

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ, КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ДЕТСКИМ ЦЕРЕБРАЛЬНЫМ ПАРАЛИЧОМ.**

*Цель:* максимально использовать свои двигательные возможности в формировании пространственных представлений. Необходимо обеспечить естественную потребность детей в движении, в ощущении владения собственным телом.

*Задача:* обогащение практического, чувственного опыта детей; формирование умения определять пространственные направления правое - левое, направо - налево, справа - слева в различных ситуациях, опираясь на схему собственного тела, расширение активного словарного запаса пространственной терминологией.

### **Игры на ориентацию в сторонах собственного тела ребенка.**

#### **Игра "Найди свое сердце"**

*Цель.* Обучить детей ориентироваться в правой и левой стороне собственного тела.

*Оборудование.* Фломастеры красного и желтого цвета.

*Ход игры.* Ребенка просят определить, где у него сердце, давая возможность рукой почувствовать биение сердца. Если он самостоятельно не может дотянуться до сердца, педагог помогает ему в этом, пассивно прикладывая руку к сердцу. Затем детям необходимо объяснить, что у всех людей сердце находится с левой стороны. Таким образом, ребенок определял сначала левую руку, на которой преподаватель красным фломастером рисует сердце, а затем правую руку, на которой изображается, например, зеленый флажок. Следовательно, цветная картина является зрительным подкрепителем в процессе формирования умения различать правую и левую сторону у себя. В дальнейшем будут использоваться лишь цветовые сигналы (зеленый и красный), которые будут ассоциироваться у детей с правым и левым направлением пространства.

#### **Физкультминутка "Слушай и делай"**

*Цель.* Учить детей ориентироваться в правой и левой стороне собственного тела.

*Ход игры.* Предложить детям выполнить следующие задания: поднять левую руку вверх, опустить; поднять правую руку вверх, опустить; дотронуться правой рукой до левого колена; левую руку спрятать назад, опустить; правую руку спрятать назад, опустить; левой рукой дотронуться до правого уха; повернуться налево, затем направо; левой рукой дотронуться до правого уха; левой рукой дотронуться до правого плеча, руку опустить.

#### **Игра "Покажи"**

*Цель.* Закреплять умения находить правую и левую руку у самого себя.

*Ход игры.* Среди детей выбирается ведущий, который располагается в центре круга и дает команду показать правую и левую руку. В дальнейшем игра усложняется тем, что всем игрокам, кроме ведущего, завязывают глаза. В тех случаях, когда дети не могут самостоятельно выполнить движения руками, им всегда должен помочь взрослый.

#### **Игра "Сосед, подними руку"**

*Цель.* Закреплять умение находить правую и левую руку у самого себя.

*Ход игры.* Игроки, сидя на полу, образуют круг. По жребию выбирается водящий, который садится внутри круга. Он передвигается по кругу (как может), затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!». Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает сидеть, не меняя положения. А оба его соседа должны поднять одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую; т.е. ту руку, которая находится ближе к игроку, сидящему между ними. Если кто-то из игроков ошибается, т.е. поднимает не ту руку или вообще забывает ее поднять, то он меняется с ведущим ролями. Игруют установленное время. Выигрывает тот ребенок, который ни разу не был ведущим.

#### **Гимнастическое упражнение "Топ, топ, топ"**

*Цель.* Закреплять умение находить правую и левую руку у самого себя.

*Ход игры.* Гимнастическое упражнение выполняется под четверостишие, произносимое сначала педагогом, а затем детьми:

«Правой ножкой топ, топ, топ (дети двигают ногой, кто как может),

Левой ножкой топ, топ, топ,

Левой ручкой хлоп, хлоп, хлоп (дети хлопают в ладоши или стучат рукой об стол),

Правой ручкой хлоп, хлоп, хлоп».

#### **Игры на обучение ориентировке в правом и левом направлении пространства относительно самого себя.**

##### **Игра «Надень кольцо»**

*Цель.* Закреплять умение находить правую и левую руку у самого себя.

*Оборудование.* Два стержня и кольца красного и зеленого цвета. *Ход игры.* В центре зала ставятся два стержня для надевания колец (один был зеленый, другой красный), рядом с ними клали кольца соответствующего цвета. По словесной инструкции экспериментатора детям предлагается доползти до стержней и правой рукой надеть на правый стержень кольца и вернуться назад. Цвет стержня и колец является сигналом для правильного выполнения задания.

##### **Игра "Разложи мячи"**

*Цель.* Закреплять умение находить правую и левую руку у самого себя.

