**ОПЫТ РАБОТЫ ПО ТЕМЕ:**

**Музыкально-коррекционная деятельность для всестороннего развития ребенка с ОВЗ с использованием методики Карла Орфа.**

Я работаю музыкальным руководителем в детском саду компенсирующего вида, который посещают дети с разными нарушениями зрения и речи.

Зрительный дефект значительно обедняет способность детей к подражанию, образному взаимодействию, они испытывают моторную неловкость, трудности в общении со взрослыми и сверстниками, нет четких представлений об окружающей жизни. При анализе игровой деятельности, дети не сопровождают игры достаточно эмоциональной окраской.

**На детей с нарушением зрения музыка оказывает лечебное, коррекционное и профилактическое воздействие** и в связи с этим появилась необходимость использования нетрадиционных эффективных методик.

Изучив методику «элементарного музицирования» Карла Орфа включила ее в музыкально-коррекционную деятельность, которая имеет большое значение для всестороннего развития ребёнка с ОВЗ.

**Элементарное музицирование –** это творческая деятельность, в которой неразрывно соединены музыка, речь и движение. При этом важнейшую роль играют музыкальные инструменты, как орудие музыканта.

Концепция Карла Орфа называется «Шульверк» (учусь, делая).

**Элементарное музицирование** – это игровая педагогика: с детьми играют, но они при этом не осознают, что их учат.

Все участники процесса имеют возможность выбирать пару, инструмент. **Таким образом, я включаю элементарное музицирование практически во все разделы НОД.**  Как только дети входят в музыкальный зал, они уже готовы творить, приветствуя друг друга.

**С детьми младшего и среднего возраста** включаю:

* «Игру —  приветствие», музыка «Индо эу».

Учу навыкам «пружинности», смене частей музыки, умению начинать и заканчивать движение вместе со звучанием музыки по показу взрослого или самостоятельно.

На первую часть музыки дети двигаются по всему залу свободно, а на вторую часть находят себе пару и кружатся, или выполняют пружинку.

Дети самостоятельно показывают «фонарики» друг другу, топотушки, сложив руки полочкой, то есть любые музыкально –  ритмические  движения, соответствующие возрасту.

**С детьми старшего возраста – движения усложняются**.

Вариант 1: на первую часть музыки можно двигаться, одновременно играя на звучащих жестах: хлопки, шлепки, щелчки и др., а на вторую —  тройные хлопки правой рукой, левой и двумя руками, затем прощаются глядя в глаза друг другу и помахав рукой, идут искать другую пару.

**Вариант 2:** дети ходят парами, по окончании первой части, останавливаются одна пара напротив другой;

**2 часть** – хлопки: с партнёром напротив, с партнёром наискосок, со своим партнёром.

Последний становится новым дружком (происходит обмен).

**Проходя тему недели «Домашние животные**», мы можем поприветствовать друг друга как кошечки, собачки, козлики, поросята. Малыши просто промяукать или прохрюкать, а дети постарше уже придумывают каждый свою песенку щенка или коровы с целью развития звуковысотного слуха и чувства ритма.

В гости к детям приходит медведь (игрушка), мы с ним поздоровались (спели «здравствуй, мишка»), прохлопали свои имена и пошли вперевалку напевая песенку на русскую народную мелодию «Я на горку шла»:

Мишка шёл, шёл, шёл

И машину нашёл.

(Дети «садятся» в машину, «берут руль» в руки и едут друг за другом под песню «Машина» муз. М. Красева, остановились, сигналят — «би –би –би»).

**Старшие дети могут двигаться в разных направлениях** (ориентировка в пространстве), а сигналы придумывать поочерёдно, каждый по – своему, все дети повторяют. Мишка может найти всё, что угодно:

«полочка» – танцуем топотушки, сложив руки полочкой;

«фонарики» – танцуем ручками фонарики;

«конфетка» – кушаем конфету (развитие мимики),

«ковырялочка» – закрепляем танцевальное движение (носок – пятка).

 Затем дети сами придумывают что нашёл Мишка.

**Музыкально – ритмические движения:**

Используя одно произведение «Семь прыжков» реализую задачи в соответствии с возрастными и индивидуальными возможностями детей.

**В**[**младшей группе первая**](http://planetadetstva.net/pedagogam/mladshaya-gruppa) часть — это ходьба по кругу, держась за руки и показ различных частей тела.

Вторая часть —  с каждым проведением ритмического движения добавляется разный по длительности звук. При этом формируется умение начинать и заканчивать движение вместе со звучанием музыки.

