

# Игрушки, игры и средства для развития зрительного восприятия.

**Педагог дополнительного образования  
Центр восстановительного лечения детей-  
инвалидов с психоневрологическими  
заболеваниями г. Казань  
Галямиева Миляуша Габдельбариевна**

# Понятие зрительного восприятия

**Зрительное восприятие** — комплексный процесс, включающий различные структурные компоненты: произвольность, целенаправленность, зрительно-моторные координации, навыки зрительного обследования, аналитико-синтетическую деятельность зрительного анализатора, объем, константность восприятия.

# Задачи работы со зрительным вниманием

- формирование адекватных зрительных образов предметов, объектов и явлений окружающей действительности, их положения в пространстве;
- расширение объема, точности и полноты зрительных восприятий и зрительной памяти;
- формирование умений наблюдать за объектом зрительно обследовать его;
- совершенствование зрительно-двигательной координации;
- формирование навыков вербального описания зрительно воспринимаемых предметов и объектов, их свойств, явлений действительности.

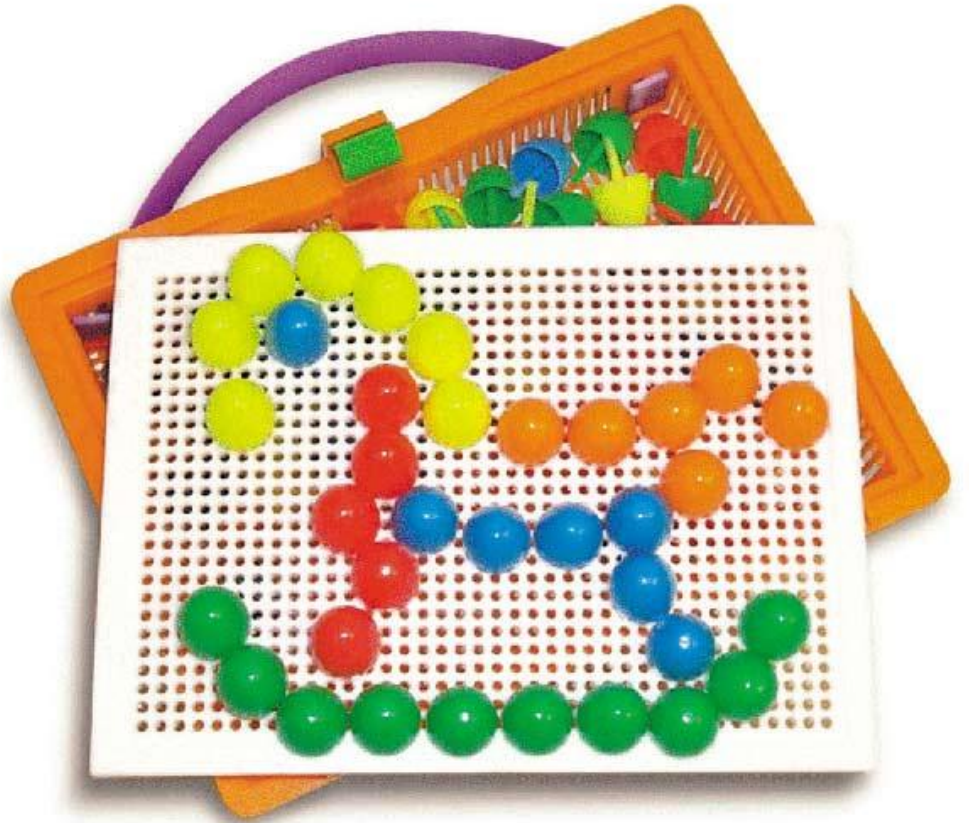
# Виды игр, игрушек и средств:

- 1) игры, формирующие умения различать форму, цвет, величину и пространственное положение объектов на основе применения сенсорных эталонов;
- 2) игры, тренирующие детей в различении движущихся объектов;
- 3) игры, направленные на уточнение конкретизацию, обобщение, анализ, называние, сравнение визуальных признаков предметов и объектов;
- 4) настольно-печатные игры, развивающие у детей умения анализировать изображения, сличать его с реальным объектом, силуэтным и контурным изображением;
- 5) игры, развивающие детский глазомер и стереоскопическое видение;
- 6) игры, обучающие зрительно-пространственной ориентировке.

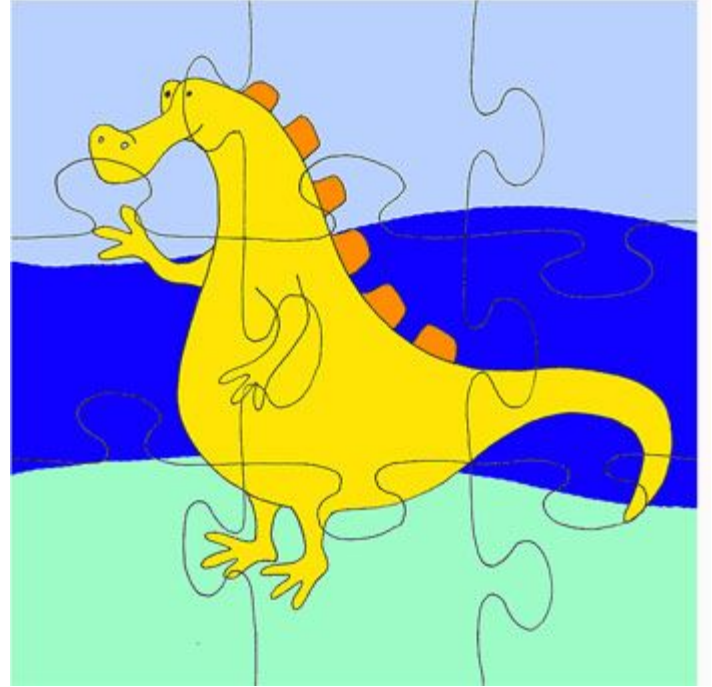
Наряду с применением дидактических игр для развития зрительных функций используются различные средства и сигнальные устройства с разноцветными подсветками, проекционными и светящимися экранами, электрическими игрушками с цветовым и световым эффектом.



Одним из важнейших направлений в развитии зрительного восприятия являются игры-конструкторы, лего, развивающие игры, строительные наборы, мозаики, специальные видеофильмы с синхронизированными аудиовизуальными событиями («Тик-так»).