*Оборудование.* Две корзины. Мячи красного и зеленого цвета.

*Ход игры.* В центре зала ставятся две корзины, рядом лежат мячи красного и зеленого цвета. Ребенок должен добраться до корзины и разложить мячи следующим образом: красные мячи в левую корзину, зеленые - в правую.

##### **Игра "Кто правильно назовет"**

*Цель.* Научить детей ориентироваться в правом и левом направлении пространства.

*Ход игры.* Ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему завязывают глаза, просят повернуться на одном месте несколько раз, развязывают глаза и опять просят показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким же образом проводится работа и с левой рукой.

##### **Игра "Ровный круг"**

*Цель.* Учить детей ориентироваться в правом и левом направлении пространства.

*Оборудование.* Кубики.

*Ход игры.* Из кубиков строится круг. По команде педагога детям предлагается перемещаться по кругу то в правую, то в левую сторону.

### **Игра "Найди свое место"**

*Цель.* Учить детей ориентироваться в правом и левом направлении пространства.

*Оборудование.* Зеленый и красный обручи.

*Ход игры.* В разных углах зала напротив детей педагог кладет два обруча: зеленый – справа, красный – слева. Все дети делятся на две команды: правую и левую. По сигналу педагога: «На прогулку!», все дети расползаются по залу в разных направлениях. На второй сигнал: «Найди свое место!», дети должны найти свой обруч: правые – правый, левые – левый и подползти к нему.

### **Игры, направленные на ориентировку в пространстве в зеркальном отражении.**

Проведение игр способствует пониманию детьми с ДЦП переноса схемы своего тела для определения «правого» и «левого» у человека, расположенного напротив.

#### **Игра «Поезд»**

*Цель.* Учить детей ориентироваться в правом и левом направлении пространства.

*Оборудование.* Две карточки красного и зеленого цвета.

*Ход игры.* Педагог выбирает одного из детей – «стрелочника», остальные входят в состав поезда. Экспериментатор располагается напротив детей, в руках у него красная карточка. По инструкции педагога, который поднимает то правую руку, с зеленой карточкой, то левую, каждый стрелочник должен протягивать руку и поворачивать свое тело в соответствующее направление, чтобы показать путь поезду. Если «стрелочник» ошибается, педагог поднимает красную карточку и приказывает поезду остановиться «Стоп!». С детьми обсуждается инструкция и ошибка «стрелочника» заменяют, а остальным объясняют, что из-за такой ошибки может произойти авария. Это побуждает детей быть внимательными к инструкции, правильно выбирать направление. Если «стрелочник» справляется со своей задачей, педагог поощряет его, хвалит за умение различать данные направления – «Поезд обязательно дойдет до своего вокзала». Потом педагог подводит итог: «Как ехал поезд? – Он вначале поехал налево, потом поворачивал направо» и просит одного из испытуемых повторить. Когда основные правила этой игры будут разучены, можно усложнить их. Детям предлагается самостоятельно выбрать маршрут, определить пункты прибытия поезда и т.п.

#### **Игра "Контролер"**

*Цель.* Учить детей ориентироваться в правом и левом направлении пространства.

*Оборудование.* Два обруча. Карточки красного, зеленого цвета.

*Ход игры.* Выбирается ведущий, который назначается контроллером и располагается перед другими участниками игры – пассажирами, у которых есть билеты красного и зеленого цвета. Сзади «контроллера» с правой и левой стороны кладутся обручи, обозначающие автобусы. "Пассажиры" с красными билетами направляются «контроллером» в левый автобус, с зеленым – в правый. Игра продолжается до первой ошибки «контроллера». Затем ставится новый игрок на эту роль.

**Игры и упражнения направлены на формирование понимания детьми таких пространственных свойств предметов, как удаленность, местоположение, а также на понимание изменчивости и относительности пространственных отношений.**

В процессе обучения педагог стремился к тому, чтобы ориентировка в направлениях пространства основывалась как на зрительных, так и на слухо-двигательных связях.

Обучение состояло из двух серий игр и упражнений. **Первая серия** - формирование пространственных понятий, характеризующих местоположение предмета в пространстве.

**Гимнастическое упражнение "Мы топаем ногами"**

*Цель.* Формировать у детей пространственные понятия «верх» и «низ».

*Ход упражнения.* Предварительно педагог вместе с детьми определяет эти пространственные направления. Затем педагог читает стихотворные строчки, а дети выполняют названные движения:

Мы топаем ногами: топ-топ-топ, топ-топ-топ.