**Со старшими** детьми игра усложняется. На первую часть музыки дети танцуют свободно (как вариант: с атрибутами или со звучащими жестами), а на вторую часть дети замирают в различных позах по типу «морская фигура», но при этом меняют позу на каждый длинный звук. Это могут быть ледяные фигуры, различные звери, облака и т. д.

На этом материале учу детей ориентироваться в пространстве, находить свои оригинальные движения и жесты для выражения игрового образа.

**Используя музыку «Стоп энд гоу**», где собраны несколько разнохарактерных музыкальных отрывков, разделённых паузами, учу ребят различать контрастные свойства звуков по высоте, длительности, динамике и тембру, получать радостные ощущения от участия в музицировании.

**Вариант 1:** дети двигаются свободно по всему залу, как им подсказывает музыка.

**Вариант 2: дети** сидят, при этом поочерёдно танцуют различные части тела на каждую смену частей в музыке (руки, плечи, глаза – зрительная гимнастика, губы, пальчики и т. д.), на паузу – остановиться и продолжить с возобновлением музыки.

**Вариант 3**: дети стоят в тесном кругу друг за другом, в руках у каждого шишки, под музыку шишки танцуют на спине у соседа справа. (массаж).

**Вариант 4**: дети разбирают разные по звучанию музыкальные инструменты и играют поочерёдно различную по характеру музыку.

 Подвожу детей к пониманию выразительных свойств звука: например: высокие, лёгкие звуки (снежинки, стрекозы и др); низкие, медленные звуки (бегемот, Дед Мороз и др.)

Дети очень любят петь песню «Кошка Мурка». Здесь я учу детей правильному дыханию, петь протяжно, расширяя певческий диапазон, создаю музыкально – игровой образ, отрабатываю вокально – хоровые навыки.

Эту песню можно использовать в таких лексических темах, как «Транспорт», «Зимние забавы», «Одежда», «Театр».

1. Кошка Мурка едет к нам из-за горы – «би –би».

Она может ехать на машине, на санках с горки – глиссандо сверху вниз — «Ух», по выбору детей. Кто – то из детей играет на ксилофоне остенато на развитие метрического чувства.

2. Будет кошка все дорожки подметать — «вжик – вжик», (движение метлой).

3. Будет кошка у бабули крепко спать (имитация сна).

4. Будет красную пижаму надевать

5.  Будет кошечка на сцене выступать.

Текст не высокохудожественный и может меняться в зависимости от поставленных задач:

дети сами придумывают текст с помощью педагога;

дети подыгрывают на музыкальных инструментах в конце музыкальных фраз

**ИГРА «ТРА-ТА=ТА».**

**Цель: Раскрепощение детей и создание психологически комфортной атмосферы, развитие навыков двигательной импровизации, воображения, фантазии.**

**Ход игры**: Дети поют зачин песни с простейшими движениями: хлопками, шлепками и т. п. Затем двое детей образуют ворота, в которые четверо детей, стоящих друг за другом артистично заходят и замирают в образе какого – либо сказочного героя.

Для первых проведений игры наиболее типичные персонажи – Бабка и Дед. Затем могут появиться кошка, козлик, мышка, робот. Каждый из четырёх детей старается быть не похожим на предшественника и сделать свой образ, с какими – то особенностями. Например, бабка может быть сердитой, хромой, задумчивой и т. д. При повторении игры «ворота» образуют двое последних детей из бывших солистов.

**ИГРА «КОНЦЕРТ».**

**Цель**:

**Формирование контроля за движениями;**

**Развитие уверенности в себе, сотрудничества в группе.**

**ХОД ИГРЫ:**

Одному участнику предлагают быть солистом и встать в центр круга. Остальные берут бубны. Звучит музыка, и все танцуют вокруг солиста, играя на своих инструментах. Все это время солист стоит не двигаясь. Внезапно музыка обрывается, и танцующие замирают, как статуи, держа инструменты на вытянутой руке в любом удобном для них положении.

Тогда солист подходит к каждому и играет на всех инструментах по очереди. Либо солистами могут быть два участника одновременно.

Дети любят использовать в этой игре маленькие барабаны, они самодельные и оклеены яркой бумагой, что важно для детей с нарушением зрения, а, так же орф-инструменты.

В связи с вышеизложенным методика Карла Орфа помогает мне:

* создавать образовательную среду, обеспечивающую переживание ребенком чувства удовлетворения, радости, увлеченности;
* открывать новые знания у детей на основе импровизации, творческого музицирования;
* приобретать собственный опыт в творческой деятельности.

