

Дидактическое пособие «Волшебный ящик ощущений»

Автор-составитель:

Молчанова Анна Александровна

Педагог-психолог

МАДОУ детский сад №158 города Тюмени

Тюмень, 2026

Пояснительная записка

Представленное дидактическое пособие «Волшебный ящик ощущений» предназначено для коррекционно-развивающей работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста, включая детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Пособие представляет собой систему из **16 игровых упражнений**, направленных на коррекцию и развитие сенсорных процессов, высших психических функций, эмоционально-волевой сферы и речи. Материал легко адаптируется под индивидуальные особенности и психофизические возможности ребенка.

Актуальность и коррекционная направленность

В условиях современного образования особую значимость приобретает создание пособий, способных решать широкий спектр коррекционных задач.

Многие дети (с ЗПР, ТНР, РАС, нарушениями зрения, СДВГ) испытывают трудности сенсорной интеграции, мелкой моторики, произвольной регуляции и речевого развития.

Актуальность пособия обусловлена необходимостью поиска эффективных методов коррекции, которые:

- Стимулируют компенсаторные механизмы (особенно у детей с нарушениями зрения).
- Снижают тревожность и тактильную защиту (актуально для детей с РАС).
- Развивают дефицитарные функции (внимание, самоконтроль).
- Сочетают диагностический и коррекционный потенциал.

Пособие соответствует требованиям ФГОС к созданию специальных условий для получения образования детьми с ОВЗ.

Цель пособия

Создание оптимальных условий для коррекции и развития познавательной и эмоционально-личностной сферы детей дошкольного и младшего школьного возраста через активизацию тактильно-кинестетической чувствительности.

Коррекционно-развивающие задачи

1. Коррекция и развитие сенсорных представлений:

- Развитие и уточнение тактильных, температурных, барических (весовых) ощущений.
- Формирование целостного образа предмета на основе тактильного обследования (полимодальное восприятие).
- Преодоление тактильной защиты (страха прикосновений) у детей с РАС и неврологическими нарушениями.

2. Коррекция и развитие ВПФ (высших психических функций):

- Развитие произвольного внимания (концентрация, распределение, переключение).
- Развитие тактильной и оперативной памяти.
- Коррекция наглядно-образного и развитие элементов логического мышления (анализ через синтез, сравнение, классификация).
- Развитие пространственных представлений и конструктивного праксиса (игры на постройку, «Угадай и создай»).

3. Коррекция речи:

- Активизация словаря (прилагательные, описывающие свойства: колючий, шершавый, упругий).

- Развитие планирующей функции речи (проговаривание действий в «темноте»).
- Стимуляция коммуникативной активности (описание, вопросы, диалог).

4. Коррекция эмоционально-волевой сферы:

- Снижение импульсивности (необходимость ждать, не подглядывать).
- Развитие навыков самоконтроля и следования инструкции.
- Создание ситуации успеха для тревожных и неуверенных детей.

Описание пособия и его коррекционного потенциала

В основе пособия лежит классический дидактический прием — «угадывание на ощупь». Однако, в отличие от традиционного использования, данная работа представляет собой результат многолетнего творческого поиска, методического отбора и в ходе анализа различных игровых техник, из которых по крупицам были собраны, систематизированы и адаптированы наиболее эффективные упражнения. Ряд игр («Сенсорный кроссворд», «Угадай и создай» с конструктором) являются авторскими модификациями, разработанными специально для решения современных образовательных задач. Таким образом, привычное пособие заиграло новыми гранями, став универсальным инструментом для коррекционной работы.

Пособие включает три взаимосвязанных компонента:

1. Сенсорная среда (Ящик ощущений): Непрозрачный контейнер с рукавами или отверстиями для рук и «шторкой» - как в моем случае. Само пространство ящика уже является коррекционным фактором: оно создает «ситуацию неопределенности», которая мобилизует компенсаторные механизмы мозга (обостряется осязание).
2. Дидактический материал: Специально подобранные предметы разной фактуры, формы, веса, температуры. В коррекционной работе особый

упор делается на материалы-«раздражители» (щетки, массажные мячи, крупы) для стимуляции нервных окончаний.