Кроме этого используются специальные компьютерные программы по диагностике, лечению зрения и развитию зрительного восприятия.



# Игры для развития зрительного восприятия

## «Что изменилось?»

Ребенку предлагают рассмотреть несколько карточек с буквами (словами, цифрами, геометрическими фигурами и т. д.) и отвернуться (выйти из комнаты). Педагог убирает (добавляет или меняет местами) карточки. Ребенок определяет, что изменилось.



ipadstory.ru

Детская игра

Что изменилось?

ПРАВИЛА

ИГРАТЬ

new

more apps...

сложнее

Правильно!  
Молодец!



# «Найди ошибку»

Ребенку предлагают карточку с неправильными написаниями:

**слов** — одна буква написана зеркально (пропущена, вставлена лишняя);

**примеров** — сделана ошибка на вычисление, цифра написана зеркально и др.;

**предложений** — пропущено или вставлено неподходящее по смыслу слово (сходное по написанию и т. д.).

Ребенок объясняет, как исправить эту ошибку.

## *Игра «Найди ошибки»*

---

Без людей не проживешь. Потерянного времени не воротишь. Обожжешься на молоке, станешь дуть на воду. Хочешь есть калачи, так не сиди на печи.

Станешь ленился – будешь с сумой волочиться.



# Игра «Найди ошибку»

- *Всё тайное становится ясным*
- *Товарищам взрослым*
- *Если был бы я мальчишкой*
- *С нашей квартирой*
- *В чуждой стране*



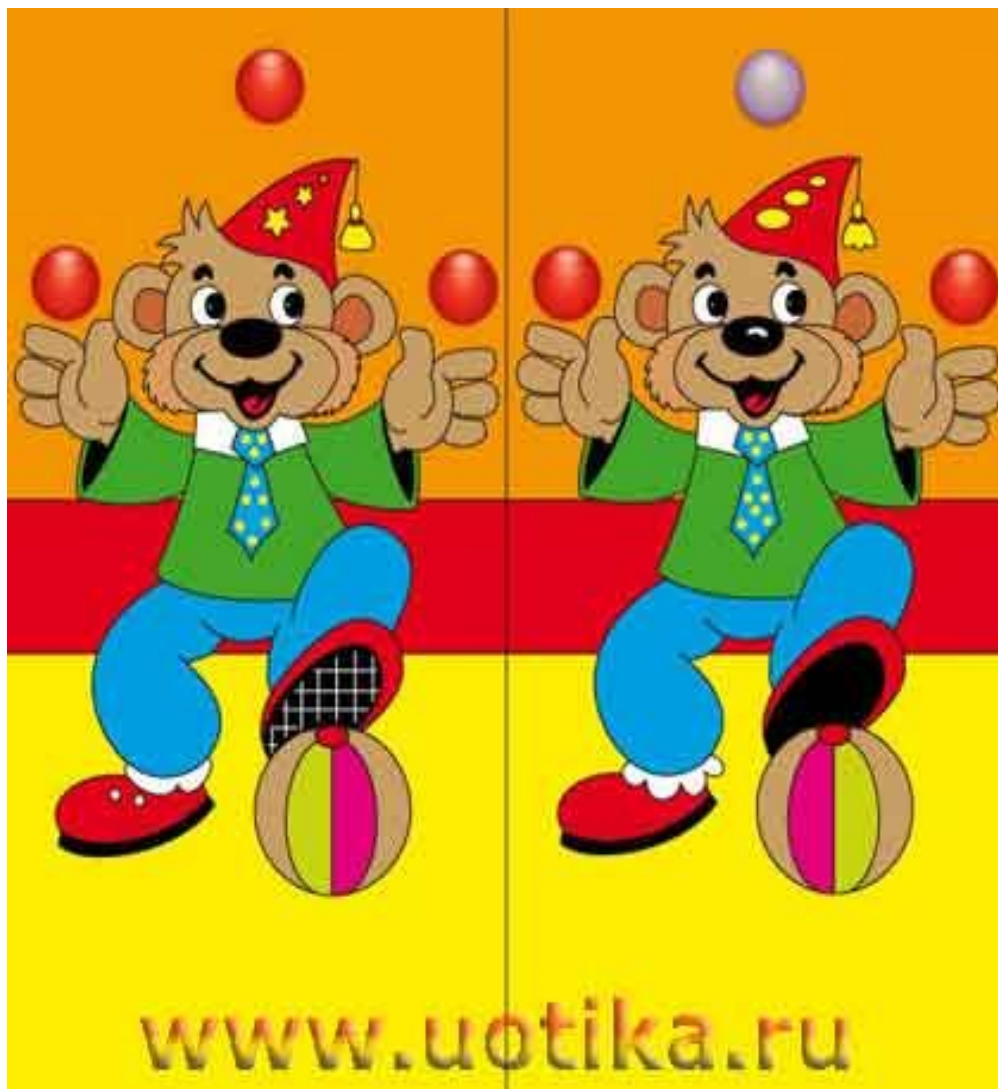
19.08.13



# «Найди отличия»

Детям предлагают рассмотреть парные картинки с признаками различий (карточки букв и цифр с различным написанием, различным изображением одних и тем же геометрических фигур и т. д.) и найти эти признаки различия, сходства.





Найдите 10 отличий



# «Знаковая таблица»

Детям предлагают на цветной таблице показать числа определенного цвета в порядке возрастания (убывания) за определенное время.

