



Развитие пространственных представлений у слабовидящих школьников

Волкова И.В.
тифлопедагог, учитель начальных классов
МБОУ СКОШ №36
г. Озёрск



Игровой тренинг «Да-Нет»



Планируемые результаты:

- обогащение словаря предлогами, наречиями и другими частями речи, отражающими знания о предметно – пространственном окружении.
- установки - сужать поисковое поле в процессе решения проблем;
- умения - задавать вопросы, эффективно сужающие поисковое поле;



Освоения разных видов пространства



Цель:

- учить детей сужать поле поиска объекта в пространстве;
- учить детей находить точку отсчета в пространстве (по отношению к себе или другому объекту);
- развивать умение давать словесную характеристику пространственной ситуации;
- использовать при решении задач ориентировки на линии, на плоскости, в объемном пространстве;
- обогащать словарь предлогами, наречиями и другими частями речи, отражающими знания о предметно – пространственном окружении.



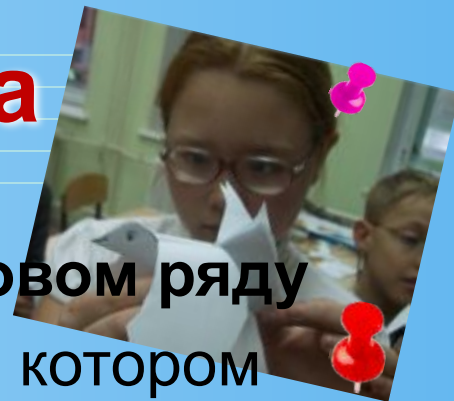
Игровой тренинг «Да-Нет»



а	о	у	ы	э	н	м	л	р	й	б	в	г	д	ж	з				ъ	
я	ё	ю	и	е						п	ф	к	т	ш	с	х	ц	ч	щ	ь



Освоение числового ряда

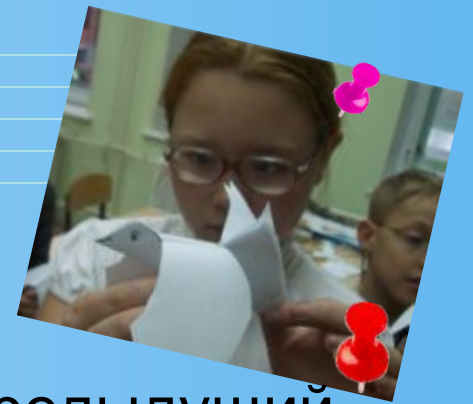


Алгоритм сужения поля поиска в числовом ряду

1. Ведущий представляет числовой ряд, в котором загадано какое – либо число.
2. Вводится основное правило игры: не допускается перечисление чисел данного ряда.
3. Играющие задают вопросы по поиску этого числа в ряду.
4. Ведущим принимаются вопросы, сужающие поле поиска (механизмом сужения является отсечение половины обозначенного числового ряда).
5. Выигрывает тот, кто выйдет на загаданное число, задав наименьшее количество вопросов.



Освоение числового ряда



Обогащение речи словами:

до, после, между, перед, справа, слева, предыдущий, последующий.

Ожидаемые результаты:

- формирование умения сужать поле поиска в числовом ряду;
- усвоение операций последовательного счета (единицами, десятками); сравнения количественных показателей;
- обогащение словаря математическими терминами, обозначающими место нахождения числа в ряду.



Освоение линейного пространства



Цель:

- развитие умения сужать поле поиска объекта на линии;
- обучение умению ориентироваться в линейном пространстве;
- обогащение словаря терминами: «середина», «право – лево», «между», «крайние».



Освоение плоскостного (двумерного) пространства

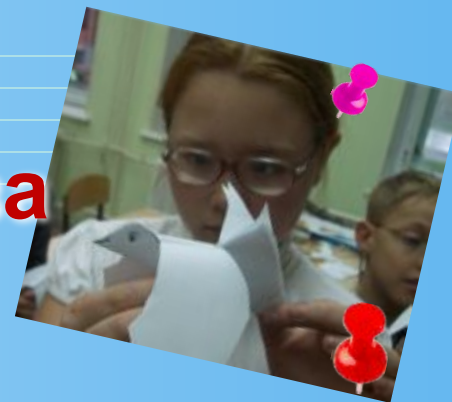


Цель:

- развитие умения детей сужать поле поиска объекта на плоскости;
- обучение умению ориентироваться в двумерном (плоскостном) пространстве;
- обогащение словаря терминами: «центр», «правая – левая часть плоскости», «верхняя – нижняя часть плоскости», «дальняя – ближняя часть плоскости», «угол», «сторона» плоскости.

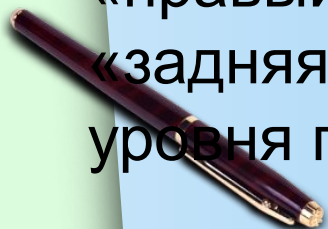


Освоение объемного (трехмерного) пространства



Цель:

- развитие умений сужать поле поиска в объемном пространстве;
- обучение умению ориентироваться в трехмерном (объемном) пространстве, используя разные точки отсчета;
- обогащение словаря терминами: «центр», «правая – левая часть комнаты», «верхняя – нижняя часть комнаты», «дальняя – ближняя часть комнаты», «верхний – нижний угол», «ближний - дальний угол», «правый – левый угол», «правая – левая сторона», «задняя – передняя часть комнаты», «выше – ниже уровня глаз».



Игра «Робот»



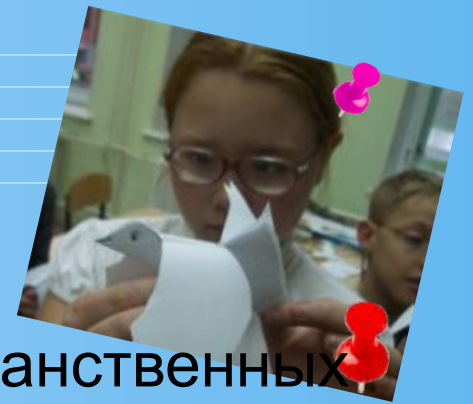
Виды игрового тренинга "Да – нет"



- Угадай предмет и определи по величине
- Угадай предмет и определи по высоте
- Найди плоскую геометрическую фигуру определённого цвета
- Угадай кусочек времени
- Зеркальная «Да – нет»
- «Чёрный ящик»



Грамотное ведение игры «Да-нет» позволяет решить следующие задачи:



- сформировать представления о пространственных представлениях;
- обучить навыкам задавать вопросы, связанные с выяснением общих признаков объектов и их конкретных значений;
- сформировать умение объединять между собой выясненную информацию;
- обучить построению обобщенной модели угадываемого объекта;
- сформировать умения самостоятельно уточнять и расширять знания об объекте.





**Спасибо за
внимание**