Мы хлопаем руками: хлоп-хлоп-хлоп, хлоп-хлоп-хлоп.

Киваем головой, киваем головой.

Мы руки поднимаем вверх, мы руки опускаем вниз.

Мы руки подаем. И вертимся кругом, и вертимся кругом.

Через некоторое время педагог говорит: «Стой!». После чего игра повторяется.

**Физкультминутка "Зайка"**

*Цель.* Формировать представление о пространственных отношениях (слева, справа, сверху, внизу, перед, посередине).

*Ход игры.* Дети выполняют движение по тексту стихотворения.

Зайке холодно сидеть, надо лапочки погреть.

Лапки вверх, лапки вниз, на носочки подтянись.

Лапки ставим на бочок, на носочках скок-скок-скок.

А затем вприсядку, чтоб не мерзли лапки.

**Игра "Послушай и сделай".**

*Цель.* Формирование представления о направлениях пространства верх, низ, впереди, сзади, в стороны.

*Ход игры.* Дети садятся в круг, при помощи считалочки выбирается ведущий, который располагается в центре и начинает игру. Он дает команду, которое содержит пространственное направление (вверх, вниз, назад, в стороны). Дети должны расположить руки, соответственно команде ведущего. Тот, кто неправильно выполняет команду, становится ведущим.

Во втором варианте данной игры всем детям завязывают глаза, и они должны выполнять команды, опираясь лишь на слуховой и двигательный контроль.

**Игра "Волшебное зеркало"**

*Цель.* Формировать представление о направлениях пространства верх, низ, вперед, сзади, в стороны.

*Ход игры.* Дети стоят в кругу или сидят на стульчиках. Ведущий подходит к одному из ребят и говорит:

Ну-ка, зеркальце, смотри!

Всем нам верно повтори!

Встану я перед тобой,

Повторяй-ка все за мной!

Водящий произносит любую фразу, сопровождая ее каким-либо движением (поднимает правую или левую руку, поднимает руки вверх, прячет их назад, показывает левой рукой правую ногу и т.п.). Тот, к кому он обратился, должен точно повторить и фразу и движение. Если ребенок допустил ошибку, он выбывает из игры, Новым водящим становится тот, кто все выполнит без ошибок. Педагог следит за правильностью движений и фразовой речи детей.

Необходимо отметить, что преобразование пространства может выполняться мысленно, в плане представлений, в условиях использования знаковой системы. По мнению исследователей, овладение знаковой и, в частности, графической культурой не только способствует расширению возможности видеть, понимать пространственные зависимости, но и приводит к обогащению принципиально новыми средствами ориентировки в пространственных отношениях. В качестве знаковой системы в коррекционно-развивающей работе Титова О.В. предлагает использовать стрелки-векторы и схемы.

Под руководством педагога дети сравнивают ее очертания с вытянутой рукой (указательный жест) и приходят к выводу, что с ее помощью удобно показывать нужное пространственное направление.

#### **Игра "Молчанка"**

*Цель.* Формировать представления о направлениях пространства верх, низ, впереди, сзади, в стороны.

*Оборудование.* Карточки, на которых изображены стрелки.

*Ход игры.* Педагог показывает карточку со стрелкой, а ребенок жестом указывает направление пространства, изображенное на карточке.

#### **Игра "Угадай"**

*Цель.* Формировать представления о направлениях пространства верх, низ, впереди, сзади, в стороны.

*Оборудование.* Карточки, на которых изображены стрелки.

*Ход игры.* Все дети располагаются по кругу. Педагог напротив каждого ребенка раскладывает карточки со стрелками, изображением вниз. По команде дети должны перевернуть каждый свою карточку и показать изображенное направление. Потом карточки меняются местами. Выигрывает тот ребенок, который ни разу не ошибся.

#### **Игра "Покажи карточку"**

*Цель.* Формировать представления о направлениях пространства верх, низ, сзади, в стороны.

*Оборудование.* Карточки, на которых изображены стрелки.

*Ход игры.* Ведущий (либо педагог, либо ребенок) выполняет движение руками в определенном направлении, а игроки должны найти карточку из индивидуального набора с соответственной стрелкой и показать ее.

***Вторая серия*** - определение удаленности предметов в пространстве.

#### **Игра "Найди, кто там спрятался"**

*Цель.* Формировать представление у детей об удаленности предметов в пространстве (далеко, близко).

*Оборудование.* Две коробки размером 30х40. Игрушки: медвежонок и зайчик.