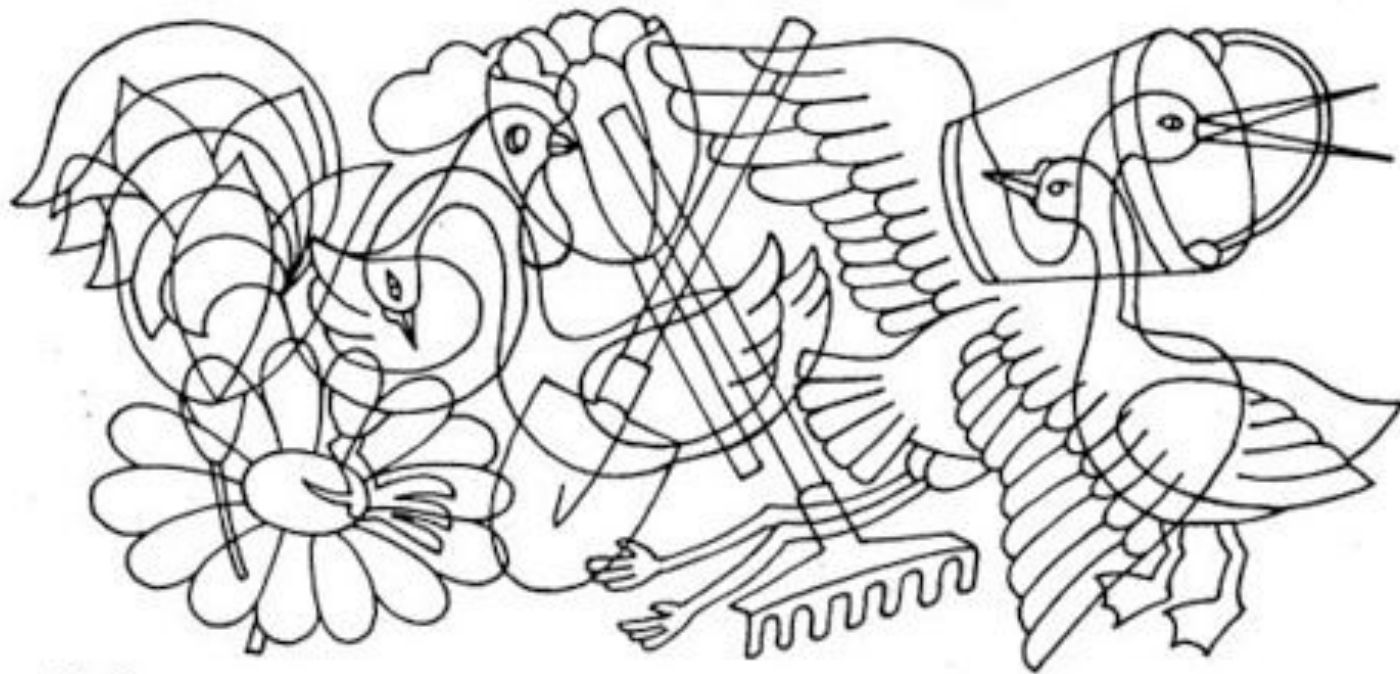
|    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|
| 3  | 17 | 21 | 8  | 4  |
| 10 | 6  | 15 | 25 | 13 |
| 24 | 20 | 1  | 9  | 22 |
| 19 | 12 | 7  | 14 | 16 |
| 2  | 18 | 23 | 11 | 5  |

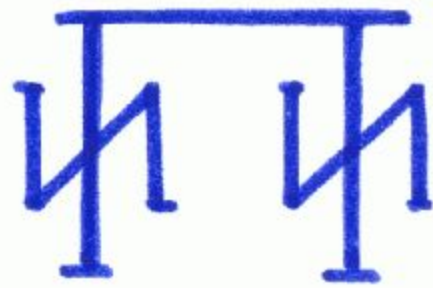
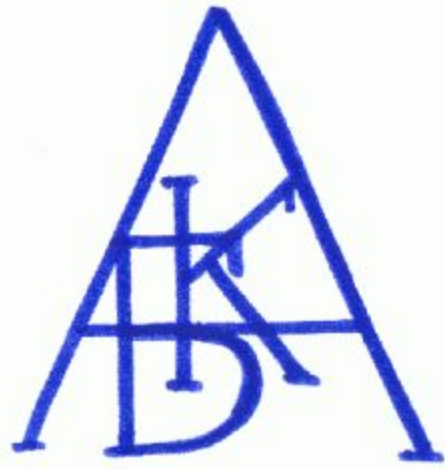
# «Наложённые изображения»

Ребенку предъявляют 3—5 контурных изображений (предметов, геометрических фигур, букв, цифр), наложенных друг на друга. Необходимо назвать все изображения.



- ❖ Определи, что здесь изображено. Обведи разными цветами каждое изображение. Объедини предметы в группы.

