



# 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.



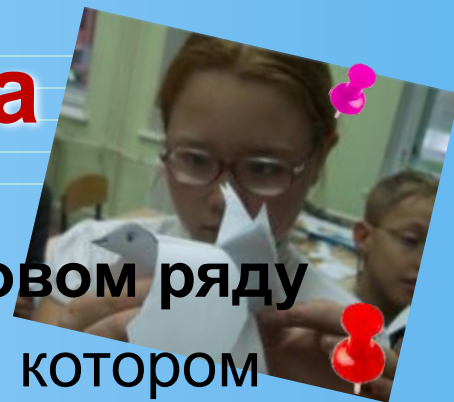
# Игровой тренинг «Да-Нет»



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

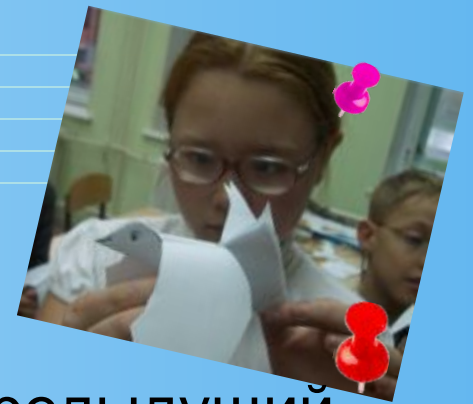


**Алгоритм сужения поля поиска в числовом ряду**

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.



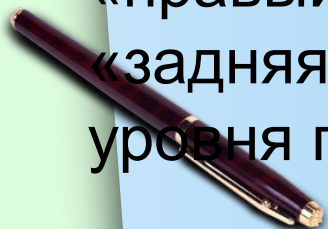


# Освоение объемного (трехмерного) пространства



## 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»



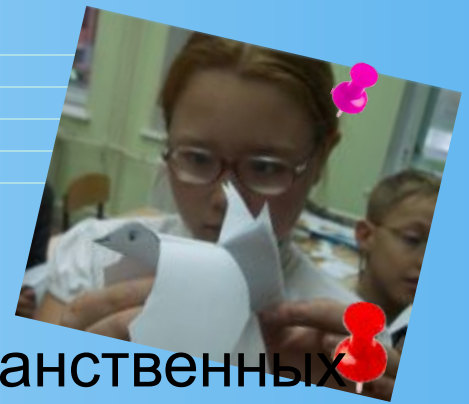
# Виды игрового тренинга "Да – нет"



- 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**

