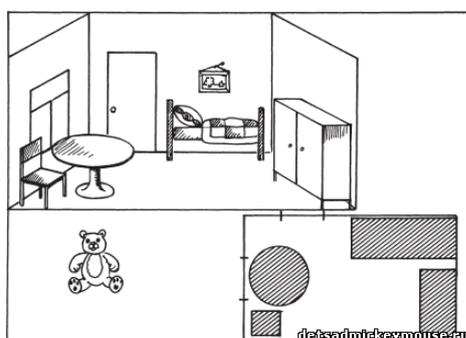


Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
"Детский сад № 157"

Консультация для воспитателей
«Кейс игр по развитию ориентировки в пространстве для
детей 6-7 лет с нарушениями зрения»



Разработала:
учитель-дефектолог
Сурикова Наталья Викторовна

Ярославль
18.01.2024

«Кейс игр по развитию ориентировки в пространстве для детей 6-7 лет с нарушениями зрения»

«Кейс» — это подборка игр для развития ориентировки в пространстве. В нем содержатся дидактические игры и материалы для детей, направленные на развитие элементарных математических представлений, первичных представлений об основных свойствах и отношениях объектов окружающего мира - ориентировке в пространстве.

Содержание этих игр предусматривает развитие внимания, сосредоточенности, познавательной активности, коммуникативных способностей детей с нарушениями зрения 6-7 лет с учетом их индивидуальных возможностей.

ИГРА «ТРИ МЕДВЕДЯ»

Оборудование: два фланелеграфа, контурное изображение домика, трех деревьев и трех медведей: большого, среднего и маленького. Три бумажных полоски разной длины. (Количество можно увеличивать)

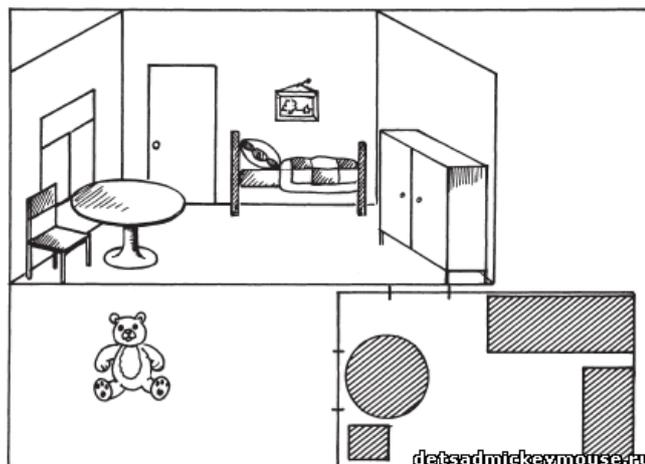
Ход занятия. Дети рассаживаются перед фланелеграфами, стоящими рядом. На одном фланелеграфе размещаются домик (в центре) и деревья, в углу – фигурки трех медведей; на другом – полоски разной длины (в углу). Педагог говорит, что в гости к детям пришли три медведя. Они будут загадывать загадки про то, куда и откуда они идут, и с помощью бумажных полосок изображать это на фланелеграфе. А дети должны на другом фланелеграфе расставить медведей так же, как расположены бумажные полоски.

Педагог располагает бумажные полоски на фланелеграфе в любом порядке, например размещает в левой части длинную полоску, потом короткую и среднюю. Вызывает кого-нибудь из детей и предлагает на другом фланелеграфе расставить в таком же порядке и в той же последовательности фигурки медведей. В данном случае слева от домика должен стоять большой мишка, затем маленький и, наконец, средний. Если ребенок ошибается, то педагог или дети помогают ему. После того как фигурки расставлены, педагог просит ребенка рассказать, куда и откуда, в какой последовательности шли медведи (например, из леса домой – впереди шел самый большой медведь (папа), за ним – самый маленький (сынок-Мишутка), а в конце – средний (мама – медведица) и т. п.). Затем педагог расставляет полоски в другом месте фланелеграфа и в другой последовательности, а вызванный ребенок соответственно располагает на другом фланелеграфе фигурки медведей.

ИГРА «ГДЕ МИШКА?»

Оборудование: шесть-семь вырезанных из бумаги изображений различных предметов кукольной мебели (круглый стол, квадратные стулья, прямоугольные шкаф и диван и т. п.); большой лист бумаги (кукольная комната) с нарисованными окнами и дверьми; вырезанная из бумаги фигурка мишки такой величины, чтобы она могла поместиться под любым предметом

кукольной мебели; нарисованный на листе бумаги план кукольной комнаты, на котором мебель обозначается различными геометрическими фигурами (круг, квадрат, прямоугольник); маленький красный кружок (рис.).



Ход занятия. Педагог объясняет детям: «Надо спрятать мишку в кукольной комнате». Сначала это делает педагог, а ребенок ищет. Помочь найти мишку может «письмо» – план комнаты с расставленной мебелью. Педагог помещает фигурку мишки под какой-нибудь предмет мебели так, чтобы дети этого не видели. Затем кладет красный кружок на тот предмет на плане комнаты, под которым лежит мишка. Пользуясь планом, ребенок должен найти мишку. Затем дети сами прячут мишку и отмечают его местонахождение на плане.

ИГРА «НЕ ОШИБИСЬ!»

Оборудование: мяч.