3. Картотека коррекционно-развивающих игр (16 шт.): Игры дифференцированы по возрастам и нозологическим группам (рекомендации прописаны в картотеке).

Методы коррекционного воздействия, реализуемые в играх

1. Сенсорная стимуляция: Игры «Гладкая — шершавая», «Угадай, из чего сделан предмет» нормализуют поток сенсорной информации, что важно для детей с нарушениями сенсорной интеграции.
2. Кинезиотерапия и нейрокоррекция: Игры двумя руками одновременно («Сыщики: найди пару», «Построй башню в темноте») активизируют мозолистое тело, улучшая межполушарное взаимодействие.
3. Игротерапия: Сюжетные игры («Сказка на ладошке», «Найди сокровище для дракона») позволяют прорабатывать страхи и тревожность в безопасной среде.
4. Развитие регуляторных функций: Игры с правилами («Кто быстрее», «Сортировка вслепую») тренируют программирование и контроль деятельности.

Адресная направленность

Пособие может использоваться в работе с детьми:

1. С задержкой психического развития (ЗПР).
2. С тяжелыми нарушениями речи (ТНР).
3. С расстройствами аутистического спектра (РАС) (на этапе привыкания к тактильному контакту).

4. С нарушениями зрения (слабовидящие, с амблиопией) — как тренажер для развития осязания.
5. С синдромом дефицита внимания и гиперактивностью (СДВГ).
6. С нормой развития (для профилактики и гармоничного развития).

Ожидаемые коррекционно-развивающие результаты

В результате систематического применения пособия у детей отмечается:

1. Положительная динамика в развитии тактильной чувствительности и сенсорных эталонов.
2. Повышение уровня концентрации внимания и снижение импульсивности.
3. Расширение словарного запаса за счет слов-признаков.
4. Улучшение координации движений рук и мелкой моторики.
5. Снижение уровня тревожности и страха перед новыми тактильными ощущениями.
6. Формирование навыков совместной деятельности и коммуникации.

Пособие «Волшебный ящик ощущений» является эффективным, экономичным (доступные материалы) и универсальным инструментом для оснащения кабинета педагога-психолога, учителя-логопеда, дефектолога и группы компенсирующей направленности.

«Волшебный ящик ощущений: 16 игр для сенсорного и интеллектуального развития дошкольников».

Приглашаю вас в путешествие по страницам этого необычного пособия. Впустим свет в «темный ящик» и увидим, как классика, пропущенная через сердце и опыт педагога, превращается в **настоящее коррекционно-развивающее волшебство**.

«Каждое дидактическое пособие имеет свою родословную. "Ящик ощущений" — не исключение. Его предки — волшебные мешочки Фребеля, сенсорные материалы Монтессори, знакомые педагогам много десятилетий.

Что нового можно сказать об инструменте, которому больше ста лет? Ответ прост: можно собрать рассыпанные жемчужины опыта, отшлифовать их и соединить по-новому.

Внешне наше пособие скромно. Это непрозрачный короб с двумя отверстиями. Но внутри — целый мир. Дары природы: шишки и камни. Предметы быта: щетки и ложки. Геометрические тела и неожиданные текстуры.

Создавая этот сборник, я не изобретала велосипед. Я собирала по крупицам лучшее из классики, добавляла авторские находки и подсвечивала привычное новым светом.

1. «УГАДАЙ И СОЗДАЙ»

Игра развивает инженерное мышление дошкольников (и практически все его компоненты – пространственное мышление, конструктивное, критическое, алгоритмическое, творческое). Задача ребенка – изучить постройку из лего в ящике на ощупь и собрать такую же, не подглядывая из аналогичных деталей.