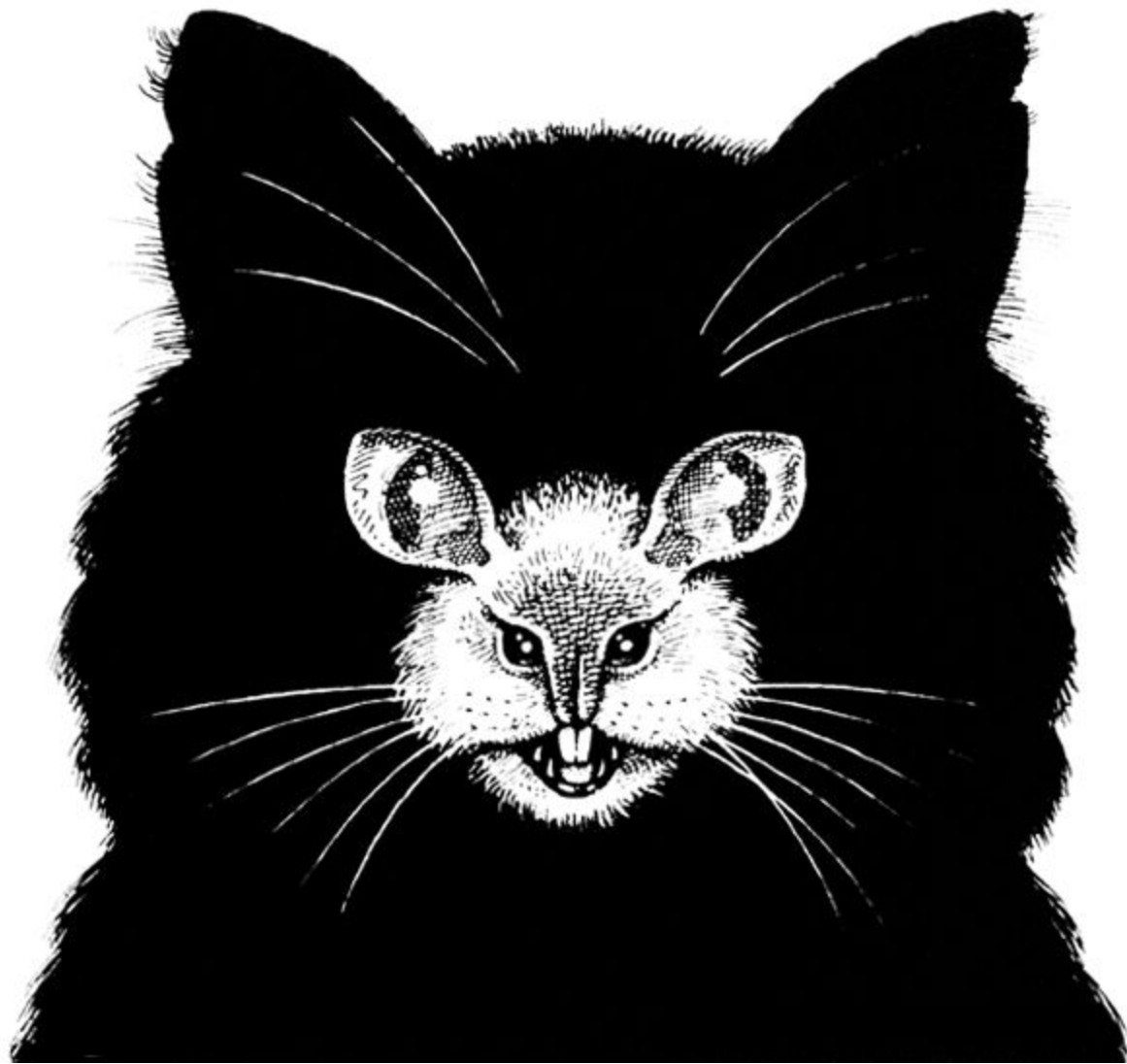




# «Спрятанные изображения»

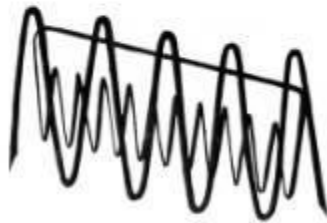
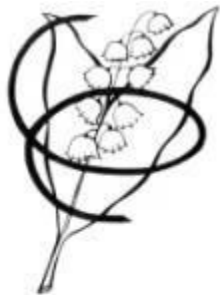
Предъявляют фигуры, состоящие из элементов букв, геометрических фигур. Требуется найти все спрятанные изображения.





# «Зашумленные» изображения»

Предъявляют контурные изображения предметов, геометрических фигур, цифр, букв, которые зашумлены, т. е. перечеркнуты линиями различной конфигурации. Требуется их опознать и назвать.



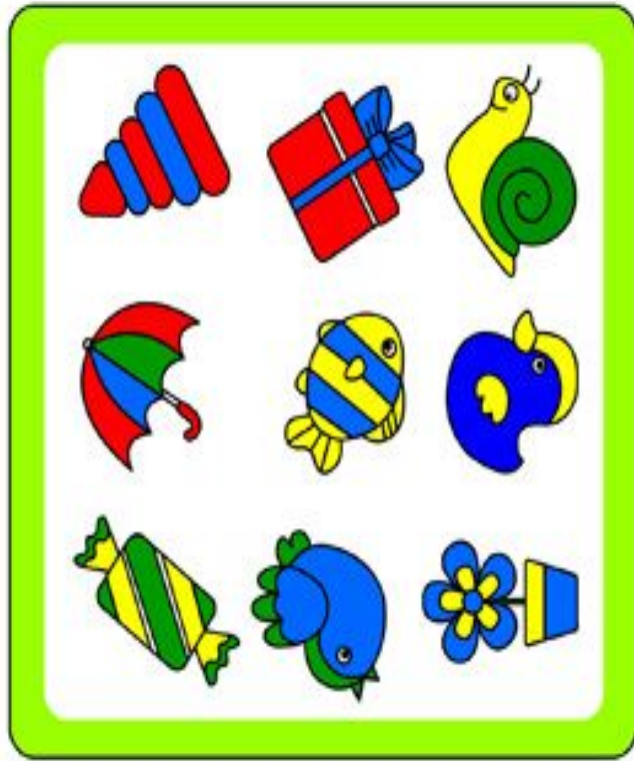
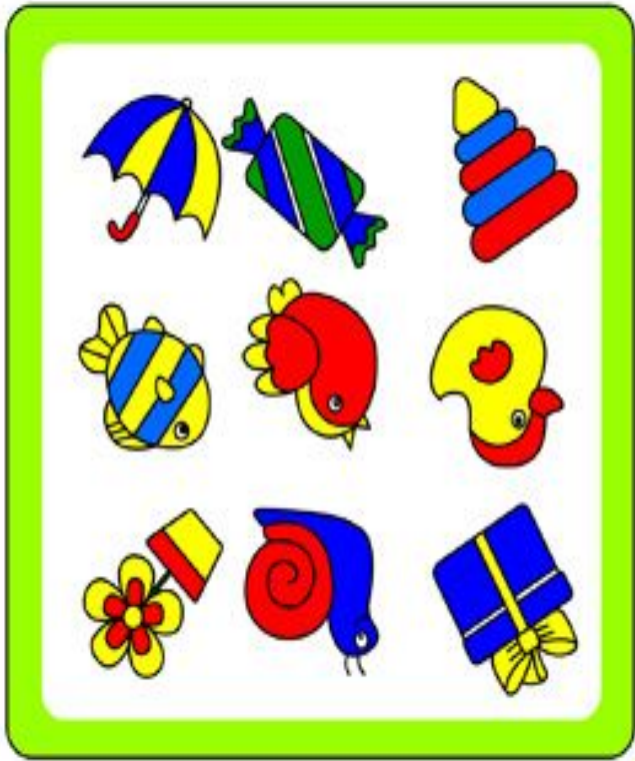
# «Парные изображения»

Предъявляют два предметных изображения, внешне очень похожие друг на друга, но имеющие до 5—7 мелких отличий. Требуется найти эти отличия.

*Варианты:*

- используются парные игрушки;
- предъявляют предмет и его изображение.



