



С. Аникушина,
учитель-дефектолог
О. Мищенко,
заведующая ГОУ д/сад
№ 2403, г. Москва



ИГРЫ ДЛЯ ОСОБЫХ ДЕТЕЙ

Кочки на болоте

Формирование ориентировки в пространстве дошкольников с нарушением зрения — одна из актуальных и злободневных проблем их социальной адаптации. У детей с косоглазием и амблиопией (нарушение глазодвигательных функций и монокулярный характер зрения) вызывают трудности выделения формы, величины, объёма, пространственного расположения и удалённости предметов. Поэтому в коррекционной работе по развитию зрительного восприятия окружающего пространства важно опираться на сохранный слуховой анализатор, двигательнo-кинестетические ощущения, тактильную чувствительность и осязание



Для формирования пространственной ориентировки у старших дошкольников с косоглазием и амблиопией мы успешно используем *подвижные игры коррекционной направленности*, которые способствуют развитию статического и динамического равновесия, глазомера, глазодвигательных функций, осознанию схемы своего тела, координации движений. Такие игры помогают снять мышечное напряжение и зрительное утомление детей во время занятий, укрепляют различные группы мышц.

Предлагаемые игры не требуют создания специальной площадки или наличия особого оборудования, но если такие условия есть, то это увеличивает эффективность и вариативность игр. К изготовлению простых атрибутов мы приобщаем родителей, и они с радостью выполняют их для своих детей.

Представляем вниманию читателей игры коррекционной направленности* с использованием следующего оборудования: а) следы детских стоп, вырезанные из материалов разной текстуры, с нашитыми на них пуговицами различной величины, толщины и формы; б) «мягкие кочки», выполненные родителями из плотной ткани в форме цилиндров высотой 5–7 сантиметров с наполнителем из поролонa; в) комплект деревянных балансировочных полушарий «Кочки на болоте».

Предлагаемые игры не требуют создания специальной площадки или наличия особого оборудования, но если такие условия есть, то это увеличивает эффективность и вариативность игр.

«Скажи, какой предмет дальше?»

В игре могут принимать участие одновременно несколько команд по два человека. Каждая команда должна пройти по дорожке из следов стоп от стартовой линии до двух ориентиров (предметов), расположенных от неё на разном расстоянии.

Исходная позиция.

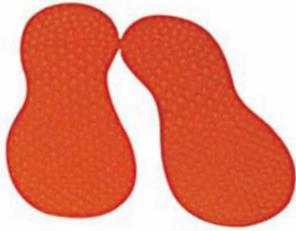
Один след стопы лежит на полу, рядом с ним находится первый член команды, «бегун». Второй след — в руках у второго игрока команды, «строителя». Дети называют наиболее удалённый, по их мнению, ориентир.

Ход игры.

По сигналу «бегун» встаёт на первый след стопы, а «строитель» укладывает второй след стопы перед «бегуном». «Бегун» продвигается вперёд, наступая на только что уложенный второй след стопы. В это время «строитель» прокладывает путь дальше: он убирает след стопы, оставшийся позади «бегуна», и укладывает его перед «бегуном». Оба игрока продвигаются вперёд и ведут подсчёт количества сделанных шагов. Дойдя до первого ориентира (предмета), дети называют количество сделанных шагов, меняются местами и продолжают движение, а также подсчёт шагов.

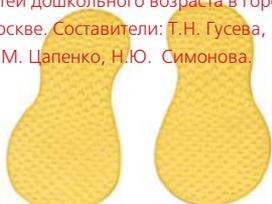
Окончание игры.

* Предлагаемые игры представляют адаптированный нами вариант подвижных игр, представленных в пособии «Игры для развития и коррекции. Методические рекомендации»/Составитель Н.Пшеничная. М.: ИНТ, 2007. 180 с.



В Москве накоплен интересный опыт работы инклюзивных детских садов, которых сейчас уже 73. В последнее время все больше родителей детей с ограниченными возможностями здоровья хотят обучать своих детей в ДОУ вместе со здоровыми сверстниками. В октябре 2009 года в Московской городской Думе прошли слушания по утверждению проекта закона города Москвы «Об образовании лиц с ограниченными возможностями здоровья в городе Москве», согласно которому дети этой группы смогут с учётом медицинских рекомендаций получить образование в любом государственном образовательном учреждении в формах, предусмотренных федеральным законодательством, законом и иными нормативно-правовыми актами.

