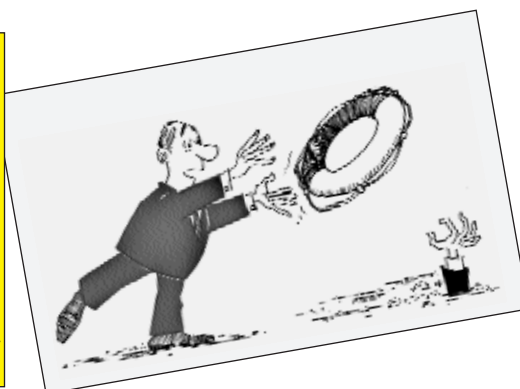


**Программа развития
сенсомоторных координаций
и коррекции их недостатков***
(Статья 4)

О.А. Степанова



Выработка у детей точной и четкой координации в системах «глаз – рука», «ухо – рука», «глаз – ухо – рука» занимает значимое место в программе профилактики школьных трудностей, поскольку установление межанализаторных связей и успешный синтез зрительной, слуховой и кинестетической информации обеспечивает правильное соотношение звуков устной речи с буквами при письме и чтении. В то же время обнаруживаемая у части детей на этапе школьного старта слабость слухо-зрительно-двигательных связей снижает возможности усвоения звуко-буквенных соответствий при письме и чтении, что требует использования в работе с этими детьми системы игровых развивающих и коррекционно-развивающих заданий.

1. Игры, игровые упражнения и задания на формирование и коррекцию координации в системе «глаз – рука».**

Копировщики узоров

Детям предлагается внимательно проанализировать образцы узоров красивых «ковров» (перед каждым ребенком на столе лежит индивидуаль-

ный образец) и как можно точнее срисовать их. После того как копирование узоров будет закончено, можно устроить коллективный анализ и выбрать самые точные, наиболее близкие к оригиналу копии.

Нарисуй снежинки

Для украшения группы (класса) к новогоднему празднику может понадобиться большое количество снежинок. Педагог вычерчивает мелом на доске образцы снежинок и предлагает детям устроить соревнование: кто сможет сделать самую точную копию любой из снежинок?

Выполненные детьми рисунки затем можно использовать для коллективного коллажа, украшения детского сада, школы и т.д.

Сделай, как я!

Для игры потребуется комплект счетных палочек. Дети рассаживаются за столом, один из них – ведущий – выкладывает за ширмой из заранее оговоренного количества палочек произвольную композицию, затем на 1–2 секунды показывает ее остальным

* Продолжение. Начало публикации см. в № 1 за 2004 г. (статья 1), № 5 за 2004 г. (статья 2) и № 1–2 за 2005 г. (статья 3).

** Умение «вести» руку с помощью глаза с одновременной корректировкой движений вырабатывается успешнее в том случае, если сначала взрослый предлагает ребенку задания на копирование близко, непосредственно в поле зрения детей расположенных образцов, а затем постепенно их удаляет и располагает, например, на классной доске. В первом варианте находящийся на столе (парте) перед глазами ребенка образец облегчает действие зрительного контроля, но со временем становится возможным включение в такую деятельность механизмов, позволяющих анализировать, запечатлевать зрительную информацию и достаточно продолжительное время удерживать ее в памяти, все реже обращаясь к наглядному образцу и осуществляя корректирование действий с большей опорой на кинестетический контроль.




участникам игры и снова закрывает. Дети по памяти должны выложить из своих палочек точно такую же фигуру. После того как фигуры будут выложены всеми игроками, они сличаются с образцом. Выигрывает тот, кто наиболее правильно скопировал образец, – теперь он становится ведущим.

Звездочки

Прежде чем начать игру, дети разбиваются на пары.

Для игры каждой паре потребуются 2 игровых поля – по одному у каждого игрока – и 20 маленьких звездочек, которые поровну делятся между ними. Ребенок, начинающий игру, кладет на поле свои две звездочки, в течение 1 секунды демонстрирует сопернику их местоположение и закрывает поле листом бумаги. Второй игрок на своем игровом поле должен как можно точнее продемонстрировать расположение звездочек на поле соперника. Если задание выполняется верно, право составить и продемонстрировать образец переходит ко второму игроку.

Постепенно число выставленных на поле звездочек увеличивается до 10, но время предъявления их расположения на игровом поле остается прежним – 1 секунда.

2. Игры, игровые упражнения и задания на формирование и коррекцию координации в системе «ухо – рука».

Ухо – нос

По команде «Ухо!» дети должны схватиться на ухо, по команде «Нос!» – за нос. Педагог не только подает эти команды, но и выполняет движения вместе с детьми, порой допуская намеренные ошибки и провоцируя детей на неправильные движения.

Школа радистов

Перед началом игры педагог знакомит детей с профессией радиста, основная задача которого – уметь передавать сообщение правильно и без искажений, т.е. точно таким, каким оно было получено. «Для этого нужно быть не только очень внимательным, но и много тренироваться, – говорит педагог. – Сегодня мы организуем "школу радистов", в которой будем упражняться в передаче сообщений. Вы будете радистами, а я – вашим учителем».

Далее за ширмой педагог отстукивает «сообщения» разной степени сложности и предлагает детям по очереди воспроизвести их (отстучать карандашом по столу). Сообщения могут быть, например, такими:

		-						-		-	-		
	-		-				-		-		-		
		-		-					-	-		-	

Самые красивые бусы

Педагог предлагает детям сделать подарки для своих мам – нарисовать бусы. Чтобы они были красивыми, все бусины обязательно должны быть круглыми, а их цвета должны строго соответствовать последовательности: синяя – красная – зеленая и т.д.