**ОПЫТ РАБОТЫ ПО ТЕМЕ:**

**«Использование игры для детей с нарушением зрения, как условие их социальной адаптации**»

Значение игры для коррекции зрительных нарушений у детей

Известно, что игра имеет уникальное значение в жизни ребёнка.

**Игра** рассматривается как способ взаимодействия с миром, как форма освоения социального опыта, организация жизни и деятельности ребёнка, условие становления и развития личности.

**Дети с нарушением зрения**, так же, как их нормально видящие сверстники хотят и стремятся играть, однако их игровая деятельность имеет некоторые особенности. В ходе игры дети незаметно для себя выполняют различные действия, игра ставит их в условия поиска, пробуждает интерес к победе, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Значительная часть игр даёт возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что способствует более полному усвоению знаний.

**Игра** – не только удовольствие и радость для ребёнка.

Именно в игре у детей развиваются самые разные качества от силы и ловкости до креативности и коммуникабельности.

В игре усваиваются новые социальные роли, формируются морально-нравственные ценности, осознаётся смысл своих и чужих действий, переживаний, проблем. В плане развития навыков общения сюжетно-ролевые игры имеют богатые возможности. В игровой деятельности находит отражение социальный опыт, накопленный в первую очередь в семье. Ребёнок проецирует на роль свои знания, эмоции, чувства, переживаемые им в реальной жизни.

**Игровая деятельность** создаёт условия для приобретения, апробации социального опыта. Однако, слабое знание детей с нарушением зрения своих выразительных возможностей, ограниченный опыт эмоционального общения осложняет процесс адекватного реагирования на партнёра. В большинстве случаев содержание игры носит социальный характер и требует ориентации в реальных социальных отношениях. В них присутствуют: чувства симпатии и антипатии, отношения доминирования и подчинения, эмпатия и рефлексия. В плане развития навыков общения сюжетно-ролевые игры имеют богатые возможности. В игровой деятельности находит отражение социальный опыт, накопленный в первую очередь в семье.

**Дети с нарушением зрения используют различные способы привлечения к себе внимания: повышение голоса, хаотичные резкие движения, непосредственный контакт** (взять за руку, потянуть за одежду). Недостаток коммуникативного опыта, нарушение внимания и сложности эмоциональных проявлений партнёра зачастую создают конфликтную ситуацию, вызывают у ребёнка недопонимание и обиду.

Одним из самых эффективных средств развития способов зрительной ориентации считается дидактическая игра, т. к. её основным элементом является обучающая задача, представленная разнообразным содержанием (предметный мир с его характерными признаками и свойствами, люди, их труд, быт и т. д.). Благодаря занимательности игровых действий, **дидактические игры** активно способствуют овладению знаниями, т. к. в увлекательной форме усиливается познавательный потенциал слабовидящего ребёнка.

Именно **в дидактической игре** ребёнок с нарушением зрения имеет возможность накопить необходимый для него опыт полисенсорного развития. И менно они помогают достичь желаемого результата в обучении детей, выступая своеобразной формой учебной деятельности.

В ходе игры дети незаметно для себя выполняют различные действия, игра ставит их в условия поиска, пробуждает интерес к победе, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Значительная часть игр даёт возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что способствует более полному усвоению знаний.

Задачи:

* Учитывать медицинские и гигиенические условия с учетом зрительно- го дефекта.
* Способствовать восприятию реальных предметов, используя сохранные анализаторы, соотносить их с плоскостным изображением, воссоздавать зрительный образ в целом.
* Формировать целостное восприятие предметов.
* Способствовать развитию умений соотносить предмет и его части.
* Развивать глазодвигательные навыки (способность следить за движу- щимся объектом и плавно перемещать глаза от точки к точке в разных направлениях: слева - направо, сверху - вниз).
* Развивать периферическое зрение, расширять боковой обзор: способность видеть то, что окружает. ¬
* Формировать умение анализировать пространственные отношения и понимать связь между определённым местоположением предмета в

пространстве и его словесным обозначением.