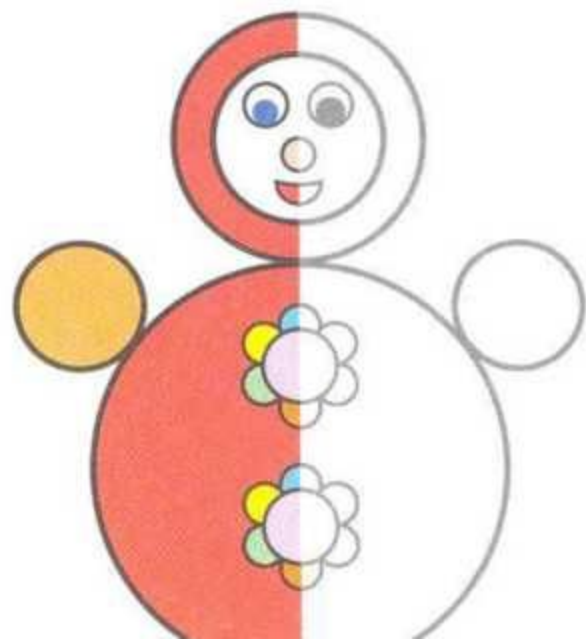
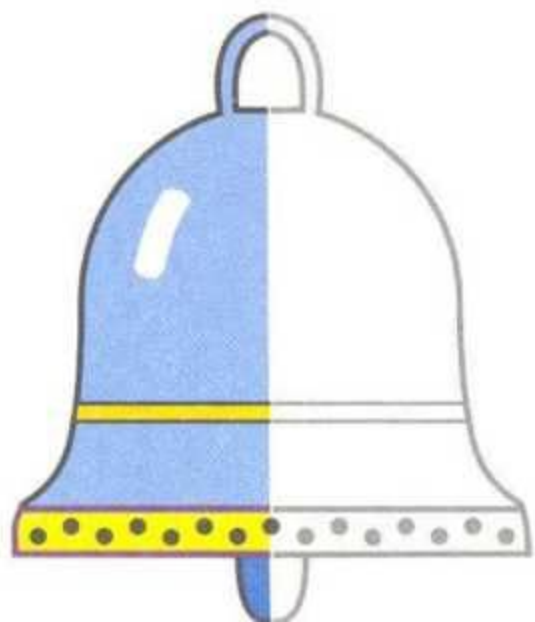
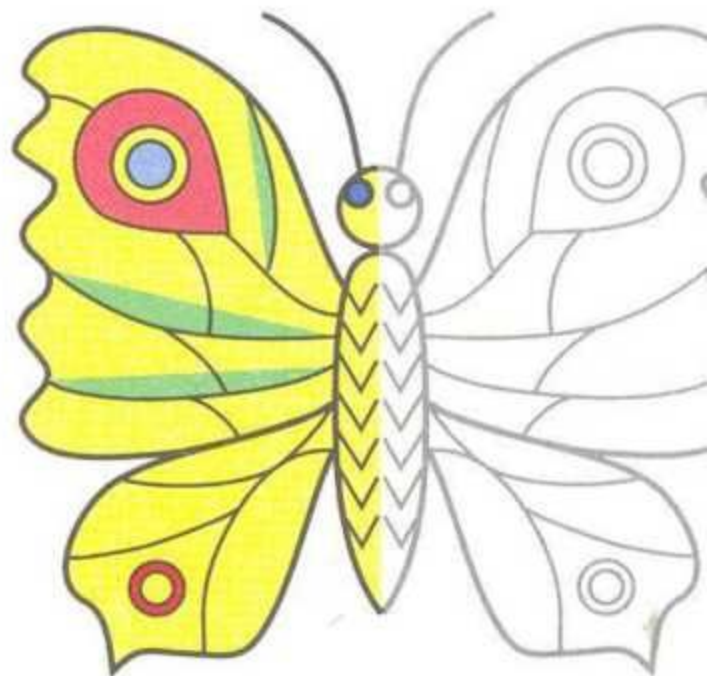
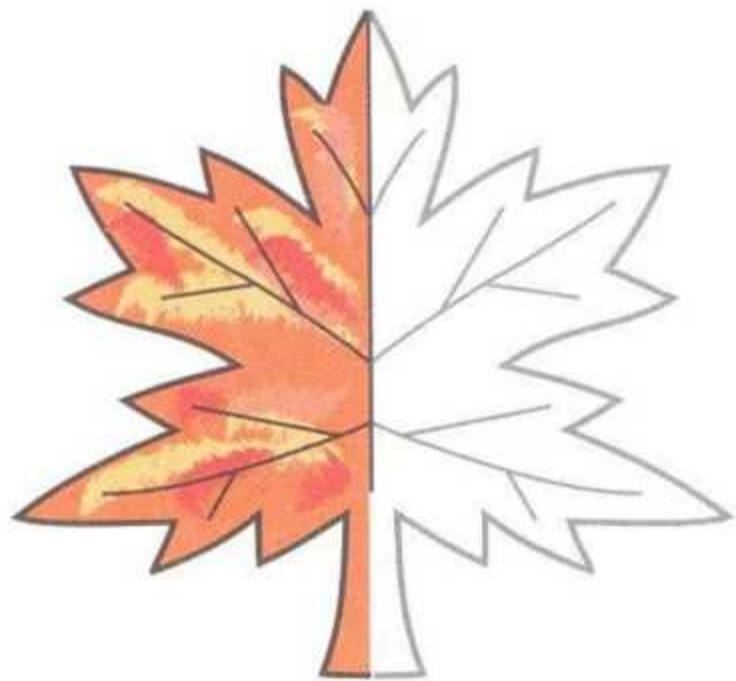