2. «УЗНАЙ ФИГУРУ»

Цель — нахождение геометрической фигуры на ощупь по зрительно-воспринимаемому образцу. В коробке ощущений лежит набор геометрических фигур, второй такой же набор находится на столе перед ребёнком. Нужно на ощупь найти в коробке такую же фигуру, как та, на которую указал педагог.

3. «УГАДАЙ, ИЗ ЧЕГО СДЕЛАН ПРЕДМЕТ»

Цель — определение фактуры материала при прикосновении. На столе находится набор предметов, педагог просит ребёнка ощупать их и определить, из какого материала изготовлен каждый из них. Затем ребёнок находит такие же предметы в коробке ощущений на ощупь, называет предмет и говорит, из чего он сделан.

4. «ДОГАДАЙСЯ, ЧТО ЗА ПРЕДМЕТ»

Цель — определение знакомых предметов на ощупь. В коробке ощущений находится набор объёмных предметов, разных по форме (погремушка, мячик, кубик, расчёска, зубная щётка и др.). Ребёнок должен ощупать предметы, определить и назвать их.

5. «ГЛАДКАЯ — ШЕРШАВАЯ»

Цель — определение различных качеств поверхностей на ощупь. В коробке ощущений находится набор игрушек с гладкой и шершавой

поверхностью (мягкие и резиновые). Ребёнок должен ощупать игрушки и разложить их на две группы по признаку: гладкие и шершавые.

6. «НАЙДИ ПАРУ»

Цель — нахождение одинаковых предметов на ощупь. В коробке ощущений находятся парные предметы (погремушки, матрешки, кубики, мячики, машинки и др.). Ребёнок должен ощупать предметы и найти парные.

7. «КТО БЫСТРЕЕ»

Цель — нахождение предметов на ощупь по инструкции педагога. В коробке ощущений находятся мелкие предметы (шашки, колпачки ручек, пуговицы, ластики, монеты, орехи и др.). Ребёнок должен как можно быстрее найти на ощупь и достать названный педагогом предмет.

8. «СКАЗКА НА ЛАДОШКЕ»

Подготовка: В ящик кладут 3-5 предметов, которые могут стать ключевыми элементами сказки (шишка, колпачок от ручки, ракушка, колечко, ключ).

Ход игры: Взрослый начинает сказку: «Жил-был...» и просит ребенка, не подглядывая, достать первого героя. Ребенок на ощупь достает, например, шишку. «Жил-был Ёжик (шишка) по имени Колючка. Однажды он нашёл на тропинке...» Ребенок достаёт следующий предмет, и сказка продолжается совместно. Развивает связную речь и креативность.

9. «НАЙДИ СОКРОВИЩЕ ДЛЯ ДРАКОНА/ФЕИ»

Подготовка: Объявляем, что в ящике — пещера дракона (или кладовая феи). Среди множества предметов (пуговицы, камушки, шишки) нужно найти особые «сокровища» по заказу.

Ход игры: «Дракон любит всё круглое и гладкое, найди ему три таких сокровища!» Или: «Фее нужны только предметы, сделанные человеком (или только природные)». Усложнение: «Найди что-то мягкое И шершавое одновременно» (например, ёршик для труб).

10.«СЫЩИКИ: НАЙДИ ПАРУ»

Подготовка: В ящик кладут несколько пар одинаковых предметов (два каштана, два одинаковых кубика, два ватных диска и т.д.), но вразброс.

Ход игры: Ребенок опускает в ящик обе руки. Его задача — на ощупь найти и достать уже готовые пары. Усложнение: пары могут быть не идентичными, а относящимися друг к другу (крышка и баночка, носок и маленький мячик).

11.«ЧТО ИСЧЕЗЛО? / ЧТО ПОЯВИЛОСЬ?»

Ход игры (вариант 1): Перед ребенком выкладывают 4-5 предметов, он их внимательно изучает. Затем один предмет прячется в ящик. Ребенок должен на ощупь, не открывая ящик, определить, чего не хватает среди оставшихся на столе.