* Развивать навыки зрительного анализа: способность выделять зрительное сходство и различие в размере, форме, цвете предметов.
* Совершенствовать зрительные функции, повышать остроту зрения, развивать глазодвигательную функцию, цвето- и формовосприятие, бинокулярное зрение.
* Содействовать развитию умения детей выполнять соотносимые действия с предметами разной формы, качества, назначения, закрепляя чувственный опыт и практические знания.
* Развивать поисковые действия ориентировочного характера, с помощью которых устанавливаются невидимые свойства предметов.
* Развивать внимание, память, мышление (анализ, синтез, обобщение), речь.
* Воспитывать интерес к окружающим людям, развивать чувство пони- мания и сопереживания.
* Формировать у детей умения и навыки практического овладения выра- зительными движениями (мимикой, жестами) – средствами человеческого общения.
* Развивать навыки общения в различных жизненных ситуациях (со здо- ровыми сверстниками, родителями и окружающими людьми).
* Корректировать отрицательные черты характера и поведения.
* Развивать творческие способности, способы их выражения в процессе коммуникативной деятельности.
* Совершенствовать умение получать информацию об окружающем мире и использовать её в предметно – практической, познавательной, ком- муникативной деятельности.

Важную роль в учебной, игровой и трудовой деятельности играет слуховое восприятие. Способность внимательно слушать и понимать звуки не возникает сама по себе. Даже при наличии острого природного слуха, его нужно целенаправленно развивать. **Нельзя забывать, что слух после зрения является наиболее важным средством получения информации**. Лучше всего это делать в играх: «**Узнай по голосу»**

**Задача:** развитие слухового внимания.

**Описание игры:**

Дети стоят в кругу, один ребёнок в центре.

Идут по кругу и говорят…(имя ребёнка, который стоит в центре круга),

Ты стоишь в кругу,

Мы зовём тебя: «Ау!»

Быстро глазки закрывай,

Кто позвал тебя, узнай.

Ребёнок отгадывает называвшего его, и тот становится на его место в центре круга. Игра повторяется.

**«Какой музыкальный инструмент звучит?»**

**Задача**: развитие слухового внимания.

**Описание игры:**

На столе перед детьми лежит несколько музыкальных инструментов:

бубен, металлофон, губная гармошка, колокольчик, погремушка.

Дети садятся спиной к столу. Педагог предлагает им по очереди определить на слух, на- звать и показать какой музыкальный инструмент прозвучал. **«Передай, что слышишь, «Испорченный телефон», «Я начну, а ты продолжай»**

**Цель**:

Поддерживать желание детей воспроизведению услышанного.

**Содержание игры:**

Все участники игры, кроме двоих, закрывают глаза (спят).

Ведущий называет первому участнику какое-либо слово или фразу.

Первый участник, «раз- будив» второго игрока, передаёт сказанное. Далее второй участник «будит» третьего и передаёт ему свою версию услышанного. И так до последнего участника игры. После этого ведущий спрашивает всех участников, начиная с последнего и кончая первым, о том, какое слово он услышал.

**«Слушай и выполняй»**

**Задачи**: 1.Развивать понимание словесной инструкции.

2.Мотивировать выполнение движений по звуковому сигналу.

Игры на развитие пространственно-слуховой ориентации с колокольчиками и другими слуховыми раздражителями:

**«Далеко – близко», «Где звенит?», «Жмурки с колокольчиком», «Кто как кричит?», «Скажи громко, тихо, медленно быстро, ласково»** Дидактические игры на развитие осязания Нарушенное функционирование зрительного анализатора не позволя- ет воспринимать форму предметов, расстояние между ними, оценивать глубину пространства. Для компенсации зрительного анализатора ис- пользую игры на развитие осязания (сохранного анализатора). Совместное использование слабого зрения и осязания даёт значительно лучшие результаты при знакомстве с предметом. Дети лучше воспринимают форму, точнее оценивают размеры, фактуру, температурные признаки. Игры на развитие осязания оказывают положительное воздействие на кору головного мозга и тем самым позволяют ослабить зависимость станов- ления зрительных функций от зрительного дефекта. Учёными установлено, что уровень мыслительной деятельности находит- ся в прямой зависимости от степени сформированности у них тонких движе- ний пальцев руки. Таким образом, можно считать, что осязание является одним из важней- ших средств компенсации нарушенного зрения и помогает ребёнку с наруше- нием зрения лучше узнать признаки и свойства окружающего мира. «Чудесный мешочек» («Узнай на ощупь», «Найди круги, квадраты, треугольники и т. д.», «Достань и разложи», «Подбери правильно») 6 Задачи: 1. Содействовать осязательному способу обследования, узнаванию и на- зыванию плоскостных геометрических фигур (круг, квадрат, треуголь- ник и объёмных тел (шар, куб и т. д.). 2. Стимулировать желание группировать геометрические фигуры с отвле- чением от величины. 3. Способствовать нахождению идентичных геометрических фигур. Содержание игр: Педагог показывает детям круг (квадрат, треугольник). Дети рассматрива- ют и называют данную фигуру, затем ищут её в «чудесном мешочке». После нахождения фигуры сравниваются. «Что изменилось?», «Какой фигуры не стало?» Задачи: 1. Упражнять в запоминании фигур на ощупь. 2. Осуществлять выбор фигур по памяти. Материал: магнитная доска, геометрические фигуры. Содержание: Детям выдаются магнитные доски, на которых в ряд расположены геомет- рические фигуры (круг, квадрат, треугольник). Педагог предлагает обследо- вать и запомнить фигуры, затем убирает одну из них. После повторного об- следования дети называют недостающую фигуру. Вариант: педагог добавляет одну фигуру и предлагает детям определить, что изменилось. «Собери бусы» 7 Цель: Способствовать развитию умения составлять сериационные ряды в ритмически заданной последовательности зрительно-осязательным осяза- тельно-зрительным способами. Описание: Педагог предлагает детям карточку с наклеенными геометрическими фи- гурами (круг – квадрат – круг - квадрат). Дети внимательно смотрят на дан- ный ряд, затем в «волшебных очках» стараются воспроизвести его на ощупь. И наоборот – сначала в «волшебных очках» обследуют имеющийся ряд, за- тем, сняв очки, выстраивают его. «Разные ёлочки», «Разные квадраты», «Две матрёшки», «Разные грибочки» Задачи: 1. Формировать понятия «высокий – низкий». 2. Учить выбирать высокие/низкие предметы из группы разных по высо- те. Описание: У детей по две ёлочки разной высоты. По словесной инструкции педагога дети выбирают ёлочку нужной высоты и словесно обозначают её величину. «Сравни матрёшек», «Сравни мячики» Задачи: 1. Развивать умение сравнивать предметы по величине (Объёму, толщи- не). 2. Закреплять знания о величине в памяти. Содержание: Педагог предлагает детям обследовать в тёмных очках две матрёшки (два мяча) разного размера и сравнить их по величине. 8 «Магазин» Задача: развивать зрительное восприятие, внимание, наглядно-образное мышление, речь Содержание: С помощью считалки выбирается водящий – «продавец», остальные дети – «покупатели». На «прилавке магазина» раскладываются различные «товары». Один из «покупателей», не называя предмет, описывает его и рассказывает, для чего он может пригодиться и т. д. «Продавец» должен догадаться, какой именно «товар» нужен «покупате- лю». Затем водящий меняется, игра возобновляется. «Плетёнка» Задачи: 1. Развитие тонкой моторики, глазомера тактильных ощущений, осязания. 2. Развитие наглядно-образного мышления, умения установить законо- мерности на зрительно воспринимаемом материале. 3. Расширение пространственных представлений (справа налево, слева направо, сверху вниз, снизу вверх). Содержание: Ребёнку предлагается сплести узор, как на образце, затем по инструкции, далее – самостоятельно. «Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся» Цель: соотнесение человека и его тактильного образа, снятие телесных ба- рьеров; развитие умения выражать свои чувства и понимание чувства друго- го через прикосновение. Содержание: 9 Дети сидят напротив друг друга с закрытыми глазами на расстоянии вы- тянутой руки. Задания: - Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, познакомьтесь од- ними руками. Постарайтесь узнать своего соседа. Опустите руки. - Снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа. Ваши руки ссорятся. Опустите руки. - Ваши руки снова ищут друг друга. Они хотят помириться. Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы снова друзья. Дидактические игры на развитие зрительно-моторной координации У детей с нарушением зрения идёт значительное отставание в разви- тии двигательной активности и координации. С этой целью использую следующие игры и игровые упражнения на развитие зрительно-двигательной координации и навыков ориентировки в пространстве: «Отгадай загадку» 10 Задачи: 1.Упражнять и стимулировать зрение детей, развивать просле- живающие функции глаза. 2.Закреплять цветовосприятие через развитие зрительно-моторной коор- динации и зрительно-двигательной ориентации. 3.Расширять представления детей об окружающем мире. 4.Развивать слуховую память, воображение. Материал: Зашумленные рисунки и цветные карандаши для каждого ребёнка. Загадки о предметах, изображённых на рисунках. Описание игры: Педагог загадывает детям загадки, просит детей отгадать, но ответ вслух не произносить, а найти его на зашумленном рисунке и обвести отгадку ка- рандашом такого же цвета. Обводим отгадку по контуру, не отрывая каран- даш от линии и не выезжая за края. «Ищем клады» Задачи: 1. Упражнять и стимулировать зрение детей, развивать прослеживающие функции глаза. 2. Развивать пространственные ориентировки («направо», «налево», «вверх», «вниз») через развитие зрительно-моторной координации и зрительно-двигательной ориентации. 3. Расширять представления детей об окружающем мире. 4. Развивать слуховую память, воображение. Материал: «Карта» и «письмо» с указанием маршрута к ней для каждого ребёнка. Указка, карандаш для каждого ребёнка. Описание игры: Перед нами карта леса. Под одной из ёлочек пираты спрятали клад. К нам попала записка, «письмо», в которой обозначен маршрут следования к кла- ду. Каждому ребёнку предлагается «расшифровать» маршрут поиска клада. «Надо идти прямо вверх до дерева, потом надо повернуть направо, дойти до цветка, после идти прямо вверх до ёлочки, повернуть влево до колокольчика, затем вниз до дерева и повернуть вправо до ёлочки». Рассказать и показать 11 свой путь. Вести указкой посередине дорожки, не выезжая за края. Под ёлоч- кой детей ожидает сюрприз. «Кто где спрятался?» Задачи: содействовать развитию умения определять пространственные представления между предметами. Описание игры: Педагог моделирует пространственные отношения между игрушками, за- тем спрашивает ребёнка, кто, где спрятался (кто спрятался в домике, сидит на крыше, под деревом, залез на дерево). Ребёнок отвечает полным предложени- ем. Затем пространственные отношения между игрушками моделирует ребёнок и отражает их в речи. «Повтори узор» 12 Цель: поддерживать желание понимать и словесно определять про- странственные отношения («вверху-внизу», «слева-справа») между геометри- ческими фигурами. Описание игры: Ребёнку предлагается 2 карточки: одна – с узором из геометрических фи- гур на верхней и нижней строках, вторая - пустая. Ребёнок заполняет верхнюю и нижнюю строки второй карточки, сопрово- ждая свои действия речью. Затем педагог предлагает поиграть и отгадать за- гаданную геометрическую фигуру: «Эта фигура сидит на верхней строчке справа от треугольника (слева от круга), на нижней строчке между овалом и квадратом и т.д. Дидактические игры на развитие целостного восприятия предметов «Что хотел нарисовать художник?» Цель: формировать целостное восприятие предметов. Описание. Вниманию ребёнка предлагается ½ изображения предмета. Ребёнок дол- жен догадаться, что хотел нарисовать художник, и помочь дорисовать изоб- ражение до целого. «Чего не хватает?» Цель: формировать целостное восприятие предметов, учить соотносить предмет и его части. Описание: Вниманию ребёнка предлагается изображение предмета с отсутствующей деталью. Ребёнок узнаёт предмет, с помощью педагога строит фразу: «Это самолёт без крыла», «Это часы без стрелки» и т.д. 13 «Составь узор» «Составь узор» Цель: 1. Активизировать, стимулировать и упражнять зрительные функции. 2. Развитие умение дифференцировать заданные пространственные отно- шения. 