



Т. Рукавицына,
учитель-дефектолог
ГОО Д/сад № 2664 г. Москвы

ИГРЫ ДЛЯ ОСОБЫХ ДЕТЕЙ

Адаптируем игры

Многолетний опыт практической работы с детьми, имеющими нарушения опорно-двигательного аппарата (ОДА), показывает, что освоение пространства является особой проблемой для наших воспитанников из-за несформированности моторной сферы.

Дошкольники испытывают специфические трудности при выполнении заданий на занятиях по математике, физкультуре, музыке, развитию речи, аппликации, конструированию, когда необходимо использовать имеющиеся пространственные представления. Это, в свою очередь, ведёт к эмоциональному дискомфорту и нежеланию взаимодействовать со сверстниками.

Для предупреждения указанных проблем педагоги и медицинский персонал нашего учреждения в работе с детьми широко используют различные мероприятия, способствующие формированию ориентировки в пространстве: массажи, дыхательные упражнения, лечебно-физкультурные комплексы, подвижные игры и упражнения, направленные на формирование ощущений и восприятия собственного тела, развитие одновременных и перекрёстных движений. Задача формирования пространствен-

ных представлений решается педагогами и на многих занятиях.

На занятиях по развитию речи с дошкольниками закрепляют навыки обозначения пространственного расположения предметов с использованием предлогов.

На занятиях по математике детям предлагают упражнения с раздаточным материалом, во время которых дошкольники учатся раскладывать предметы или геометрические фигуры в заданной позиции относительно других предметов, а также называть их местоположение.

При обучении грамоте детям предлагают сложить слова из букв или слоговых карточек, одновременно выполняя задания на пространственную ориентировку, или разложить картинки по определённым правилам.

Например, педагог предлагает положить справа от куклы картинку, в назва-

Для предупреждения утомления и снятия мышечного напряжения педагоги используют на занятиях физкультминутки, пальчиковые игры, гимнастику и подвижные игры, способствующие развитию не только сенсомоторных процессов, равновесия, чувства ритма, но и пространственных представлений.



нии которых два слога, а слева от куклы — картинка, в названии которых три слога. При закреплении звукового состава слова картинки, в названии которых три звука, детям предлагают положить в коробку, а картинки, в названии которых четыре звука — под коробку. Другой вариант — картинки, в названии которых есть звук «р», предлагают взять в левую руку, а картинки, в названии которых есть звук «л» — в правую и т.д.

Важно учитывать индивидуальные особенности детей и допустимые нагрузки, потому что в нашем дошкольном учреждении воспитываются ребята с различными нарушениями ОДА, выраженными как незначительно, так и очень серьёзно, в каждой группе есть дети-инвалиды. Поэтому мы используем уровневую модель: всех воспитанников условно делим на три подгруппы по уровню развития и темпам усвоения материала — слабую, среднюю, сильную.

Например, при выполнении графического диктанта детям из слабой подгруппы педагог предлагает перерисовать картинку с образца, детям средней подгруппы — выполнить её под диктовку, а детям из сильной подгруппы — выполнить более сложное задание: «Черти в противоположном направлении!».

Но следует помнить о том, что посредством игр можно добиться куда больших результатов, так как интерес к игре всегда выше. Предлагаем вашему вниманию некоторые игры, которые были адаптированы автором для данной категории детей.

«Собери узор»

Оборудование: два комплекта геометрических фигур на липучках; поле, на котором можно выкладывать и крепить геометрический узор.

Цель игры: развитие ориентировки в пространстве.

Задачи: развитие зрительного восприятия и глазомера, зрительной памяти; формирование умения работать сообща; развитие ловкости и координации движений.

Ход игры.

Игра проводится в виде эстафеты. Участники делятся на две команды. Определяется линия старта и место, где лежат два комплекта геометрических фигур — «Магазин».

В середине игрового пространства кладут два поля, на каждом из которых дети будут выкладывать фигуры — украшать «ковёр».

Педагог показывает детям узор из геометрических фигур, который они должны будут скопировать, предлагает назвать расположение каждой фигуры, используя слова «над», «под», «слева», «между» и т.д., и запомнить узор. После этого образец закрывают.

