

С мамой играем – время закрепляем!

Ориентировка во времени жизненно необходима ребенку как бедующему члену общества. Умение ориентироваться во времени дает детям возможность успешно развиваться, овладевать различными видами деятельности, познавать окружающий мир и, таким образом, формировать предпосылки учебной деятельности. Умение регулировать и планировать деятельность во времени создает основу для развития таких качеств личности, как организованность, собранность, целенаправленность, точность, необходимых человеку в повседневной жизни. Поэтому детям уже в дошкольном возрасте необходимо научиться ориентироваться во времени: определять, измерять время, правильно обозначая в речи, чувствовать его длительность, чтобы регулировать и планировать деятельность во времени.

Развитие представлений о времени у детей с задержкой психического развития осуществляется через непосредственно образовательную деятельность и повседневную жизнь.

Для закрепления времени можно использовать дидактические игры и упражнения, проводимые в домашних условиях.

Например:

«Что ты сейчас делаешь?»

Цель: активизация словаря детей за счёт слов-названий частей суток.
Ход игры: взрослый называет отрезок времени и перечисляет соответствующие ему виды деятельности детей: «Сейчас утро. Мы сделали гимнастику, умылись и теперь будем завтракать». Или: «Мы уже позавтракали, позанимались. Сейчас уже день. Скоро будем обедать». Ребенка спрашивают, например: «Сейчас утро. Что ты делаешь утром? Когда ты встаешь?» И т. п.

Постепенно слова утро, день, вечер, ночь наполняются конкретным содержанием, приобретают эмоциональную окраску. Дети начинают ими пользоваться в своей речи.

«Когда это бывает»

Цель: Закрепить представление о временах суток.

Ход игры: взрослый задаёт вопрос:

- Что дети делают ночью дома?

- Что делают днём?

- Работает ли кто-нибудь ночью? Если да, то кто? И т.д.

«Что мы делаем?»

Цель: Закреплять название частей суток – утро, день, вечер, ночь.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку показать, что он делает утром (взрослый с ребенком могут меняться ролями). Играющие изображают разные действия, но не называют их. Задача ведущего – угадать, что изображают играющие. Затем игра продолжается, но вопрос задаётся о других частях суток.

«Дни недели по порядку».

Цель: Закреплять название дней недели.

Ход игры: Взрослый просит сказать, какой день идет до или после названного. Взрослый чередует вопросы типа: «По каким дням мы ходим на секцию? Куда мы ходили в среду?»

«Назови скорей»

Цель: Закрепить умение назвать последовательно дни недели.

Ход игры: взрослый говорит:

«Какой день недели сегодня?» Ребёнок отвечает: «Вторник», затем задаёт вопрос типа: «Какой день недели был вчера?» Так роль ведущего переходит от ребёнка к взрослому и наоборот.

«Наоборот».

Цель: Закреплять название частей суток – утро, день, вечер, ночь.

Ход игры: взрослый произносит слово, смысл которого связан с представлением о времени, а ребенок подбирает слово, обозначающее другое время дня, обычно в контрастном значении. Например, утро — вечер, завтра — вчера, быстро — медленно, рано — поздно и т. п.

«Назови соседей».

Цель: Закреплять название частей суток – утро, день, вечер, ночь.

Ход игры: Ребёнку предлагается назвать соседей частей суток. Например,

назови соседей утра. (У части суток – утра соседи – ночь и день, потому что до утра – ночь, а после утра – день.) И т. д.

«Какое слово подходит?»

Цель: развитие временных представлений у детей дошкольного возраста.
Ход игры: взрослый задаёт ребенку разные вопросы, например: «Месяц зимы – (перечисляет ряд любых месяцев, но среди них должен быть зимний месяц) – октябрь, ноябрь, сентябрь, **февраль**».

ребенок отвечает: «Февраль».

Месяц лета ... (апрель, май, март, **июнь**).

Месяц весны ... (январь, декабрь, февраль, **март**).

Время года ... (март, апрель, вечер, **зима**).

Части суток... (лето, май, апрель, **ночь**).

«Бывает - не бывает»

Цель - развитие вербально - логического мышления, закрепление представлений о признаках времён года.
Ход игры: взрослый называет признак определенного времени года. Ребенок хлопает в ладоши, если этот признак подходит. И отвечает что не так, если признак не подходит.