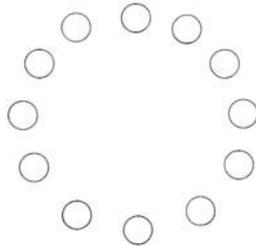
* Источник: Региональный обзор политики в области качества воспитания детей дошкольного возраста в городе Москве. Составители: Т.Н. Гусева, М.М. Цапенко, Н.Ю. Симонова.



Игра заканчивается, когда второй «бегун» коснётся рукой ориентира (игрушки). Дети называют количество шагов, сделанных до второго ориентира, сравнивают полученные результаты и определяют более удалённый ориентир (предмет).

Можно играть с учётом времени движения. Побеждает команда, которая быстрее проделает путь до первого ориентира.

«Удержись на кочке»



На полу по кругу на расстоянии примерно 50 см друг от друга выкладывают «мягкие кочки» (деревянные балансировочные полушария). Игроков должно быть на одного больше, чем установленных «кочек».

Исходное положение.

Игроки стоят по внешней стороне круга, ведущий уточняет, как следует удержаться на «кочках» — на правой ноге, на двух ногах, на левой ноге.

Ход игры.

Дети свободно двигаются по кругу. По сигналу каждый игрок должен занять ту «кочку», которая находится ближе к нему, и постараться устоять на ней до условного сигнала. Тот игрок, которому не достанется «мягкая кочка» (балансировочное полушарие), считается проигравшим и выбывает. Также выбывает из игры тот, кто не смог сохранить равновесие и не удержался на «кочке». При этом убирается по одной «кочке» на каждого выбывшего ребёнка. Победителями считаются двое оставшихся игроков, занявших свои «кочки».

«Путешественники»

Играют две команды, игра проводится как эстафета. Есть остров, который скоро будет затоплен водой. Он соединён с безопасным местом только одной узкой тропинкой из «мягких кочек» (или следов детских стоп, деревянных полушарий). Игроки — «путешественники» оставили на острове много нужных вещей (мячи, кегли и др.), которые теперь необходимо по тропинке перенести с острова в безопасное место. В качестве островов можно использовать гимнастические обручи, а в качестве безопасных мест — корзины.

Исходное положение.

В начале игры все игроки находятся в безопасном месте.

Ход игры.

По сигналу «Наводнение!» первый «путешественник» из каждой команды должен по тропинке добраться до своего острова. Он может взять только один предмет и вернуться с ним в безопасное место. Затем следующий игрок повторяет те же действия, и так до тех пор, пока все вещи не будут спасены от воды. Если игрок по пути роняет предмет, то поднимать его нельзя, он считается пропавшим. Игрок должен вернуться на остров и взять другую вещь, но за каждую пропавшую вещь команде добавляются штрафные очки. Выигрывает команда, которая быстрее спасла свои вещи и получила меньше штрафных очков.

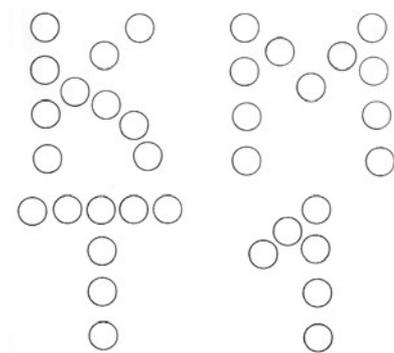
«Пробеги по букве (цифре)»

Игра проводится в паре. Один игрок укладывает «кочки», воспроизводя форму знакомой буквы (цифры), а другой должен узнать эту букву (цифру), а затем пробежать по выложенным кочкам, называя направление своего движения.

Исходное положение.

Игрок стоит у исходной позиции и ждёт сигнала.

Ход игры.



По сигналу ребёнок должен передвигаться по «кочкам», повторяя своим телом направление движения руки при печатании буквы (цифры), и называть направление своего движения.

Эта игра позволяет уточнить представление детей о буквах (цифрах), активизировать зрительное восприятие формы большого размера, использовать двигательные ощущения от различных групп мышц для запоминания знаков. ●