*Ход игры.* Ставятся две коробки, в одну коробку кладут медвежонок, в другую – зайчика. Эти коробки расставляются в зале таким образом, чтобы одна из коробок находилась ближе к испытуемым, а другая дальше. Игроку

дается команд доползти до ближней (дальней) коробки и найти, кто там спрятался. Все оставшиеся дети оценивают правильность выполнения задания.

### **Игра "Займи свое место"**

*Цель.* Формировать представления у детей об удаленности предметов в пространстве (далеко, близко).

*Оборудование.* Два обруча.

*Ход игры.* Все дети делятся на две команды, которым даются названия, например команда «быстрых» и команда «смелых». Команда «быстрых» должна расположиться около дальнего обруча, команда «смелых» - около ближнего. Обручи раскладываются в зависимости от начального положения играющих в зале. Затем ведущий дает команду: «По местам». Каждая команда должна занять свое место. После того, как дети занимают места, педагог обсуждает с ними, какое местоположение они заняли «дальнее» или «ближнее». Затем обручи перекладываются.

### **Игры на определение и использование предлогов в речи.**

#### ***Игра "Что где находится?"***

*Цель.* Учить понимать и правильно использовать в речи предлоги в, на, под, за, перед, между.

*Оборудование.* Карточки на каждого ребенка, карандаши.

*Ход занятия.* Вопросы детям. Рассмотрите картинку.

- Где стоит стол в комнате? (Посередине.)
- Что под столом? (Мяч.)
- Что на столе? (Ваза.)
- Что над столом? (Картина.)
- Что слева от стола? (Стул)
- Что справа от стола? (Машина.)

Раскрась картинку.

#### ***Игра "Закрась правильно"***

*Цель.* Учить различать и называть пространственные направления (за, в, на, перед, под, слева).

*Оборудование.* Карточки на каждого ребенка, карандаши.

*Ход занятия.* Раскрась рисунок, где круг за квадратом, в синий цвет; круг в квадрате – в желтый цвет; квадрат на круге – в коричневый; круг перед квадратом – в оранжевый; квадрат под кругом – в красный; квадрат слева от круга – в зеленый.

Представления о пространственных отношениях развиваем и в процессе выполнения физкультурных упражнений, подвижных игр.

Для того чтобы сформировать у детей понимание пространственных отношений между предметами, а также изменчивости и относительности пространственных отношений, проводятся игры, в которых детей обучают организовывать и распознавать эти отношения.

### ***Игра "Займи свое место"***

*Цель.* Формировать представление детей о пространственных отношениях между предметами (в, на, над, перед, за, справа, слева, между).

*Оборудование.* Набор карточек-схем.

*Ход игры.* Двое детей располагаются на ковре друг за другом на небольшом расстоянии. Ведущий предлагает из набора карточек – схем, на

которых изображены такие пространственные отношения между предметами, как перед, за, между, выбрать игроку любую из карточек и занять то положение относительно двух других детей, какое изображено на карточке – схеме. После этого все дети оценивают правильность выполнения задания. Если игрок неправильно выполняет задание, он выбывает из игры. Выиграл тот ребенок, который ни разу не ошибся.

#### ***Игра "Найди игрушку"***

*Цель.* Формировать представления детей о пространственных отношениях между предметами (в, на, над, перед, за, справа, слева, между).

*Оборудование.* Коробка размером 50х60, игрушки: мишка, кукла, машинка, мячик, собачка, кубик, пирамида.

*Ход игры.* В центре зала ставится большая коробка, и раскладываются игрушки (мишка, кукла, мячик, машинка, собачка, кубик, пирамидка) в разных позициях по отношению к коробке в, на, под, за, перед, справа, слева. Ребенку педагог дает задание принести игрушку, которая находится под коробкой. Когда ребенок находит нужную игрушку, педагог спрашивает у него, что он нашел и где. Все остальные дети следят за правильностью выполнения задания. Следующему ребенку называется другое пространственное расположение игрушки. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

#### ***Игра "Кто быстрее назовет"***

*Цель.* Учить детей словесно обозначать пространственные отношения между предметами.

*Оборудование.* Игрушки: машинка и собачка. Карточки-схемы.

*Ход игры.* Педагог с помощью машинки и собачки создает пространственные отношения между этими игрушками. Дети должны назвать полученные отношения. За правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот из детей, кто больше всех наберет фишек. Помимо игрушек педагог предлагает детям и карточки-схемы, на которых условно показаны различные пространственные отношения между предметами.