3. Активизировать словарь, развивать грамматический строй речи. Описание: По предложенному образцу собрать узор из геометрических фигур. Обозначить местоположение каждого фрагмента. «Разрезные картинки» Цель: учить восстанавливать целостный образ предмета по образцу. За- креплять пространственные ориентировки «вверху» – «внизу», «справа» - «слева». Описание: Сложить картинку, разрезанную на 2-4 и более частей, по сло- весной инструкции с опорой на образец. «Куда ведёт дорожка?» Цель: 1. Развивать зрительно-двигательный контроль 2. Совершенствовать зрительные функции, повышать остроту зрения, раз- вивать глазодвигательную функцию. Содержание: Ребёнку предлагается рассмотреть рисунок, на котором изображены до- рожки, пересекающиеся между собой. Попросить его проследить по порядку все линии глазами, без помощи рук, и назвать конец каждой линии. 14 Дидактические игры на развитие вкусовых и обонятельных признаков предметов Дополнительным, но немаловажным моментом при знакомстве де- тей с нарушением зрения с окружающим миром является познание ими обонятельных и вкусовых признаков предметов и явлений. С этой целью использую следующие игры: «Собираемся в поход» или «Узнай по запаху» Описание игры: Детям предлагается следующая ситуация: представить, что завтра мы пой- дём в поход. Нам необходимы разные продукты питания. Они лежат в баноч- ках, но этикетки с названиями отклеились. Детям предлагается определить, что лежит в каждой баночке по запаху: шоколад, апельсин, лук, лимон. Дети по очереди пробуют (нюхают) содержимое каждой баночки и назы- вают. Затем решают, брать ли его в поход. «Мы – дегустаторы» или «Определи на вкус» Описание игры: 15 Детям предлагается разложить продукты питания для кухни, чтобы сва- рить из них борщ, и которые можно сразу съесть. Предлагается определить на вкус (с закрытыми глазами) разные продук- ты: яблоко, банан, лук, морковь, капуста, печенье, конфета. Дети выполняют задание и объясняют своё решение. Игры на развитие мышления Для социальной адаптации в обществе существенное значение при- даётся когнитивному развитию ребёнка. С этой целью использую в кор- рекционной работе логические блоки Дьенеша. Они помогают ребёнку овладеть мыслительными операциями и действиями (выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, обобщение, группировка, коди- рование свойств и др.). В упражнениях с блоками дети с нарушением зре- ния развивают цветовосприятие и остроту зрения, формируют пред- ставления о сенсорных эталонах, совершенствуют пространственную ориентировку. Развитие мышления ребёнка происходит в интересной для ребёнка си- туации при решении задачи игрового характера, в подвижной деятельно- сти, что помогает чередовать умственную и зрительную нагрузку с дви- гательной. Подвижная игра «Найди такой же». 16 Цель: Описание: Педагог складывает синие и жёлтые блоки в коробку, оставив себе один жёл- тый, один синий блок для образца. Коробку с блоками уносит на противопо- ложную сторону группы. Вернувшись к детям, вызывает их по очереди и, по- казав образец, просит добежать до коробки и принести такой же. «Чудесный мешочек» Цель: 1. Развивать зрительное внимание, зрительную память. 2. Содействовать развитию у детей умения кодировать информацию о свойствах предмета, пользоваться кодовыми карточками. 3. Развивать умение сравнивать предметы, используя сенсорные эталоны. Оборудование: «Чудесный мешочек», набор блоков, кодовые карточки для каждого ребёнка. Описание: Ребёнок вынимает из мешочка блок, рассказывает какой он, отражая цвет, форму, величину, толщину и отражает их на кодовой карточке. «Разноцветная неделька» Цель: 1. Способствовать закреплению знаний детей о последовательности дней недели. 2. Развивать цветовосприятие. Материал: карточки для каждого ребёнка с цветовым изображением дней недели и движком, с помощью которого дети могут обозначить требуемый день недели. «Осень» 17 Задачи: 1. Развивать у детей умение выделять из группы геометрических фигур нужную фигуру. 2. Развивать пространственные представления. 3. Развивать умение выявлять свойства в объектах, называть их сравни- вать и обобщать объекты по их свойствам. 4. Формировать представления о математических понятиях (алгоритм, ко- дирование информации). 5. Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в дости- жении цели, преодолении трудностей. Материал: разноцветные осенние листья разных деревьев из бумаги, об- ручи, карточки-алгоритмы, диск с записью музыки Вивальди из цикла «Вре- мена года» «Осень», корзинки для листьев. Ход игры: Под музыку Вивальди разбрасываю осенние листья. Падают, падают листья, В нашем лесу листопад, Жёлтые, красные листья По ветру вьются, летят. «Когда это бывает?» (Дети вспоминают стихи об осени). Рассматривают осенний наряд леса. Сравнивают листья по цвету, форме, размеру. Идём вглубь леса, а чтобы не заблудиться, проложим тропинки из ли- стьев по карточкам-алгоритмам. Дети выкладывают каждый свою тропинку. Затем дети оказываются на берегу лесного озера. Присаживаются на бере- гу. Релаксация «На берегу озера». 18 Открываем глаза, а перед нами маленькие озёра (обручи). Нужно разло- жить в них листья в соответствии с кодовыми карточками. 