Под весёлую музыку участники каждой команды по очереди бегут в магазин, берут любую фигуру, подбегают к своему «ковру», определяют место фигуры и выкладывают её. Музыка звучит до тех пор, пока у одной из команд не закончатся фигуры «в магазине». После окончания эстафеты образец открывается. Каждой команде предлагают сравнить рисунок «ковра» с образцом, рассказать о положении каждой фигуры относительно других элементов «ковра».

Оценивается быстрота и правильность выполнения задания, умение описать положение геометрических фигур на «ковре».

«Спасатели»

Оборудование: резиновые коврики 30х30 см.

Цель игры: развитие ориентировки в пространстве.

Задачи: развивать координацию движений, ловкость, равновесие; активизировать употребление предлогов пространственного значения; формировать умение работать сообща; развивать коммуникативные навыки.

Ход игры.

Дети делятся на две команды — путешественников и «спасателей». Перед детьми свободное пространство — «море». Педагог раскладывает по залу коврики — острова. Под музыку участники игры «путешествуют» — свободно перемещаются по мо-

рю. Неожиданно музыка прекращается — начинается шторм. «Путешественникам» нужно скорее занять любой коврик-остров. Покинуть остров игрок может только со «спасателем». Чтобы «спасатели» нашли «путешественников», нужно рассказать им о своём местоположении относительно окружающих предметов и детей.

В зависимости от возможностей дошкольников и сформированности у них пространственной ориентировки в команде «спасателей» детей может быть меньше, поровну или больше, чем в команде «путешественников». Из игры выходит тот, кто неправильно рассказал спасателям о своём нахождении. Затем команды меняются ролями, и игра повторяется.

«Магазин игрушек»

Цель игры: формировать ориентировку в пространстве.

Задачи: развивать координацию движений; повышать двигательную активность, пластичность, чувство ритма; активизировать в речи предлоги пространственного значения.

Ход игры.

Педагог говорит, что в магазине игрушек, когда он закрывается, куклы любят танцевать и веселиться. Но когда магазин открывается, они не всегда могут найти своё место. Игруют 5–6 детей. Участники игры превращаются в кукол — персонажей знакомых сказок. Выбирается ведущий — продавец. Каждый игрок сообщает, какую куклу он будет изображать. Ведущий-продавец «заводит» ключиком каждую куклу. Под музыку дети свободно передвигаются и выполняют произвольные движения.

По окончании звучания музыки куклы замирают, и продавец должен расставить кукол по местам. Например: «Буратино, встань около стула. Мальвина, встань справа от Буратино. Карлсон, встань между Буратино и Мальвиной» и т. д. Каждая кукла занимает своё место и озвучивает, куда она встала.

Затем выбирается новый «продавец», изменяется местоположение кукол, и игра повторяется.

Детям, которые испытывают затруднения при ориентировке в пространстве, можно повязать на левую руку ленточку или надеть яркую резинку. Ребёнку, для которого задание слишком лёгкое, можно предложить не только занять нужное место и озвучить своё местоположение, но и сказать, где он стоял до этого.

«Живое предложение»

Оборудование: предметные картинки, карточки с изображением предметов в определённых пространственных отношениях (круг на квадрате, круг слева от квадрата, круг справа от квадрата, круг за квадратом и т.д.); бубен, погремушка, барабан.

Цель игры: развивать навыки ориентировки в пространстве.

Задачи: развивать двигательную активность, равновесие; формировать фонематическое восприятие, развивать слуховое внимание, активизировать в речи пространственные предлоги; развивать умение определять количество и последовательность слов в предложении.

Ход игры.

Игруют 4–6 человек. Педагог сообщает детям, что для участия в игре необходимо угадать слово, состоящее из услышанных звуков, и получить картинку. Педагог предъявляет несколько слов — рыба (р, ы, б, а), собака (с, о, б, а, к, а) и др. Дети называют слова и получают картинки.

Затем дошкольники под музыку передвигаются вокруг стола, на котором расположены карточки с изображением круга и квадрата, которые находятся в различных пространственных отношениях. Это символические обозначения предлогов на, под, за и др. Когда музыка останавливается, каждый участник игры должен придумать предложение, в котором есть слово, обозначающее изображённый на карточке предмет и предлог, который соответствует карточке, лежащей на столе. Игра продолжается, и дети составляют предложения с другими предлогами. ●

