

«Коррекционная работа с детьми с ЗПР в рамках сенсорной интеграции». Представление авторской игры «Чей домик выше» (с блоками Дьенеша) (учитель-дефектолог Савельева Виктория Викторовна)

Главной составляющей полноценного развития детей является развитие **сенсорной интеграции**. Известно, что успешность умственного, физического воспитания, овладение речью, в значительной степени, зависит от уровня сенсорного развития детей, то есть от того, насколько совершенно ребенок слышит, видит, осязает окружающее, насколько качественно оперирует этой информацией и выражает эти знания в речи. Сенсорное развитие детей раннего и дошкольного возраста тесно связано с сенсорной интеграцией.

В настоящее время увеличивается число детей с тяжелыми нарушениями речи, эмоционально-волевыми расстройствами, с дефицитом внимания и гиперактивностью. У детей отмечается недостаточность процесса переработки сенсорной информации. Поэтому в своей работе учителем-дефектологом с детьми с ЗПР я большое внимание уделяю развитию сенсорного восприятия. Для этого использую дидактические игры и упражнения, которые дают возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме. Помогают мне в этом волшебные блоки Дьенеша. Выполняя задания, дети знакомятся со всеми разновидностями свойств геометрических форм; у детей развиваются познавательные умения, то есть умения определять цвет, форму, размер предметов путем зрительного, осязательного, двигательного обследования; развиваются речевые навыки, то есть дети учатся понимать и использовать в речи слова-названия величин и форм.

Хочу представить авторскую игру «Чей домик выше», созданную на основе развивающей игры Воскобовича с геометрическими фигурами на ковролине. Игра «Чей домик выше» позволяет поработать с детьми во всех областях ФЭМП, улучшить знания о сенсорных эталонах, потренировать высшие психические функции.

Что это за игра? Для игры нам понадобятся 3 кубика. На одном из кубиков на гранях изображены 3 цвета и отрицания. На втором кубике на гранях изображены геометрические фигуры и отрицания. На третьем кубике – домики, которые обозначают размер. На некоторых гранях кубика не изображено ничего. Это означает, что можно брать фигуру любой формы, цвета, величины.

Хочу сказать отдельно о треугольнике. Треугольник в этой игре означает крышу, т.е. строительство домика закончилось. И дальше герой в игре не

участвует. Если он выпал первым ходом, то это ничего не значит, игроку нужно перебросить кубики.

Во время строительства домиков нужно внимательно смотреть, если выпала фигура, которая уже занята в каком-либо домике, то это для игрока означает нерезультативный ход и ход переходит следующему игроку.

В чем состоит игра?

Каждый из героев хочет построить домик. И тот, чей домик будет самым высоким, и будет победителем. В этой игре можно использовать героев, например, персонажей сказки «Теремок»: Мишку, Лисичку, Зайчика, Лягушку.

Можно играть с подгруппой детей (т.е. каждый за себя или за персонажа), можно играть командным способом (т.е. каждая команда может построить свой домик, либо домик за какого-то персонажа).

После того, как домики построены, можно поработать с имеющимся материалом:

- Чей домик самый высокий?

- Чей домик самый низкий?

- Чей домик средний по высоте?

- В каком домике больше всего квадратов (прямоугольников, фигур большого размера, маленького размера, красного цвета, синего цвета)?

Можно пронумеровать домики по возрастанию величины (первым будет самый низкий), по убыванию величины (первым будет самый высокий).

Также можно поработать и в области пространственных взаимоотношений (ориентировка в пространстве):

- Посмотрите, в каком домике между синими фигурами находится красная?

- В каком домике под треугольником расположен прямоугольник?

Дети с ЗПР всегда испытывают трудности при ориентировке во времени. Мы можем спросить у детей:

- Какую фигуру Медвежонок поставил раньше: квадрат или прямоугольник?

- Какую фигуру Лисичка поставила позже: круг или квадрат?

Очень надеюсь, что эту игру будут использовать учителя-дефектологи на коррекционно-развивающих занятиях.