

## **«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО КОМПЛЕКТА «МиниЛарчик» В.В. ВОСКОВОВИЧА» В ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РАЗВИТИИ ОРИЕНТИРОВКИ В ПРОСТРАНСТВЕ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ОВЗ»**

**Цель:** повышение профессиональной компетентности педагогов через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми с ЗПР по развитию пространственной ориентировки.

**Задачи:** 1. Систематизировать и углублять знания педагогов об особенностях формирования пространственных представлений детей с ЗПР.

2. Познакомить с игровым комплектом «МиниЛарчик» В.В. Воскобовича и игровыми ситуациями на развитие ориентировки в пространстве детей, с использованием данного комплекта.

3. Повышение интереса педагогов к поиску интересных методов и технологий в работе с детьми по развитию ориентировки в пространстве.

**Материалы и оборудование:** игровой комплект «МиниЛарчик», сказочные персонажи В.В. Воскобовича, презентация.

### **Ход мастер-класса:**

Уважаемые коллеги! Сегодня я рада приветствовать Вас на мастер-классе «Использование игрового комплекта «МиниЛарчик» В.В. Воскобовича в индивидуальной образовательной деятельности по развитию ориентировки в пространстве у детей дошкольного возраста с задержкой психического развития».

### **Теоретическая часть:**

Развитие ориентировки в пространстве детей с задержкой психического развития требует специального обучения. Работу по формированию пространственных представлений у детей трудно переоценить: развивается логика, воображение, пространственное мышление, активизируется речь, пополняется словарный запас. Под пространственной ориентировкой подразумевается определение ребёнком своего положения в некотором объёме пространства относительно каких-либо ориентиров.

Работа по формированию пространственных представлений у детей включает ориентировку в:

- трехмерном (основных пространственных направлениях);
- двухмерном (на листе бумаги) пространстве.

Я хочу более подробно остановиться на коррекционной работе по формированию ориентировки в микропространстве у детей.

Причины трудностей в овладении навыками пространственной ориентировки дошкольниками с ЗПР является некоторое искажение восприятия пространственных признаков предметов, глубины пространства, удалённости и расположения предметов в пространстве.

Очень часто дети сталкиваются с трудностью, которая сопровождается непониманием: то, что раньше называлось далеко — близко, на листе называется верх — низ. Особое внимание необходимо уделять умению детей различать правую и левую стороны, как правило, это проблематично даже для детей старшего возраста.

В своей работе по развитию пространственной ориентировки я использую игры В.В. Воскобовича, которые помогают преодолеть возникающие трудности, быстрее и эффективнее достичь результатов.

Хочу Вас познакомить с игровым комплектом «МиниЛарчик». В него входят: игровое поле с разделением на 100 клеток на 4 пространственные области; конструктивные элементы «Разноцветные верёвочки», «Разноцветные кружки», «Круговерт и стрелочка»; сенсорные элементы «Разноцветные квадраты»; образные элементы «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные гномы», образные пространственные карточки «Лев – Павлин – Пони - Лань», сказочные персонажи.

### **Практическая часть:**

Я Вам хочу предложить на практике познакомиться с игровыми ситуациями, которые решают задачи по развитию ориентировки в микропространстве у детей с задержкой психического развития.

### **Игровая ситуация «Волшебство Филимона Котерфильда»**

- Задачи:
1. Учить выкладывать, показывать и называть направление слева-направо.
  2. Освоение условных знаков для обозначения пространственных направлений (стрелка).
  3. Развитие цветовосприятия, мелкой моторики руки.

Игровая ситуация: Филимон Котерфильд – настоящий волшебник, у него есть волшебная стрелка. Мы тоже будем сегодня волшебниками. Предлагаю ребёнку выложить с помощью разноцветной верёвочки волшебную дорогу, слева-направо,

куда указывает стрелка. Филимон Котерфильд гуляет по этой волшебной дороге, слева-направо, где взмахнёт волшебной палочкой, там появляется цветок (разноцветный кружок). Ребёнок выкладывает круги, «шагает» пальцами слева-направо.

### **Игровая ситуация «Бусы для Галчонка Каррчика»**

- Задачи: 1. Продолжаем знакомство с понятие «в центре».
2. Закреплять пространственные отношения (над, под, на).
  3. Закрепление понятий свойств фигуры – цвет, размер.
  4. Развитие мелкой моторики руки.

Игровая ситуация: Галчонок Каррчик очень любит красивые вещи, цепочки, бусы. С удовольствием уносит их к себе в гнездо, если находит. Предлагаю сделать бусы для Галчонка. Находим центр на коврографе, от него выкладываем верёвочки. На верёвочку выкладываем разноцветные квадраты – бусины, ребёнок называет цвет каждого квадрата. На квадраты самые маленькие круги – бусины, под квадраты – самые большие, над квадратами – не самые маленькие и не самые большие круги бусины.

### **Игровая ситуация «Дружные гномы»**

- Задачи: 1. Продолжать учить различать правую и левую стороны коврографа.
2. Закреплять умение различать эмоциональные состояния.
  3. Развивать мыслительные операции, мелкую моторику руки.