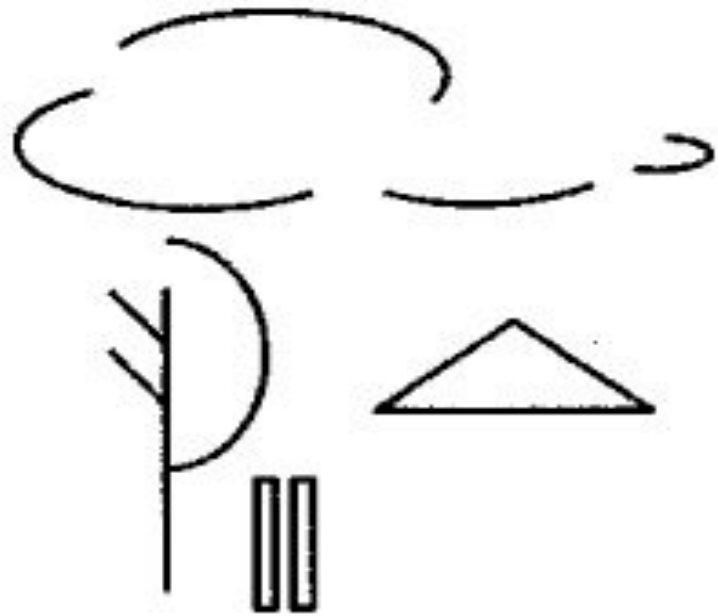
# «Незаконченные изображения»

Предъявляют изображения с недорисованными элементами, например птица без клюва, рыба без хвоста, цветок без лепестков, платье без рукава, стул без ножки и т. д. Нужно назвать недостающие детали (или дорисовать).

*Варианты:*

— предъявляют изображения, на которых нарисована лишь часть предмета (или его характерная деталь), требуется восстановить все изображение.





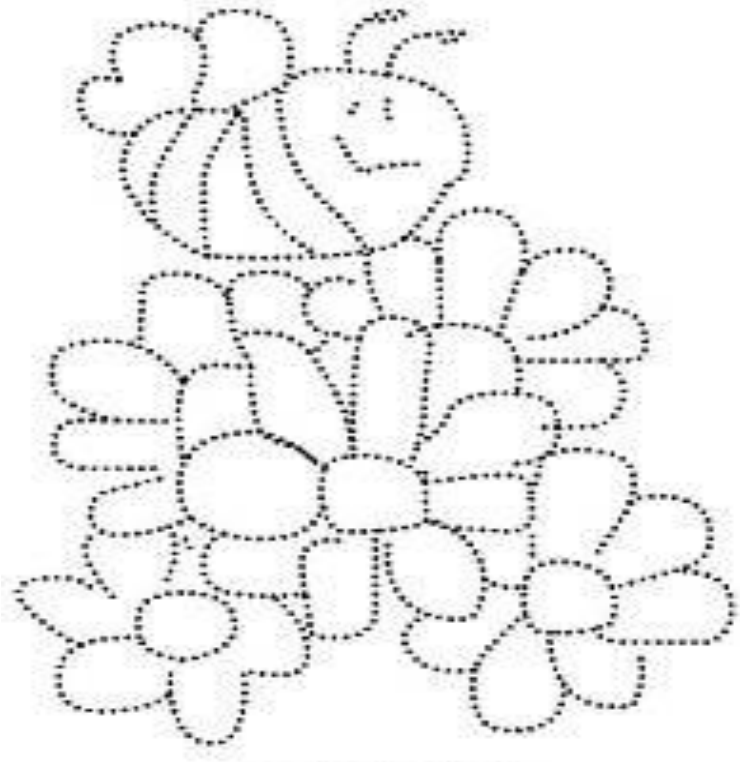
# «Точечные изображения»

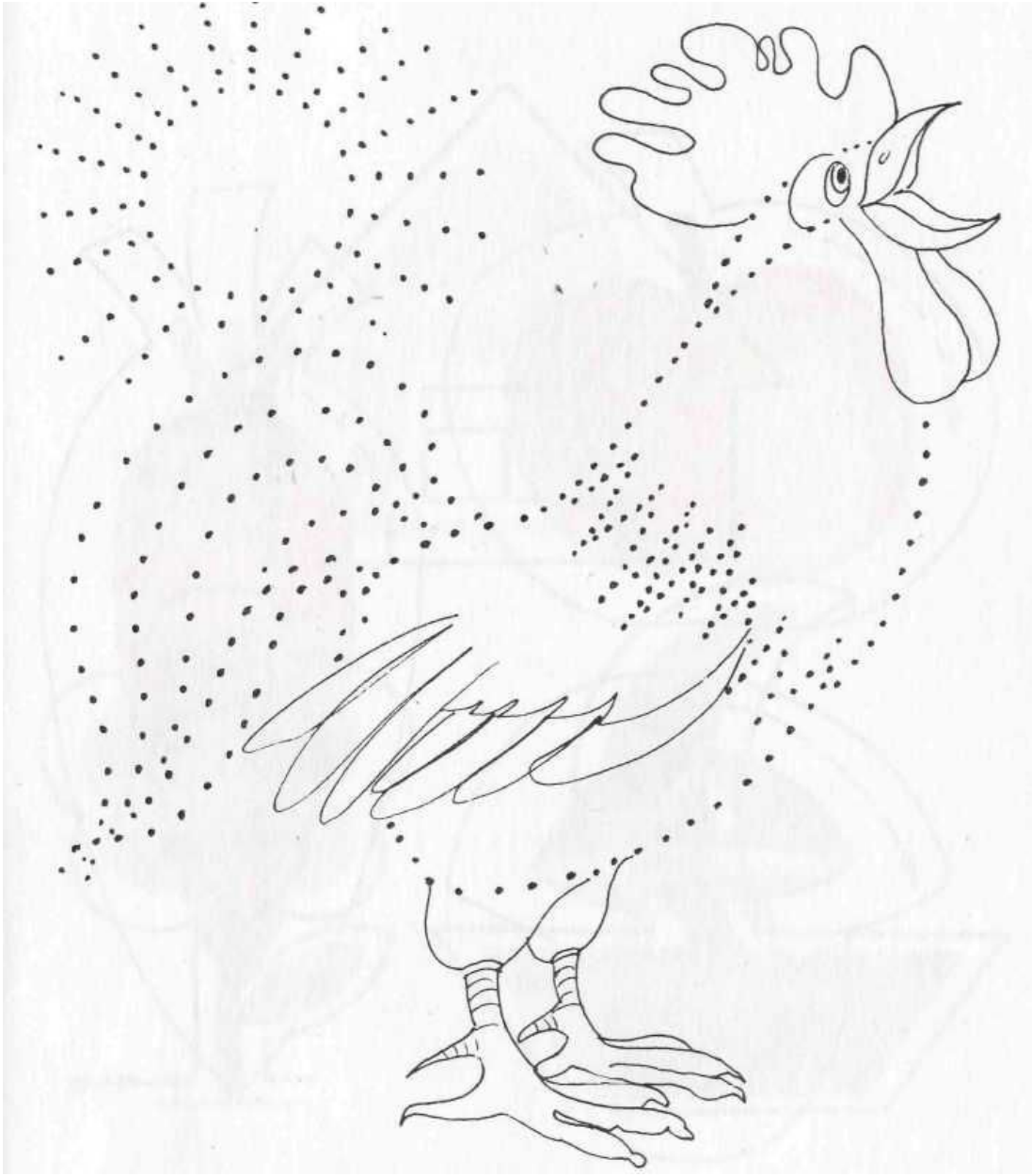
Предъявляют изображения предметов, геометрических фигур, буквы, цифры, выполненные в виде точек. Необходимо назвать их.



