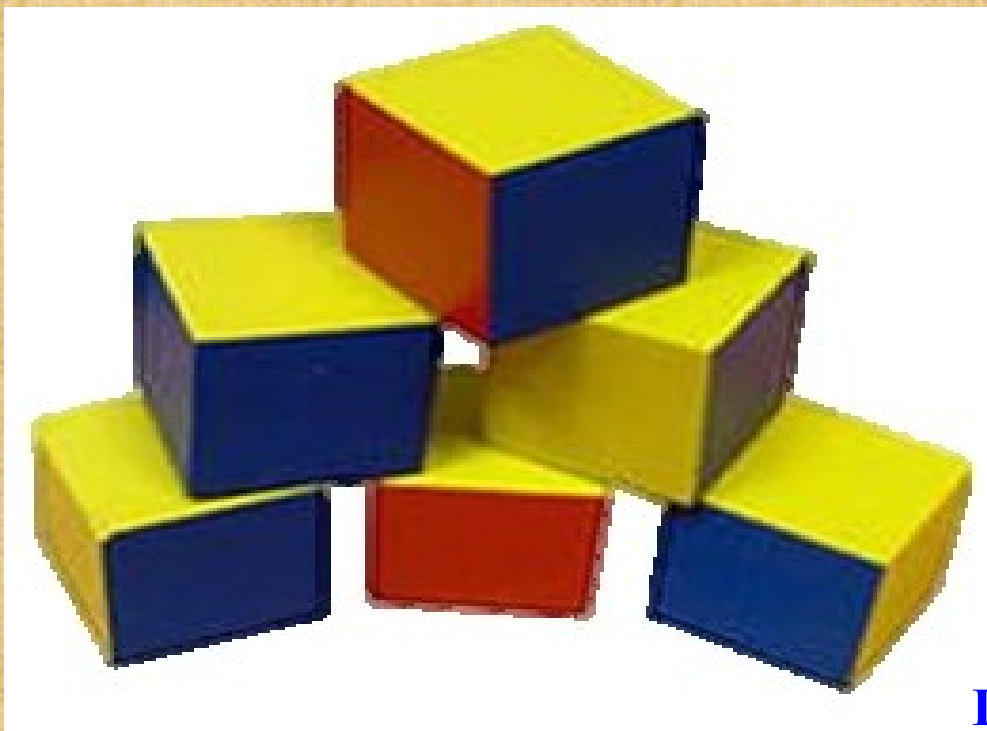


Заклад дошкільної освіти (ясла-садок)
комбінованого типу №81 "Бірюсинка"
Запорізької міської ради

ДИДАКТИЧНА РОЗРОБКА
КОРЕКЦІЙНО-РОЗВИТКОВІ ІГРИ
БОРИСА НІКІТІНА
У НАВЧАННІ ПРОТОРОВОМУ
ОРІЄНТУВАННЮ ТА МОБІЛЬНОСТІ
ДОШКІЛЬНИКІВ З ПОРУШЕННЯМИ ЗОРУ



Підготувала
вчитель-дефектолог
Акімова Ганна Алімовна

Борис Павлович і Олена Андріївна

Нікітіни класики педагогіки.

Вони відомі у нас в країні і за кордоном як автори нетрадиційної системи виховання дітей.

Досвід Нікітіних доводить: педагоги повинні оточити дітей таким середовищем і такою системою відносин, які б стимулювали найрізноманітнішу творчу діяльність і поволи розвивали б в них саме те, що у відповідний момент здатне найбільш ефективно розвиватися. Ігри, що сприяють розвитку інтелектуальних і творчих здібностей дитини - невід'ємна частина цього середовища.

На прикладі власної родини вони показали як допомогти дитині перетворитися в самостійну, гармонійно розвинену особистість. Нікітінські діти бігали босоніж по снігу, виконували запаморочливі гімнастичні вправи, вони просто кипіли здоров'ям і вражали своїм інтелектом. До трьох-чотирьох років ці малята вже освоювали читання і ази математики, із захопленням грали в придумані батьком логічні ігри.



Дві крайності

На думку Нікітіних традиційно в спілкуванні з дитиною дорослі допускають дві крайності.

Перша - це заорганізованість. Тобто надтурботливий підхід і безперервні заняття, розваги, ігри. Часу для самостійної діяльності в дитини не залишається.



Друга крайність полягає в занедбаності дитини. Це значить, що спілкування з дитиною зводиться тільки до його обслуговування (нагодувати, нагодувати, спати укласти).



Основа системи Нікітіних

Насамперед це праця, природність, і творчість. Діти - хазяї собі, своїм вчинкам і розпорядку. Їх ні до чого не примушують, лише допомагають розбиратися в складних життєвих і філософських проблемах. Дорослі підштовхують, але не випереджають дітей, вступають із ними в діалог. Головним завданням виховання, на думку Нікітіних, є максимальний розвиток творчих здібностей підростаючої людини і його підготовка до життя.



Д/гра «Гаражі»-орієнтування в просторі, сенсоріка.



С/р. гра «Будівельники»-соціально орієнтування



Д/гра «Наклади об'ємну фігуру на контур», «Склади трикутник з двох, трьох, чотирьох частин» - логіка, орієнтування, сенсоріка.



Досліди зі снігом «Подорож кольорової Крапельки»-соціально-побутове орієнтування

Основні принципи Нікітіних

Не заважати розвитку дитини, а допомагати їй, створювати умови для подальшого розвитку, орієнтуючись на самопочуття і бажання дітей. Нікітіні помітили, що в дітей раніше розвиваються ті сторони інтелекту, для яких створені відповідні "випереджувальні" умови.


Легкий одяг і спорт входять у повсякденне життя дітей і стають для них природним середовищем.