Игровая ситуация: На Ковровой Поляне протекает Радужная река. Предлагаю ребёнку выложить из разноцветных верёвочек реку. На правом берегу реки всегда светило солнышко, было тепло и радостно. Жили там весёлые гномы. Ребёнок выбирает гномов и заселяет их на правый берег. А на левом берегу погода всегда была дождливая, серая, солнышко всегда пряталось за облаками. Жили на левом берегу грустные, сердитые гномы (ребёнок выкладывает).

И решили весёлые гномы пригласить грустных гномов к себе на правый берег и подружиться с ними. Давай подумаем, как помочь гномам перебраться с одного на другой берег (предложения ребёнка).

Поможем построить мост через Радужную реку с правого на левый берег с помощью самоцветов (кругов).

Теперь гномы стали хорошими друзьями и ходят, друг к другу в гости.

### **Игровая ситуация « Гномы»**

Задачи: 1. Развитие пространственной ориентировки по признаку взаимного расположения объектов относительно друг друга.

2. Развитие умения характеризовать пространственную размещённость объектов, пользуясь соответствующей терминологией.

3. Развитие цветовосприятия, памяти.

Игровая ситуация: Напоминаю ребёнку имена гномов. Предлагаю расставить гномов по инструкции: Желе поставь между Сержиком и Зеле, Фи слева от Селе и т.д. Прошу рассказать, какой гном, где стоит.

### **Игровая ситуация «День рождения Ляп-ляпа»**

Задачи: 1. Упражнять в составлении предложений с пространственными предлогами до, после, перед, между.

2. Закреплять порядковый счёт.

3. Развитие воображения, мелкой моторики руки.

Игровая ситуация: Сегодня День рождения Ляп-ляпа и к нему пришли с подарками гости. Предлагаю ребёнку придумать и рассказать, кто за кем пришёл, что подарил слонёнку. Ответить на вопросы:

- Кто пришёл после Галчонка? Перед Незримкой? Между Лип-липом и Лопушком? и т.д.

### **Игровая ситуация «Жители Ковровой Поляны» (предлагаю поиграть педагогам)**

Задачи: 1. Овладение способом расчленённого восприятия плоскости коврографа; учить выделять его элементы – стороны, углы, середину.

2. Продолжать учить обозначать в речи пространственное расположение.

3. Развивать воображение, мелкую моторику.

Игровая ситуация: На Ковровой Поляне жили Лев, Павлин, Лань, Пони. Они были большими друзьями. Однажды Лев пошёл гулять и забрёл далеко, ему так понравилось это место, что он решил остаться там жить. Предлагаю ребёнку выложить с помощью разноцветной верёвочки левую верхнюю область

коврографа. Лань не захотела жить далеко от своего друга и поселилась в левой нижней области Поляны (ребёнок выкладывает границы). Павлину понравилась верхняя правая область Поляны. А Пони поселилась в правой нижней области (ребёнок выкладывает границы).

Давай придумаем и сделаем для каждого из друзей что-то необычное. Ребёнок предлагает:

У Пони – волшебное озеро.

У Павлина – красивое дерево.

У Лани – цветик-семицветик.

У Льва – карусель.

Они часто приходили, друг к другу в гости: катались на карусели у Льва, купались в озере у Пони, у Лани любовались цветиком-семицветиком, отдыхали в тени дерева у Павлина (слайд 11)

### **Игровая ситуация « Лип-лип идёт в гости к Ляп-ляпу».**

Задачи: 1. Учить двигаться в заданном направлении (ориентировка на плоскости).

2. Развитие прослеживающей функции глаз, зрительного внимания, мелкой моторики руки.

Игровая ситуация: Лип-лип собрался в гости к своему другу Ляп-ляпу. Предлагаю ребёнку выложить дорожку, с помощью разноцветной верёвочки, в соответствии с описанием: вверх 1 клетка, направо 3 клетки, вниз 1 клетка, ещё 2 направо и т.д.

Проследи путь Лип-липа пальцем и глазами.

*Знакомство со строками и столбцами.*

Предлагаю в верхней строке выложить разноцветные квадраты. В первом столбце красные круги, в третьем – зелёные и т.д.

Отметить границы самой нижней строки с помощью разноцветной верёвочки и т.д.

### **Игровая ситуация «Составь узор по схеме».**

Задачи: 1. Развивать умение ориентироваться в микропространстве (клетки коврографа).

2. Обучать составлению узора по схеме.

### 3. Развивать зрительное внимание, восприятие цвета и величины.

Игровая ситуация: Наступила ночь, и на небе стали зажигаться звёзды. Стало тихо-тихо. Селе сел на ступеньки своего дома и стал рассматривать узоры на звёздном небе. Потом он достал свой блокнот и зарисовал узоры. Предлагаю ребёнку составить узор по схеме.

Предлагаю педагогам «Графический диктант», с помощью разноцветной верёвочки. Инструкция: 2 клетки вправо, 4 клетки вниз, 3 вправо, 1 клетка вниз, 1 влево, 2 вниз, 1 клетка влево, 1 вверх, 1 клетка влево, 1 вниз, 1 влево, 6 клеток вверх, 1 влево (слайд 14).

Уважаемые коллеги, благодарю Вас за участие в мастер-классе, надеюсь, что предложенные игры помогут Вам в работе с детьми.