1. Красные. 2. Кленовые. 3. Большие. После выполнения задания, возвращаемся обратно по своим тропинкам и собираем листья в корзинки. «Локомотивное депо» Задачи: 1. Развивать зрительное восприятие 2. Развивать умение классифицировать и абстрагировать фигуры по фор- ме и цвету. 3. Кодировать и декодировать геометрические фигуры. 4. Развивать логическое мышление, внимание. Материал: кодовая карточка для каждого ребёнка, геометрические фигу- ры разного цвета и размера. Содержание игры: Собрать локомотив в соответствии с карточкой-схемой. Примечание: (у каждого ребёнка персональная карточка-схема. Локо- мотивы будут иметь разный внешний вид, а вместе составят локомотивное депо). 19 Игры на развитие эмоционального опыта и коммуникативной компетентности «Придумай ласковое имя» Задача: развитие интереса и внимания к партнёрам по общению. Содержание: Дети передают друг другу мяч и при этом называют уменьшительно-лас- кательное имя соседа по игре. «Волшебные слова» Задача: развитие внимания к партнёрам по общению, сплочение группы. Содержание: Дети становятся в круг, передают друг другу воздушное сердце, говорят при этом добрые слова друг другу. Или: Дети встают в круг. В центре круга педагог с розой в руке. Все произносят слова: В круг ребята встали, Розу увидали. Цветок надо передать, Добрые слова сказать. Педагог передаёт розу одному из детей и говорит ему комплимент. Ребёнок, получивший цветок, становится водящим. Он благодарит и отдаёт розу следующему участнику, произнося «добрые слова» в его адрес. Игра повторяется до тех пор, пока каждый не побывает в роли водящего. «Жмурки» Задачи: 1. Развитие вербальных и невербальных средств общения. 2. Воспитание интереса и внимания к партнёрам по общению. 20 Содержание: Детям предлагается с закрытыми глазами узнать друг друга на ощупь. «Испорченный телефон» Задача: мотивировать распознавать эмоциональные проявления других людей по различным признакам (мимика, пантомимика). Содержание игры: Все участники игры, кроме двоих, закрывают глаза (спят). Ведущий молча показывает первому участнику какую-либо эмоцию при помощи мимики или пантомимики. Первый участник, «разбудив» второго игрока, передаёт уви- денную эмоцию, как он её понял, тоже без слов. Далее второй участник «бу- дит» третьего и передаёт ему свою версию увиденного. И так до последнего участника игры. После этого ведущий спрашивает всех участников, начиная с последнего и кончая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им пока- зывали. Вопросы: По каким признакам ты определил эту эмоцию? Как ты думаешь, что помешало тебе понять другого участника? Трудно ли тебе было понять другого участника? «Снимается кино (кинопроба)» Задача: 1. Способствовать развитию умения детей распознавать настроение по мимике, интонациям голоса, пантомимики. 2. Поддерживать желание выражать эмоции, настроение художественны- ми приёмами. Содержание: Среди детей выбирается Сценарист и Режиссёр. Они ищут исполнителя главной роли. Всем претендентам даётся задание: Сценарист называет ка- кого-нибудь сказочного героя, а Режиссёр называет любое настроение (эмо- цию). Актёр должен произвести какое-либо действие или произнести фразу от имени этого персонажа с тем же чувством. Игра – упражнение «Связующая нить» Задача: воспитание интереса и внимания к партнёрам по общению. Содержание: Все садятся на стульчики, расставленные по кругу. Педагог: «Сейчас мы будем передавать друг другу клубочек, разматывать нить и говорить о том, что мы чувствуем, что хотим пожелать для себя и по- желать другим». Педагог, удерживая конец нити, рассказывает о своих чувствах, высказы- вает пожелания и передаёт клубок сидящему рядом ребёнку. Упражнение 21 продолжается. Когда все дети выскажутся, и клубок вернётся к педагогу, участники натягивают нить и закрывают глаза. Педагог просит представить, что они составляют одно целое, но каждый из них важен и значим для всех. «Клеевой дождик» Задача: развивать сплочённость группы. Содержание: - Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В та- ком положении они преодолевают различные препятствия. - Подняться и сойти со стула. - Проползти под столами - Обогнуть «широкое озеро». - Пробраться через «дремучий лес». - Спрятаться от «диких животных». «Солнечный зайчик» Цель: воспитание дружелюбного отношения детей друг другу, развитие атмосферы тепла, любви и ласки. Ход игры: Предлагаю детям с помощью зеркала «поймать» « солнечного зайчика» и передать его по кругу, чтобы каждый мог приласкать его, согреться его теп- лом. Зайчика выпускают, но каждый ловит частички его тепла, нежные лучи- ки своим сердцем. «Передай улыбку по кругу» Цель: обмен переживаниями. Ход игры: предлагаю взяться за руки, пожать их, улыбнуться соседу.