лет на индивидуальных занятиях, в совместной игровой деятельности вне занятий.

Для детей младшего возраста можно использовать только первые три круга.



Цель:

Формирование сенсорной культуры у детей младшего возраста посредством дидактической игры.

Задачи:

- Формировать у детей представления о сенсорных эталонах (форма, цвет, толщина, величина и др.)
- Развивать у детей аналитическое восприятие: умение сопоставлять предметы окружающего мира с их признаками.
- Развитие концентрации внимания; развитие усидчивости.
- Развивать мелкую моторику.
- Воспитывать любознательность, расширять их опыт, обогащая детей разнообразными сенсорными впечатлениями.
- Воспитывать первичные волевые черты характера в процессе овладения целенаправленными действиями с предметами (умение не отвлекаться от поставленной задачи, доводить ее до завершения, стремиться к получению положительного результата и т.д)



Ход игры

Вариант 1.

Взрослый показывает ребенку картинку, предмет или игрушку. После того как ребенок назовет предмет, ему предлагается подобрать к нему признак. На первом круге он подбирает геометрическую фигуру к игрушке (на что она похожа), далее цвет, размер и т. д. Причем пустая клетка используется, если ребенок сомневается или данному предмету не соответствует ни один признак на секторах круга.

Вариант 2.

Взрослый показывает ребенку картинку, предмет или игрушку и выставляет ряд признаков. Ребенку предлагается найти неподходящий к предмету признак. Обосновать ответ.

Вариант 3.

Взрослый выставляет ряд признаков. К примеру, круг - желтый – большой. Ребенку предлагается подумать, к какому предмету. картинке подходят эти признаки (солнышко).

Вариант 4.

Взрослый выставляет ряд признаков. К примеру, треугольник – зеленый. Ребенку предлагается найти все карточки, подходящие под это описание (елка, пирамидка, крыша и т.д.).

Вариант 5.

Ребенку показывают несколько одинаковых предметов (кубиков), но различных по размеру, и цвету. Предлагается найти общий признак.