### **Игры - обучение ориентировке на плоскости листа.**

#### ***Игра "На лугу пасутся..."***

*Цель.* Формировать умение ориентировать на плоскости.

*Оборудование.* Магнитное поле размером 70х50 см, животные с магнитом: коровы, козы, овцы.

*Ход игры.* Детям предлагается магнитное поле размером 70х50, которое обозначает «луг». Каждому ребенку раздаются животные (коровы, козы, овцы) и предлагается разместить их на «лугу» согласно инструкции педагога. Например, корову расположить вверху «луга», козу – в центре, овцу – внизу. Поле расположения животных на «лугу» дети дают словесный отчет о выполненном действии, при этом друг друга проверяя. Кто из детей ошибался, тот выбывал из игры.

#### ***Игра "Найди место"***

*Цель.* Формировать умение ориентировать на плоскости.

*Оборудование.* Цветные ленты (2 ленты длиной по 2м и 2 ленты длиной по 3м). Игрушки.

*Ход игры.* На ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребенок спокойно мог в нем передвигаться. Детям предлагается задание расположить игрушки (мяч, машинку, мишку и т.п.) согласно предложенным педагогом условиям.

Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку – в середине, мишку – в ближнем правом углу и т.п. Все испытуемые в это время следили за правильностью выполнения задания. Выигрывал тот, кто ни разу не ошибался. На первых занятиях ведущим, который дает инструкции, является педагог. В дальнейшем роль ведущего выполняет выбранный с помощью считалочки ребенок.

### ***Игра "По местам"***

*Цель.* Формировать умение ориентировать на плоскости.

*Оборудование.* Цветные ленты (2 ленты длиной по 2 м и 2 ленты длиной по 3 м).

*Ход игры.* Для этой игры также используется прямоугольник, обозначенный на ковре лентами. Детям предлагается расположиться перед игровым полем и выслушать задание. Педагог каждому участнику игры шепотом на ухо рассказывает, где он должен расположиться на поле (в дальнем левом углу, в нижнем правом, в центре и т.п.). После этого педагог дает команду «По местам!». Каждый ребенок должен занять свое место. В конце игры дети вслух объявляют, какое задание им дал педагог. Тот, из участников, кто неправильно занимает место, выбывает из игры. Таким образом, игра продолжается до последнего игрока-победителя.

### ***Игра "Помоги вышить коврик"***

*Цель.* Учить анализировать пространственное положение геометрических фигур (вверху, внизу, слева, справа, в середине).

*Ход работы.* На доске образец коврика; в середине круг, вверху прямоугольник, внизу квадрат, слева овал, справа треугольник.

Анализ местоположения каждой геометрической фигуры на коврике. Дети должны запомнить положение каждой геометрической фигуры. Воспроизведение демонстрационного коврика каждым ребенком по образцу на доске. Рассказ о выполненной работе.

### ***Упражнение "Раскрась правильно"***

*Цель.* Учить ориентироваться на листе бумаги.

*Оборудование.* Карточки на каждого ребенка, карандаши.

*Ход работы.* Раскрась картинки: в верхнем правом углу – синим, в верхнем левом – коричневым, в нижнем правом – зеленым, в нижнем левом – желтым, посередине – красным. Расскажи, что находится между домиком и звездочкой, над зонтиком, под звездочкой, под грибочком.

### ***Упражнение "Слушай и выполняй"***

*Цель.* Учить ориентироваться на листе бумаги.

*Оборудование.* Карточки на каждого ребенка, карандаши.

*Ход работы.* Задание 1. Помоги девочке нарисовать в левом верхнем углу картинки яблоко, в левом нижнем – морковку, в правом нижнем – вишню, в правом верхнем – грушу, а в центре – апельсин.

Задание 2. Помоги мальчику нарисовать в левом нижнем углу картинки мячик, в левом верхнем – ведро, в правом нижнем – лопату, в правом верхнем – кубик, а посередине – пирамидку.

Для совершенствования пространственной ориентировки на листе, развития мелкой моторики пальцев рук проводятся занятия по штрихованию предметов или геометрических фигур в определенных направлениях (слева – направо, снизу-вверх, наклонно), рисованию ленточек, полосок и т.д.

Для улучшения ориентировки в пределах клетки, на клеточном листе бумаги детьми выполняются разнообразные графические задания, которые

укладываются в 4 этапа: 1) обведение по контуру; 2) по опорным точкам; 3) по образцу; 4) по словесной инструкции.

Формирование умения ориентироваться на клеточном листе бумаги зависит от состояния графических навыков ребенка и уровня его пространственной ориентировки.