[www.doshkolniki.com](http://www.doshkolniki.com)

---

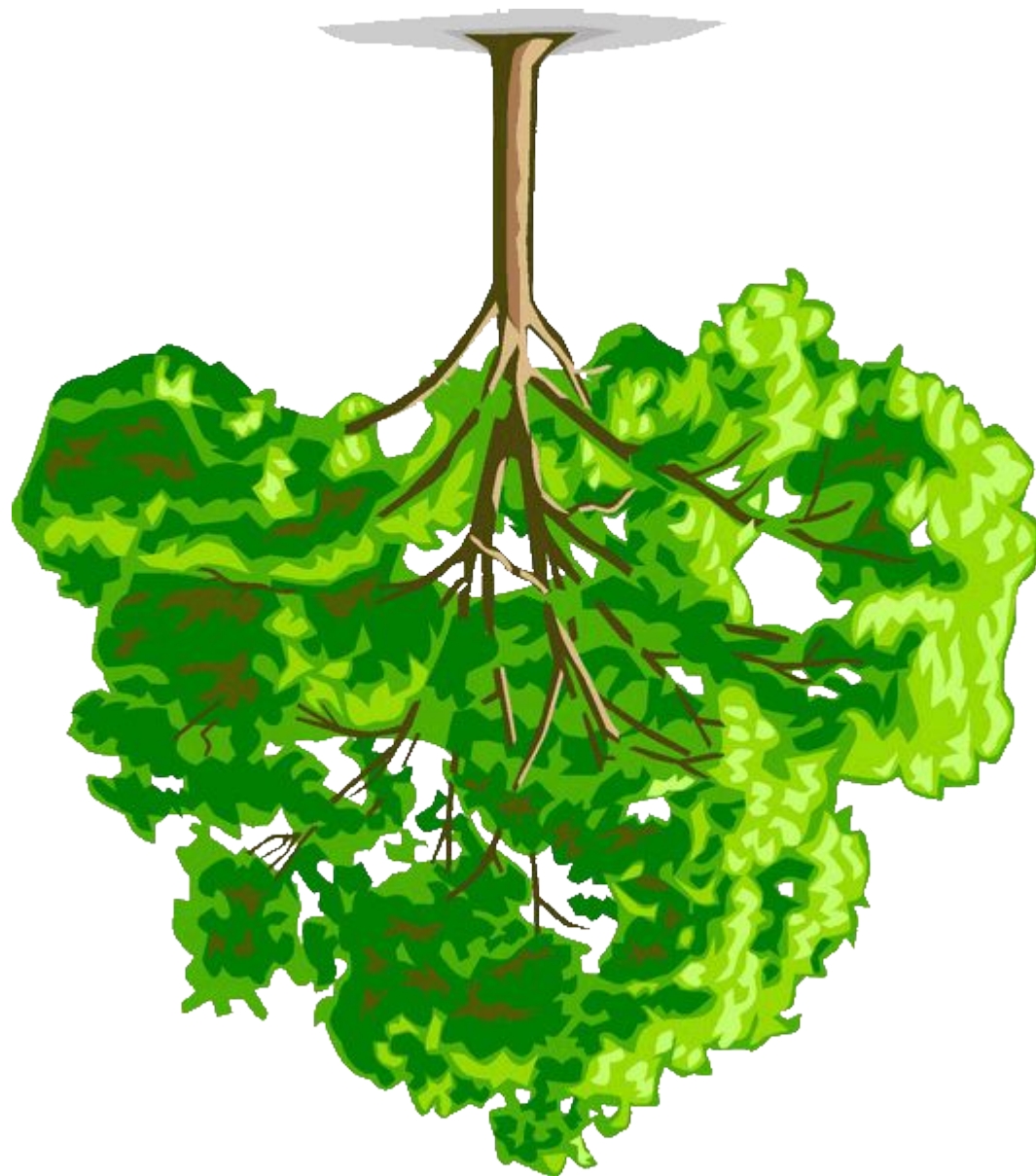






# «Перевернутые изображения»

Предъявляют схематические изображения предметов, букв, цифр, повернутые на  $180^\circ$ . Требуется назвать их.





# «Разрезанные изображения»

Предъявляют части 2—3 изображений (например, овощей разного цвета или разной величины и т. д.). Требуется собрать из этих частей целые изображения.

*Варианты:*

— предлагают картинки с изображениями различных предметов, разрезанные по-разному (по вертикали, горизонтали, диагонали на 4, 6, 7 частей, изогнутыми линиями).







# «Запомни и нарисуй»

Ребенку предлагают запомнить ряд из 4—6 предметов, а затем схематично нарисовать их.





# «Буковки»

Предлагают несколько рядов произвольно расположенных букв алфавита. Необходимо найти и обвести карандашом (или подчеркнуть):

- все буквы И;
- все гласные;
- одним цветом все буквы Б, а другим цветом все буквы П.