Ход игры (вариант 2): В ящике уже лежат предметы. Ребенок ощупывает и запоминает их. Взрослый добавляет в ящик один новый предмет. Задача ребенка — найти «новичка».

12.«СОРТИРОВКА ВСЛЕПУЮ»

Подготовка: Внутри ящика две коробочки (или миски).

Ход игры: Задача — рассортировать содержимое ящика по определенному признаку, используя только руки. «В красную миску складывай всё твердое, а в синюю — всё мягкое». Или: «Справа — предметы для дома, слева — для улицы».

13.«ПОСТРОЙ БАШНЮ В ТЕМНОТЕ»

Подготовка: В ящик кладут несколько устойчивых предметов разной формы, из которых можно строить (деревянные бруски, крупные детали конструктора, большие катушки).

Ход игры: Задача ребенка — на ощупь, внутри ящика, построить как можно более высокую и устойчивую башню. Очень развивает пространственное мышление и аккуратность.

14.«УЗОР ИЗ ОЩУЩЕНИЙ»

Подготовка: В ящик кладут много мелких предметов разной фактуры (фасоль, бусины, помпоны, макароны, каштаны).

Ход игры: Ребенок опускает руки в ящик и создает на дне узор или картину (солнышко, домик, дорожку), разгребая и перемещая материалы. Потом можно открыть ящик и посмотреть на результат.

15.«УГАДАЙ ДЕЙСТВИЕ»

Подготовка: В ящик кладут предметы-«инструменты»: щётку, массажный мячик, кусочек меха, пёрышко, резиновую игрушку-пищалку.

Ход игры: Взрослый дает задание, а ребенок выполняет его внутри ящика, на ощупь. «Погладь котёнка (мех)», «Почисти зубки (щётка)», «Сделай так, чтобы запела птичка (найти и нажать на пищалку)».

16.«СЕНСОРНЫЙ КРОССВОРД»

Это не обычный кроссворд со сложными определениями. Это игровое поле-исследование, где ответы нужно сначала найти в ящике на ощупь, а потом вписать или наклеить в клеточки.

Взрослый готовит ящик с конкретными предметами по теме.

Ребенок получает карточку с кроссвордом и картинками-подсказками.

Задача: на ощупь найти в ящике предмет, подходящий под загадку или картинку, назвать его и найти это слово в сетке кроссворда.

Пример готового кроссворда для детей 5-7 лет

Тема: «Что лежит в осеннем ящике?»

Инвентарь для ящика: Жёлудь, шишка, каштан, перо, камень, сухой лист.

Примерные задания

Он из дуба упал, шапочку потерял. (ЖЁЛУДЬ)

Колючий, как ёжик, под сосною лежит. (ШИШКА)

Гладкий, блестящий, в колючей одежке. (КАШТАН)

Летит, а не птица, легкое-легкое. (ПЕРО)

Твёрдый, как кость, его не раздавишь. (КАМЕНЬ)

Шуршит под ногами, жёлтый и сухой. (ЛИСТ)

Используйте кроссворд с картинками вместо слов. Ребенок находит предмет в ящике, а затем наклеивает его маленькое изображение (стикер) или закрашивает клеточку с соответствующей картинкой на поле.

Пример задания: "Найди на ощупь что-то колючее" → ребенок ощупывает ящик, находит шишку → находит на поле картинку с шишкой и ставит на неё фишку.

Для старших дошкольников (6-7 лет), начинающих читать:

Используйте слоговые или буквенные подсказки. Например, в сетке уже проставлены первые буквы слов.

Ребенок после тактильного отгадывания ищет слово в сетке, сверяясь с первой буквой.

Вариант "Собери секретное слово":

В выделенных цветом клетках (после решения всех заданий) по вертикали или горизонтали появляется секретное слово (например, "ОСЕНЬ", "УМНИК", "СЕНСОР").

Это становится финальным открытием и наградой.

Пример готового кроссворда из предметов, которые можно найти в кабинете психолога:



