

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

Арзамасова Татьяна Александровна

*учитель - дефектолог (тифлопедагог),
МАДОУ «ДС № 432 г. Челябинска»;*

Трубина Елена Николаевна,

*учитель - дефектолог (тифлопедагог),
МАДОУ «ДС № 432 г. Челябинска»,
г. Челябинск, Курчатовский район*

РАЗВИТИЕ ОРИЕНТИРОВКИ В МИКРОПРОСТРАНСТВЕ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С НАРУШЕНИЯМИ ЗРЕНИЯ

Аннотация. Проблема развития ориентировки в микропространстве у дошкольников с нарушениями зрения может быть решена в процессе игровой деятельности в условиях системного подхода к организации коррекционной работы. Предложенные в статье рекомендации по организации работы по развитию ориентировки в микропространстве содержат комплекс разнообразных практических игровых заданий, которые помогут тифлопедагогу интересно и грамотно организовать процесс освоения ориентирования во всех видах коррекционных занятий.

Материалы статьи предназначены для учителей-дефектологов (тифлопедагогов), а также могут быть интересны, и использованы в практической работе педагогами, работающими с детьми с ОВЗ.

Ключевые слова: ориентировка в пространстве, игровые технологии, познавательная-исследовательская деятельность, дети с нарушениями зрения.

Ориентировка в пространстве – одна из актуальных проблем, входящих в сферу социальной адаптации детей с нарушениями зрения. Интеграция человека со зрительной патологией в общество зависит от его способности ориентироваться в окружающем пространстве (А. Литвак, В.С. Свердлов, Л.И. Солнцева, Е.Н. Подколзина, В.А. Феактистова и др.).

Наиболее успешно освоение детьми ориентировки в окружающем пространстве осуществляется в игровой деятельности. Разнообразные игровые технологии учат детей выделять и анализировать различные пространственные признаки и отношения, получать информацию об окружающем пространстве с привлечением всей сенсорной сферы.

У дошкольников с различными нарушениями зрения отмечается малый запас предметных и пространственных представлений, неумение обозначать в речи пространственные признаки и направления, что вызывает трудности в ориентировке в пространстве. У старших дошкольников уже имеется некоторый запас предметных представлений, сформированы некоторые навыки ориентировки на себе, они понимают и используют в речи некоторые пространственные термины и понятия.

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

Различные игровые технологии (мозаика, танграм, оригами, выкладывание по схеме из любого материала) направлены на умение ориентироваться на микроплоскости по отношению «к себе» и «от себя». Игровая задача способствует активизации познавательной активности и развитию творческого воображения.

В своих исследованиях Е.Н. Подколзина подчеркивает, что дети с нарушениями зрения спонтанно не овладевают предметно-практическими и словесными действиями при ориентировке. Учитель-дефектолог показывает основные приемы действий с игровым оборудованием, овладев которыми, дети смогут самостоятельно использовать их в самостоятельной деятельности.

Мозаика – универсальный дидактический материал. В процессе игр с мозаикой у детей развиваются движения рук, мелкая моторика, навыки ориентировки в микро пространстве. С помощью мозаики формируются количественные и качественные понятия, пространственные представления, понятия о цвете и форме, навыки моделирования и конструирования. Чтобы выложить изображение из любых элементов мозаики дети должны понимать и знать пространственную терминологию (верх – низ, внизу-вверху, лево-право, слева-направо, справа-налево, сверху - вниз, снизу-вверх) и предлоги (за, между, перед, после, около), ориентируясь по отношению к себе и к выкладываемому предмету. Вначале анализ происходит по образцу – картинке с помощью зрения, в дальнейшем по собственному воображаемому предмету. Овладев приемами выкладывания, ребенок может помогать другим детям словесно объясняя инструкцию - схему выкладывания того или иного предмета.

Игровые задания у группы детей могут быть разнообразными:

-составление предмета по образцам, отличающимися небольшими изменениями и поиски этих отличий «Найди различия», «Чем отличаются»;

- выкладывание по незаконченному образцу - «Составь вторую половину»;

- «Узнай предмет по части изображения и продолжи выкладывание предмета».

Такие задания развивают пространственное мышление детей.

Танграм - одна из несложных игр. Игра состоит из квадрата, разрезанного на 7 частей (2 больших, 1 средний и 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм), из которых можно составить много изображений по образцам и по собственному замыслу. Игра заключается в анализе образца, в умении выделять пространственное расположение фигур и их трансфигурацию в пространстве. Похожие по заданию игры «Колумбово яйцо», «Пифагор», «Волшебный круг» и др. В подобных играх у ребенка развивается пространственное воображение,

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

аналитическое мышление, комбинаторные способности, смекалка и находчивость.

Из всего многообразия головоломок наиболее приемлемы в старшем дошкольном возрасте **головоломки с палочками** - плоскостное конструирование. В ходе решения головоломки идет преобразование одних фигур путем перемещения палочек в другое положение. Задачи на смекалку различны по сложности, характеру преобразований: видоизменить или построить пространственную фигуру. Три этапа работы по степени сложности:

- игры на составление заданной фигуры из определенного количества палочек;
- игры на изменение фигур, при которых надо убрать указанное количество палочек;
- игры на смекалку, решение которых состоит из перекладывания палочек в другое положение с целью видоизменения или преобразования фигуры.

Технология **оригами** решает разные задачи:

- развивает пространственное мышление;
- позволяет владеть и пользоваться пространственными представлениями и пространственными терминами в практических действиях.

Работа детей может проходить по словесной инструкции педагога с показа наглядных способов действий и по схеме (технологической карте) последовательности выполнения действий. Полученные результаты деятельности могут использоваться в различных видах игровой деятельности: сюжетных, театральных и дидактических играх.

Для повышения мотивации детей при **формировании графических навыков** используем игровые задания по изображению предметов по клеткам. Такие задания выполняются с помощью зрительного или слухового диктанта.

Результат деятельности будет зависеть от умения проводить линии по клеткам в определенном направлении. Такие игровые упражнения нравятся детям. Так как финиш четко совпадает с точкой старта и позволяет детям видеть ошибки и проводить самоанализ. Задания можно подбирать по темам обучения.

Предложенные игровые технологии являются одним из приемов познавательно-исследовательской деятельности. Они создают условия для того, чтобы психическое развитие разворачивалось как процесс саморазвития и сформировать у детей одну из ключевых компетенций - деятельностьную, а именно накопление опыта самостоятельной практической деятельности для решения задач по развитию навыков ориентировки в пространстве.

НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ: ВЕКТОРЫ РАЗВИТИЯ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Занятия по развитию ориентировки в пространстве у дошкольников с нарушениями зрения. Методические рекомендации /сост. Л.А. Дружинина и др. – Челябинск: АЛИМ, Изд-во Марины Волковой, 2008. – 206 с.*
- 2. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М., 1990.*
- 3. Подколзина, Е.Н. пространственная ориентировка дошкольников с нарушением зрения. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009. – 176.*
- 4. Сержантова, Т.Б. Секреты оригами. – ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 287 с. – 287 с.*