# «Где зажегся фонарик?»

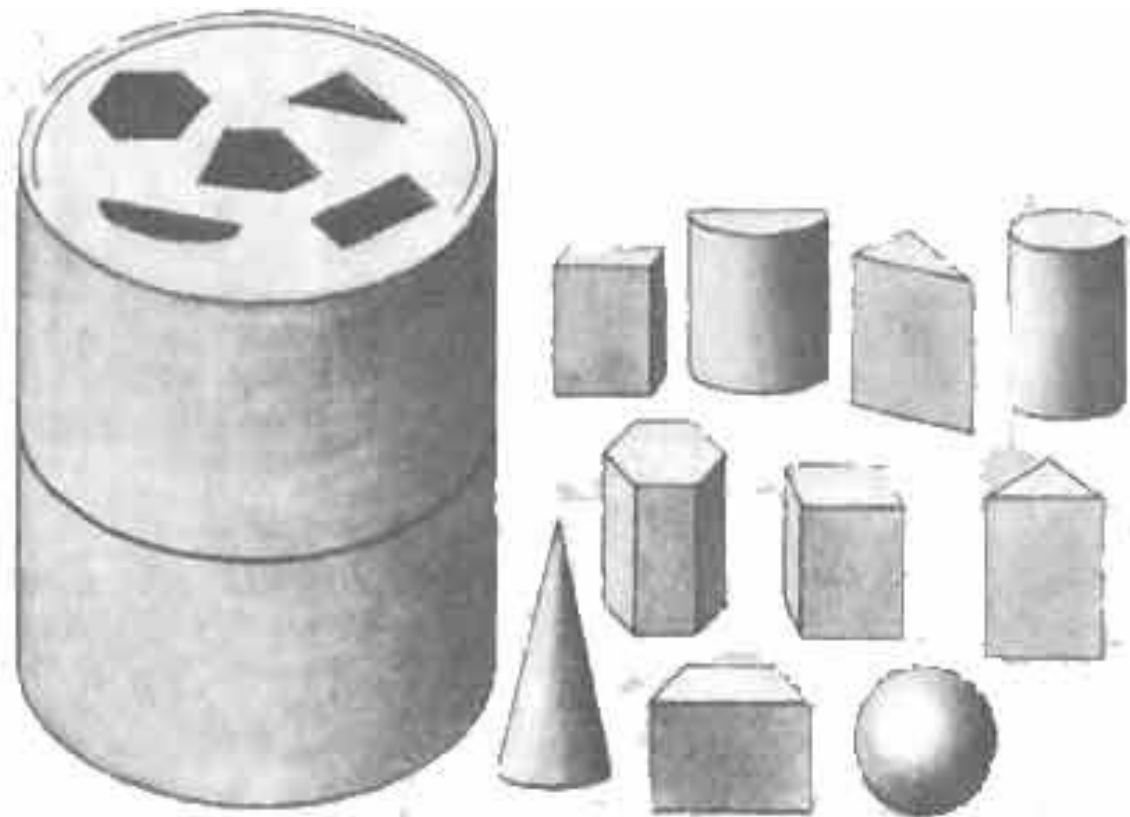
Педагог в разных местах комнаты зажигает фонарик, ребенок должен определить его местоположение.

*Варианты:*

— сосчитать, сколько раз зажегся фонарик.

# «ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК»

- **Цель:** научить видеть форму в предмете, соотносить форму; составлять целое из разных геометрических форм и частей, подбирая нужные с помощью проб и примеривания.
- **Материал:** почтовый ящик — пластмассовая или деревянная коробка с шестью прорезями разной формы; объёмные геометрические фигуры, соответствующие прорезям коробки.
- **Ход игры:** взрослый ставит перед ребёнком коробку, обращая его внимание на прорези, а рядом выкладывает объёмные фигуры так, чтобы основание каждой фигуры, соответствующее форме прорези, оказалось вверху.
- Ребёнку предлагается опустить все «посылки», в почтовый ящик, то есть определить, к какой прорези подходит та или иная форма. В случае затруднения взрослый просит ребёнка примерить фигуру к прорези, поворачивая нужной стороной.



# «Лото»

- **Цель:** научить вычленять контур предмета, соотносить объёмную форму с плоскостной, отыскание формы.
- **Оборудование:** карточки с изображением одноцветных форм; набор мелких карточек с изображением одной формы для наложения на большие карточки.
- **Ход игры:** Взрослый даёт ребёнку большую карточку, а себе берёт маленькие карточки, предварительно разложив их по формам. Поднимает одну карточку, например, круг, и спрашивает «Где такая?» (форма не называется).





# «Большие и маленькие»

- **Цель:** научить ребёнка чередовать предметы по величине, развитие
- мелкой моторики.
- **Материал:** 4 — 5 больших бусин (приблизительно 2 — 3 см) и 4 — 5 маленьких бусин (приблизительно 1 см). Бусинки должны быть одинаковой формы и цветов. Тонкие шнуры или толстые нитки с предварительно опущенными в клей концами. Кукла и корзиночка.
- **Ход игры:** взрослый показывает ребёнку красивую куклу, рассказывает, что она пришла к нему в гости и что-то принесла в корзиночке. Взрослый сажает куклу на стол и, вынимая из корзиночки коробочку, показывает, что там лежат большие и маленькие бусинки и нить. Сказав, что кукла просит сделать для неё красивые бусы, взрослый обращает внимание ребёнка на то, что бусы можно нанизывать по-разному.



# «Разложи по размеру»

- **Цель:** закрепление у детей понятия о размере предметов.
- **Материал:** картинки с изображениями предметов крупного, среднего и маленького размера.
- **Ход игры:** взрослый показывает ребёнку картинки, называет их и начинает из них формировать группы по размеру. Ребёнок должен разложить по образцу взрослого все предметы.



# «Построй ворота»

- **Цель:** научить обращать внимание на высоту и ширину предметов; со-относить предметы по высоте и ширине в действиях с ними; закрепление знания слов «высокий», «низкий», «широкий», «узкий».
- **Оборудование:** строительный материал — бруски разной величины,
  - машины разной величины.
- **Ход игры:** ребёнок и взрослый сидят напротив друг друга. Сбоку вперемежку лежат бруски разного размера. Взрослый катает вокруг брусков маленькую машинку и предлагает ребёнку построить для неё ворота. Ребёнок строит ворота, и взрослый прокатывает к нему через ворота машинку. Затем взрослый берёт другую высокую машинку и предлагает ребёнку прокатить её через ворота. Ребёнок катит машинку, ворота падают. Взрослый просит восстановить ворота и попробовать прокатить машинку медленно. Обнаруживается, что машинка не проходит, т.к. она выше ворот.

