

Игры и упражнения для детей с нарушением зрения

1. Зрительное восприятие

Упражнение «Найди тень»

Цель: соотнесение силуэтного изображения с реальным изображением объекта.

Оборудование: силуэтное и реалистичное изображение бабочек,

Ход игры: Найди «на глаз» тень каждой бабочки.

Инструкция: «Посмотрите внимательно на картинки, бабочки потеряли свои тени, давайте поможем им найти их. Посмотрите и скажите где тень первой бабочки, второй, третьей, четвертой».

Упражнение «Лабиринт: Бабочка и цветок»

Цель: развитие прослеживающей функции глаза.

Оборудование: лабиринт.

Ход игры: Инструкция: «Ребята помогите бабочке добраться до цветочка».

Упражнение «Самый внимательный»

Цель: учить детей выделять изображения из наложенных картинок.

Оборудование: наложенное изображение бабочек.

Ход игры: Перед детьми наложенные изображения бабочек.

Инструкция: «Кто окажется самый внимательный и скажет, сколько бабочек здесь изображено. Обведите глазками контуры бабочек и сосчитайте их количество». Детям, испытывающим трудность, помогаю.

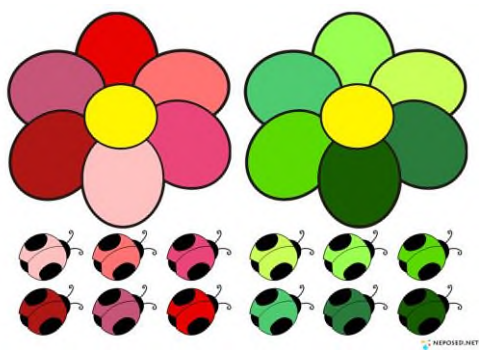
Игра «Рассади божьих коровок»

Цель – развитие цветовосприятие, учить соотносить цвета и их оттенки

Ход игры: детям предлагается «рассадить» божьих коровок, на одной картинке от самого светлого к самому темному, на другой – наоборот.

Инструкция: «Посмотрите, кто к нам прилетел? Давайте посадим каждую божью коровку в свой домик. Сначала, на красном цветке, сделаем это от самой светлой к самой темной, а на зеленом – наоборот».

Наглядный материал:



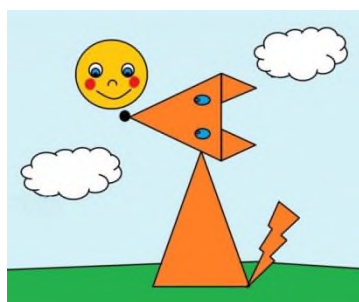
Игра Рисунок из геометрических фигур

Цель - закреплять умение узнавать сенсорные признаки предметов, развивать зрительное внимание

Ход игры: детям предлагается рассмотреть картинку и найти спрятанные геометрические фигуры

Инструкция: «Посмотрите, какая у меня красивая картинка. Что на ней нарисовано? А теперь присмотритесь внимательно. Колобок и лиса сделаны из геометрических фигур. Каких?»

Наглядный материал:



Игра «Разложи по полочкам»

Цель - закреплять умение узнавать различать величину предметов, развивать зрительное внимание

Ход игры: детям предлагается расставить матрешек по полочкам.

Инструкция: «К нам на занятия пришли матрешки. Они все разного размера. Поставьте больших матрешек на верхнюю полку,

средних – на среднюю, маленьких – на низкую»

Наглядный материал:



2. Ориентировка в пространстве

Упражнение «Парные детали».

На противоположных сторонах листа (правой и левой или верхней и нижней) размещала пары деталей (пара «кругов», пара «квадратов», пара «овалов» и т. п.) – по одной детали из каждой пары на противоположных сторонах. По словесной инструкции ребёнок подаёт одну деталь из пары: «Дай мне треугольник, который лежит слева», «Дай круг, который лежит внизу» и т. п. После выбора деталей обязательно фиксировать в речи определённое ребёнком направление, постепенно вовлекать детей в самостоятельное словесное оформление осуществляемых действий.

Упражнение «Ориентировка относительно себя»

«Где сидит кукла?», «Расскажи, где стояла игрушка?», «Встань так, чтобы машина была впереди, а кукла сзади тебя», «Расставь игрушки так...», «Куда покатился мяч?», «Покажи рукой, флажком влево, вверх, направо, вперёд», «Подбрось мяч вверх», «Сделай несколько шагов направо» и т. д.

Упражнение «Зрительный диктант» или «Слуховой диктант»

Использовать с целью воспроизведения ребёнком предметно-пространственной ситуации в соответствии с образцом. На образце могут быть изображены расположенные в различных местах листа геометрические фигуры или небольшие плоскостные конструкции (домик, дерево, рыбка и т. п.). Ребёнок должен точно воспроизвести эти пространственные ситуации и обозначить те направления на плоскости, в которых расположены объекты.

Игра «Котята разбежались».

