

Коррекционные игры и упражнения по развитию зрительного восприятия в контексте проектов по сказкам на занятиях учителя-дефектолога.

Мелковская Н.А.,

учитель-дефектолог

Проект – это цель, принятая и освоенная детьми, это детская самодеятельность, это конкретное творческое дело, поэтапное движение к цели.

Обычно тифлопедагог осуществляет опережающее обучение, предварительное знакомство детей с тем, что будет преподнесено на занятиях с воспитателем. Мы готовим детей к овладению наиболее трудными видами деятельности, формируем алгоритм действий, показываем и обрабатываем способы зрительного, осязательного, слухового, бисепсорного и полисенсорного восприятия окружающего мира. Воспитатели закрепляют и совершенствуют способы и приёмы познания окружающего мира, учат пользоваться этими способами и приёмами в самостоятельной деятельности (игровой, учебной, бытовой). В проектной же деятельности мы идём как бы параллельно с воспитателями и другими специалистами учреждения.

По ходу работы над проектом возникает потребность в дополнительной информации по предмету, которую дети могут получить на занятиях у специалистов. В этом случае мотивация очень высока. Практика показывает, что знания, добытые самостоятельно и с хорошей мотивацией, наиболее прочны и эффективны.

Проект «Сказочное лукошко» был выбран не случайно. Сказка – один из любимейших всеми детьми жанров. Сказка заключает в себе важный психологический смысл – любовь, доброту к близкому. С помощью сказочных героев, их поступков и действий мы с детьми стараемся найти выход из различных ситуаций, находим пути решения появившихся конфликтов, учимся разграничивать добро и зло.

На коррекционных занятиях мы предлагаем детям игры и упражнения, связанные с проектом, с помощью этих игр дети ближе знакомятся с героями сказок, пытаются понять их характеры, ситуации, в которых герои оказались. В данной статье мы расскажем о некоторых из них.

Дети охотно собирали картинки к сказке из нескольких частей Эти игры мы используем для развития аналитико-синтетической деятельности, развития наглядно-действенного и наглядно-образного мышления.



Дети подготовительной группы находят нужное место для картинки, соотнося букву и цифру. Картинки отличаются разным количеством частей и разным сюжетом сказки.



Дети старшей группы собирали картинки к сказке «Крылатый, мохнатый и масляный» по образцу. Собрав картинку, детям предлагается рассказать о сюжете своей картинки, вспомнив сказку.



У детей с нарушением зрения затруднена тонкая зрительная дифференцировка эмоциональных состояний, выраженных с помощью мимики. На коррекционных занятиях с помощью дидактических игр и пособий у детей формируются представления об основных эмоциональных состояниях, опираясь на эти представления мы упражняем детей в воспроизведении эмоциональных состояний героев сказки.

«Рассердился, как воробей из сказки «Крылатый, мохнатый и масляный» (старшая группа).

С помощью разнообразного дидактического материала мы обучаем детей восприятию и воспроизведению мимики, поз и движений для формирования образа героя сказки (кубики «Составь эмоцию» - фото №1, лабиринт «Пройди по дорожке, вспомни, в какой момент сказки герой испытывал то или иное эмоциональное состояние» - фото №2.



Фото №1

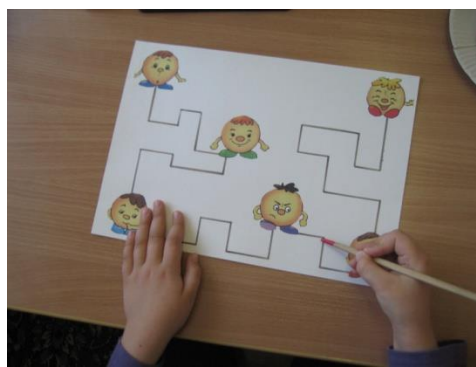


Фото №2

«Покажи на деревянном человечке, как двигается крот из сказки».



С помощью деревянного шарнирного человечка дети учатся по образцу или словесному указанию педагога воспроизводить позу или движение сказочного героя.

Многие дети с нарушением зрения имеют низкий уровень развития осязательной чувствительности и мелкой моторики.

Играя с тактильными дощечками, мы способствуем созданию у детей новых образов, развиваем воображение на

тактильной основе, развиваем тактильные ощущения, тактильную память, т.е. способность запоминать ощущения от прикосновения с каким-либо предметом.

Можно поиграть в «Приятные и неприятные дощечки» - найди самую приятную и самую неприятную. Кто из героев сказки напоминает «приятную» дощечку? (Дюймовочка), а кто - неприятную? Почему?

Предлагаем ребёнку представить, что дощечка – кто-то из героев сказки.

Кого она тебе напоминает и почему? (мех – мышь или крот, у них мягкая шкурка; фольга – лягушка, она холодная).

Найди самую добрую, самую злую, самую грустную дощечку, каких героев сказки они напоминают?



эта

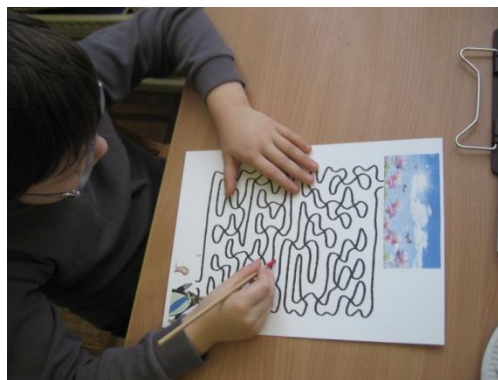
Используя на своих занятиях тактильные дощечки, мы учим детей сравнивать, анализировать, обобщать, фантазировать, совершенствовать речевую активность.