После того как все дети выполняют задание, следует поощрить их за участие и коллективно найти рисунок с самыми красивыми бусами. Игра в разных модификациях может неоднократно повторяться.

Иллюстрирование книги

Введение в игровую ситуацию: «Художники (в их роли должны будут выступить дети) получили от

детского издательства заказ. Нужно нарисовать картинку к сказке "Колобок", на которой дед с бабой были бы нарисованы в левом нижнем углу, сам колобок – посередине, а в правом нижнем углу должны быть расположены все остальные персонажи сказки».

После того как все дети закончат рисовать, коллективно определяется, чей рисунок наиболее соответствует поставленным условиям и может быть послан в издательство.

При каждом следующем проведении игры для иллюстрирования выбирается другая сказка, а количество условий, задаваемых педагогом, постепенно увеличивается.

Муха

Для игры понадобится игровое поле размером 5x5 клеток, которые через одну окрашены в разные цвета. Центральная клетка занята изображением мухи, фишки – вырезанные из картона фигурки мух. Число игровых полей и фишек определяется числом игроков.

Вариант 1. Ведущий начинает рассказывать сказочную историю: «Сидела муха в своем домике, а потом решила выползти погулять. Сначала она переместилась на одну клетку влево, потом – на одну клетку вниз...». Ведущий говорит, в каком направлении и на сколько клеток муха продвинулась (ограничиваясь 3–4 перемещениями по полю). Потом спрашивает у детей, на клеточку какого цвета попала муха (или между какими клетками оказалась). Правильный ответ поощряется, и игра может быть продолжена либо снова с центральной клетки, либо с той, на которой оказалась муха после перемещений.

Вариант 2. Дети не передвигают фишку-муху по клеткам на индивидуальных полях, а только глазами прослеживают ее путь на общем демонстрационном поле, определяя ее конечное местоположение.

Вариант 3. В этом случае для проведения игры может быть ис-

пользовано двухцветное (черно-белое) поле – аналог шахматной доски, где каждая клетка кодируется буквой или цифрой. После перемещений мухи, которые дети осуществляют по заданию ведущего, они должны точно назвать «адрес» клетки, на которой расположилась муха.

Вариант 4. Передвигая фишку-муху по клеткам, дети представляют себе, что муха летает из одного магазина в другой и в каждом покупает себе какую-нибудь вещь, еду и пр. Когда после посещения 4–7 магазинов муха возвращается домой, участники игры вместе вспоминают, какие покупки и в какой последовательности ею совершались.

3. Игры, игровые упражнения и задания на формирование и коррекцию координации в системе «глаз – ухо – рука».

Передай телеграмму

Перед началом игры на наборном полотне выставляются картинки с изображением лесных зверей и птиц и карточки-телеграммы для них. Аналогичный набор карточек-телеграмм лежит на столе у педагога (см. табл. 1).

Взрослый, вводя детей в игровую ситуацию, говорит: «На лесной почте скопилось слишком много неотправленных телеграмм. Давайте поможем дятлам-телеграфистам отправить эти телеграммы разным лесным обитателям. Передайте (простучите) телеграммы с учетом расположения точек на карточках».

Дети по очереди выполняют роль дятлов-телеграфистов. Для этого они подходят к столу педагога, выбирают какую-либо карточку и отстукивают «текст» телеграммы. Задача игроков – сверяясь с наборным полотном, отгадать, кому из лесных обитателей была послана та или иная телеграмма.

В игру вводится элемент соревнования – выигрывает тот, кто передаст больше всего телеграмм без ошибок.

Таблица 1

Рисунок медведя	○ ○	Рисунок волка
	○○ ○○	
Рисунок зайца	○ ○○○	Рисунок ежа
	○○ ○	
Рисунок лисы	○○○ ○	Рисунок белки
	○○○ ○○	

Таблица 2

Рисунок волка	○ ○ ○	Рисунок носорога
	○ ○ ○	
Рисунок жирафа	○ ○ ○ ○	Рисунок медведя
	○ ○ ○	
Рисунок лисы	○ ○ ○ ○	Рисунок зайца
	○ ○ ○ ○	

Сколько деток?

Игровой материал: картинки с изображением животных и карточки с «текстами» телеграмм (см. табл. 2).

Педагог вводит детей в игровую ситуацию: «Лев решил узнать, сколько зверят подрастает в его сказочном лесу*. И вот каждая звериная семья послала льву телеграмму, в которой сообщалось, сколько в семье насчитывается детенышей. Вы будете лесными почтальонами: вам надо принять от зверей телеграммы, определить и сообщить льву, сколько же в разных звериных семьях растет детенышей. Прослушайте сообщение от медведя (выстукивает за ширмой: | – | – |). А теперь найдите среди карточек ту, которая будет телеграммой от медведя. Положите ее на наборном полотне рядом с рисунком медведя».

Вариант игры. В «телеграммах» звери сообщают, сколько в их семьях больших детей и сколько маленьких. О больших детях сообщает сильный, громкий удар – в тексте телеграммы таким ударам соответствуют крупные точки. О маленьких детях сообщается тихими ударами – в телеграмме им соответствуют маленькие точки. Например, от волка поступило такое сообщение... Педагог воспроизводит один громкий удар и два тихих. Сколько же в семье волка больших и маленьких детей? На какой карточке телеграмма от волка?

Ольга Алексеевна Степанова – канд. пед. наук, доцент кафедры коррекционно-развивающего образования ИПК и ПРО Московской обл.

* В сказочном лесу встречаются животные из разных природных зон.