Программное содержание: совершенствовать умение ориентироваться на фланелеграфе при движении в заданном направлении; сформировать и закрепить понятия, обозначающие пространственное расположение; вводить эти понятия в активный словарь; вырабатывать усидчивость и внимание; формировать элементы учебной деятельности.

Материал: фланелеграф, игрушки (или картинки) трех-четырех котят с шерсткой разного цвета.

Ход игры: на фланелеграфе ставят несколько игрушек (стоят в середине). Тифлопедагог спрашивает: «Где находятся котятки?» дети называют месторасположение. Далее он говорит: «Котята разбежались» и передвигает игрушки в разных направлениях. Дети поочередно должны показать и рассказать, где какой котенок находится. Например: «Серый котенок сидит в правом верхнем углу, а рыжий – внизу слева» и т.д.

Игра «Что изменилось?»

Программное содержание: совершенствовать умение ориентироваться на фланелеграфе при движении в заданном направлении; сформировать и закрепить понятия,

обозначающие пространственное расположение; вводить эти понятия в активный словарь; вырабатывать усидчивость и внимание; формировать элементы учебной деятельности.

Материал: фланелеграф, игрушки (или картинки) трех-четырех котят с шерсткой разного цвета.

Ход игры: тифлопедагог расставляет игрушки (фигурки или картинки) на фланелеграфе и предлагает детям рассказать, где находится каждый котенок, и запомнить. Затем дети выбирают «водящего», тот выходит из кабинета (группы), а оставшиеся перемещают котят. Вернувшись, «водящий» должен определить, что изменилось.

Игра «Расскажи сказку»

Программное содержание: учить детей ориентироваться на микроплоскости (фланелеграф, стол) и обозначать в речи пространственное расположение объектов.

Материал: фланелеграф, набор изображений сказочных героев (по сказкам «теремок», «Репка», «Колобок», «Три медведя», «Три поросенка» и др.)

Ход игры. Сначала сказку рассказывает тифлопедагог, добавляя в содержание пересказа обозначения пространственных направлений, а ребенок располагает на фланелеграфе изображения сказочных героев. В следующий раз рассказывает сказку ребенок. Например: «Нуф-Нуф построил свой домик справа от Ниф-Нифа», «Бабушка встала за дедушкой», «Впереди Жучки стоит девочка» и т.п. Ребенок рассказывает сказку и располагает сказочных героев, обозначая в речи пространственные направления.

3. Осязание и мелкая моторика

Упражнение «Пластины»

Цель: развитие соотносящих движений, эталонов формы, осязательных ощущений.

Оборудование: две пластины 200х100 мм склеены, в верхней - отверстия круглой формы трех величин, дно каждого отверстия имеет гладкую, шероховатую, мягкую поверхности.

Выполнение упражнения: ребенку нужно соотнести отверстие с фишками, выполненными из трех материалов.

Упражнение «Пирожки»

Цель: развитие осязания, чувства давления, активизация действий большого и указательного пальца.

Оборудование: две поролоновые пластины, между ним вклеены горох, фасоль, рис и т. д.

Ход игры: ребенок должен узнать, сдавливая большим указательным пальцем поролон, что в «пирожке».

Упражнение «Пройди по дорожке»

Цель: развитие прослеживающей функции руки, ориентировка поверхности.

Оборудование: две пластинки 200х300 мм склеены.

Ход игры: пальцы ребенка скользят по вогнутым прорезям, обнесенным фольгой, наждаком, бархатом. Пальцы, двигаясь по дорожкам, повторяют ее очертания.

Игра «Строим забор»

Цель: выделение ведущей руки и обучение действиям двумя руками сразу, развитие точности движений, определение высоты предмета, выкладывание ритмичного ряда по заданию, развитие представлений о числе и множестве предметов.

Оборудование: деревянная колодка 300х60 мм с 10 отверстиями, соответствующими диаметру вставляемых в них палочек (палочки разной длины).

Ход игры: ребенок по заданию педагога вставляет палочки в отверстия.

Игра «Закроем окошечки»

Цель: закрепление эталонов формы и величины, соотносящих практических действий, закрепление культуры активного осязания, осязательных ощущений.

Оборудование: плоский домик: нижний квадрат состоит из двух этажей, верхний треугольник - крыша. Каждый этаж имеет разные поверхности, крыша имеет поверхность, отличную от этажей.

Ход игры: в домике - окошечки, которые ребенок должен закрыть ставенками, выполненными из разных материалов, соответствующих поверхностям разных частей домика.

Игра «Волшебный круг»

Цель: учить соотносить поверхности, развивая осязательные ощущения, действия двумя руками сразу с выделением ведущей руки.

Оборудование: круг разбит на 4 сектора с разной поверхностью: пластмасса, металлическая фольга, дерево, бумага. Другая сторона круга разбита на 14 секторов, имеющих 7 парных поверхностей, круг имеет с обеих сторон 2 стрелки.

Ход игры: ребенку предлагается соотнести с помощью стрелок две одинаковые поверхности.