Лабиринт для детей – игра, которая способствует развитию логического и пространственного мышления, учит ребёнка анализировать, развивает зрительное внимание, память. Развивает зрительно-моторную координацию и прослеживающую функцию глаз.

Распутывая лабиринты, ребёнок развивает в себе такие качества как целеустремлённость, вариативность, умение достигать цели. В ходе проекта мы тоже распутывали разнообразные лабиринты.



«Помоги Дюймовочке добраться до красивого наряда».



«Помоги ласточке улететь».



«Посади Дюймовочку на цветок».



«Помоги воробью собрать грибы»

Лабиринты предлагались разной степени сложности, дети охотно помогали героям сказок достигать намеченную цель.



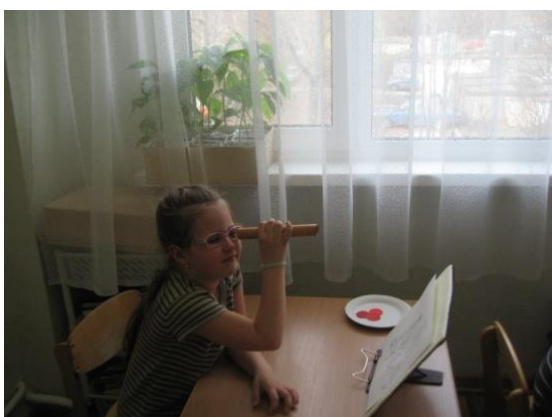
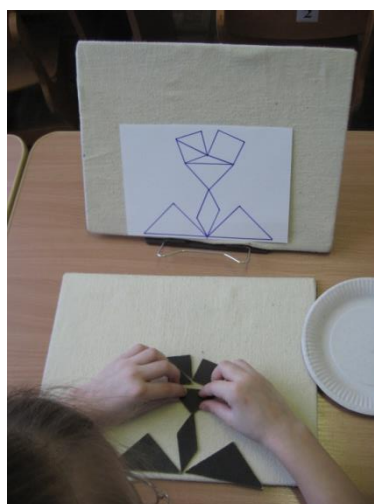
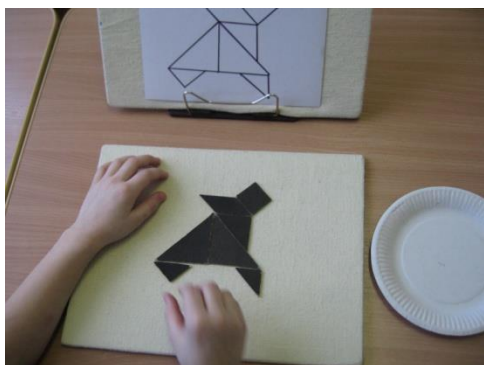
Большинство детей подготовительной группы находятся на ортоптическом этапе лечения, поэтому мы активно включаем упражнения на соотнесение формы, цвета, величины методом совмещения, наложения и приложения, на развитие тонкой зрительной дифференцировки по оттенкам.

В данном задании мы предлагали детям составить наряд для Дюймовочки, состоящий из юбки и кофточки нескольких оттенков красного цвета.



А в этом задании нужно было каждой Дюймовочке (9 величин) подобрать цветок соответствующей величины.

На коррекционных занятиях активно использовали игру «Танграм», составляли из геометрических фигур героев сказки: крота, лягушку, ласточку...



При рассматривании картины по сказке используем метод «подзорной трубы» (приём ТРИЗа), активизируя тем самым внимание детей. Дети перечисляют увиденные объекты, устанавливают связи между ними.

Дети старшей группы рассматривают персонажи и объекты картинки из сказок в цветном и силуэтном изображении, определяют их взаимное местоположение и моделируют картинку по образцу или по памяти.



Дети также рассматривали карточки – пересечения с контурными изображениями героев сказок, выбирали из множества цветных или силуэтных изображений нужные, находили их местоположение на карточке и правильно накладывали на карточку, тем самым закреплялись нестереоскопические признаки глубины пространства (низко – близко, высоко – далеко).

Для повышения интереса к книге, любви к сказке и был разработан этот большой проект нашего детского сада. Мы достигли цели: детей заинтересовали сказки, их образные, яркие выражения, сравнения, «сказочные» языковые средства, что поспособствовало развитию выразительности речи детей, а также творчеству самих детей. А мы, как специалисты, внесли свой вклад в проект, решая коррекционные задачи в играх со сказочными сюжетами.

Литература:

1. «Программа зрительного восприятия и знакомства с окружающим миром», Л.В.Рудакова, СПб, «Образование», 1995год.
2. «Программы специальных (коррекционных) образовательных учреждений IV вида (для детей с нарушением зрения), Л.И.Плаксина, 2003год.
3. «Клинико-педагогические основы обучения и воспитания детей с нарушением зрения», Л.В.Фомичёва, СПб, Каро, 2007год.
4. «Некоторые особенности коррекционного обучения докольников с нарушением зрения», Е.Н.Подколзина, ж. Дефектология №2, 2001год.