Ход занятия. Педагог предлагает детям вспомнить, где у них правая рука, и поднять ее. Затем он говорит: «Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначают слова «впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет эти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол). Я буду начинать рассказывать, называть предметы нашей комнаты, а вы будете добавлять слова «справа», «слева», «позади», «впереди», отвечать, где этот предмет находится. Педагог продолжает: «Стол стоит (бросает мяч одному из играющих). – Позади. – Полочка с цветами висит... (бросает мяч другому ребенку). – Справа. – Дверь от нас... – Слева». Если ребенок ошибся, педагог предлагает встать, поднять руку и указать этой рукой на предмет. Он спрашивает: «Какая рука у тебя ближе к окну? – Правая. – Значит, где находится от тебя окно? – Справа». (детей посадить в круг)

ИГРА «ЛОВИ И БРОСАЙ!»

Оборудование: мяч.

Ход занятия. Педагог говорит детям, что сегодня они будут играть в такую игру, которая заставит их быстро ловить и бросать мяч. Он разделяет детей на

две группы и ставит их в две шеренги друг напротив друга, на расстоянии 1,5–2 м. Предлагает детям запомнить, кто где стоит. Затем педагог объясняет: «Посмотрите, кто стоит впереди вас, кто – слева, а кто – справа. По моему сигналу (команде) – «вперед», «вверх», «вниз», «влево», «вправо» ребенок, у которого будет мяч, должен бросить его играющему, стоящему в определенном месте. Когда я скажу «вверх» (или «вниз»), надо подбросить мяч вверх (соответственно вниз) и самому его поймать. Если я говорю «вправо» (или «влево», или «вперед»), надо бросать мяч играющему, который стоит справа (или слева, или впереди)». Первым начинает бросать мяч педагог, демонстрируя детям свои действия в соответствии с сигналами – «вверх», «вперед». Затем дети продолжают игру по сигналам педагога, который быстро дает разные команды. Если ребенок ошибается несколько раз, педагог становится за его спиной и помогает ему ориентироваться в пространстве по сигналу, опираясь на схему собственного тела. В это время сигналы (команды) дает ребенок, назначенный педагогом.

«ДОТРОНЬСЯ ДО.....»

Упражнение для ориентировки в контурах тела. Упражнение с низкой подвижностью, поэтому вы можете играть практически в любых условиях. Лидер ставит задачи:

протянуть правую руку через голову к левому уху,
левой рукой почесать левую ногу,
опухла правая щека и так далее

Задачи сложные, несмотря на кажущуюся легкость. Не все взрослые смогут быстро ориентироваться. Но тренировка полезна, так как вырабатывается не только пространственная ориентация, но и разные стороны внимания.

«НАЙДИ КЛАД»

Также отличное упражнение для развития навыков. Вы можете играть на открытом воздухе, в помещении. Сокровищем может быть что угодно, что-то ценное для игрока или просто конфета (если игра в отпуске). Оберните все в бумагу, подпишите клад и спрячьте. Нарисуйте путь, по которому будет найдено сокровище. Следуйте по тропе, считая свои шаги. Ходите маленькими шажками (как у ребенка). Запишите, чтобы не забыть, количество шагов на каждом этапе маршрута. Инструкция: «Сейчас я вам скажу, в каком направлении сколько шагов делать. Вы внимательно слушаете свою домашнюю работу и делаете в точности то, что я вам сказал. Если ты все сделаешь правильно, ты найдешь клад».

«РАЗВЕДЧИК»

Цель: закреплять умение детей ориентироваться в пространстве детского сада в процессе передвижения, учить составлять маршрут своего пути, развивать

память. Оборудование: лист бумаги, карандаш
Содержание: Ребенку дается инструкция: «Ты – разведчик. Тебе нужно дойти до секретного объекта (музыкального зала, логопеда, кухни), запомнить свой путь и все что ты увидишь по пути, и вернуться обратно в штаб (группу)». Возвращаясь в группу, ребенок рассказывает, где он шел (поднимался или спускался по лестнице, шел по коридору), какие объекты встречались на его пути, что находилось справа от него, слева от него. В последующем ребенок с моей помощью рисует маршрут своего пути.

«АИСТ»

Цель. Учить понимать словесные указания в определении правой и левой стороны на собственном теле. Игровое правило. Аист отвечает после того, как дети «спросят у него дорогу». Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

Ход игры. Дети хором обращаются к ведущему – «аисту»: Аист, аист длинноногий, Покажи домой дорогу. Ведущий – «аист» отвечает и показывает движения, а все остальные дети их повторяют: Топай правой ногой, Топай левой ногой. Снова - правой ногой, Снова – левой ногой. После – правой ногой, После – левой ногой, вот тогда придёшь домой.

«ДИНАМИЧЕСКИЕ КАРТИНКИ»

Цель. Формировать пространственное восприятие при ориентировке с учётом точки отсчёта от предметов. Игровое правило. Выкладывать картинки по заданию.

Материал. Фланелеграф, изображение ёлка, берёзка, грибок, кустик, заяц, белка, ворона, ёж, домик.

Ход игры. На магнитной доске или фланелеграфе выставляете ёлку. Каждый ребёнок получает свою картинку: берёзку, грибок, кустик, зайца, белку, ворону, ежа, домик. Вводите детей в игровую ситуацию:

- Сейчас каждый из вас превратится в художника, и все вместе мы создадим картину. Надо только точно выполнить команды. Дети располагают свои картинки по вашему заданию.

- Берёзка справа от ёлки.

- Ворона над ёлкой.

- Заяц слева от ёлки.

- Лиса идёт к ёлке.

- Куст под ёлкой.

- Ёжик идёт от ёлки.

- Грибок под ёлкой.

- Домик за ёлкой.

- Белка на ёлке.