Творчість дітей на заняттях та ніяких спеціальних тренувань, займаються скільки хочуть, поєднуючи спорт з іншими видами діяльності.


Небайдужість батьків та педагогів до того, що і як у дітей виходить, участь дорослих у дитячих іграх і змаганнях, та й взагалі - у самостійному житті дітей





Чому саме ігри Нікітіна для дітей з порушеннями зору ?

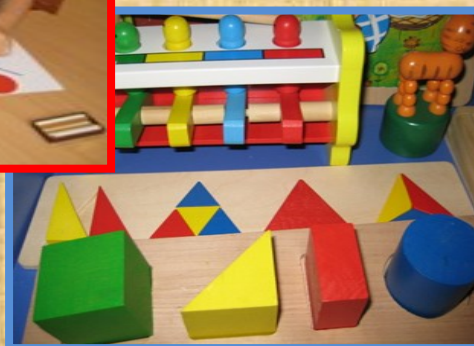
 Ігри допомагають дітям з вадами зору сприймати предметний світ який отримує для них яскравість, чіткість, стає об'єктом пізнання та перетворення.



 Ігри зацікавлюють, завантажують мозок інформацією, змушують зосередитися, думати, мислити. А думати вони будуть тільки тоді, коли вони отримують цікавий, різнобарвно оформлений матеріал: демонстративний, роздатковий, ілюстративно-графічний підкріплений виконанням різних завдань з розмальовкою, малюванням схем, лабіринтами, обводками, перфокартами, що сприяють сформованості координації в системі «рука – око».

 Ігри Нікітіна та їх варіанти сприяють підтримці та відновленню зорових функцій при систематичній, кропіткій, цілеспрямованій корекційній роботі та враховує зорові діагнози, фізичні та психічні особливості дітей.

 Такі діти вимагають більшої кількості вправ та наочності, постійного закріплення, терпіння, часу. Ігри Нікітіна зі своєю нескінченною варіативністю і різноманітністю надають змогу оволодівати кольоровим зором та отримувати знання у повному обсязі.



Корекційний напрямок ігр Б.П. Нікітіна

- сприяють тренуванню та активізації зору зблизу ;
- добре оформлений різнокольоровий матеріал полегшує орієнтування, тренує окорухаючий м'яз, стимулює зір, вчить активно оперувати порушеним зором;
- діти менше нахилиються над посібниками, ілюстраціями, менше сутуляться, що, без сумніву, зміцнює зір, краще помічають дрібні, суттєві деталі, що дозволяє їм отримувати точні та чіткі уявлення про предмети та об'єкти;
- колір завдань служить засобом виділення кольору і об'ємності предмета, що сприяє формуванню бінокулярного зору;
- використання в іграх насичених і контрастних тонів дає можливість проводити різнопланову корекційну роботу;
- варіативність полегшує отримання навчальної інформації;
- використання яскравих різнопланових посібників стимулює дітей з великим інтересом вести орієнтовне, дотикове і зорово-дотикове обстеження збагачує чуттєвий досвід дітей;
- Різні за кольором, формою, та розміром ігри сприяють розвитку логічного мислення і вдосконаленню психічних процесів, запам'ятовуванню з опорою на колір, форму та розмір;
- з різноманітними багатоваріативними іграми швидше досягаються дидактичні цілі, особливо у дітей з порівняно зниженою гостротою зору або ослабленою психікою;
- систематичне акцентування дітей на фарбуванні, обводці, штриховці зображень, малюнків, об'єктів призводить до того, що діти, виділяючи колір, форму, розмір починають придивлятися до деталей, виділяючи не тільки кольори та відтінки але й місцезнаходження об'єкта;
- цікавий різноплановий об'єкт дозволяє набагато довше зберегти зоровий образ, контурне зображення не закріплюються в пам'яті дітей і через три місяці сприймається як незнайоме, а кольорове- діти легко впізнають за пів року;
- на основі роботи з різнобарвним матеріалом активізується словник дітей, вони вчаться користуватися новими термінами, правильно позначаючи складні кольорові поєднання, що свідчить про вдосконалення зорового сприйняття.
- різні за формою та розміром частини, відтінки забарвлення сприяють формуванню сприйняття простору і є одним з етапів для формування бінокулярного зору.
- матеріал різної фактури, розміру, кольору виступає не тільки як інформаційний фактор, але і як фактор спрямованої психічної дії на дитину з порушенням зору та викликає певні естетичні відчуття.

Особливості розвиваючих ігор Б. Нікітіна



Багатофункціональність і безмежний простір для творчості, захоплення навіть дорослими. Ігри вчать дітей, переходячи від простих до більш важких завдань, отримувати радість і задоволення від розумової діяльності, думати та обов'язково домагатися мети.

Кожна гра - це набір завдань, які дитина вирішує за допомогою спорудження з кубиків, цеглинок, квадратів, трикутників, кола, деталей конструктора. Завдання пропонуються в різній формі: у вигляді моделі, візерунка, плоского малюнка, малюнка в ізометрії, кресленні, письмової або усної інструкції, і таким чином, знайомлять його з різними способами передачі інформації тобто видимих і відчутних речей. Це дозволяє дитині самостійно перевіряти точність виконання завдання.

Рівнів складності безліч: від доступних двох-трирічній дитині до непосильних для дорослого, тому ігри можуть викликати зростання труднощів виконання завдань, що дозволяє дитині вдосконалюватися самостійно, тобто розвивати свої творчі здібності. Тому ігри можуть викликати зацікавленість протягом багатьох років (до дорослості).



Як викликати у дитини бажання займатися?



- Умови для розвитку повинні випереджати цей процес, їх потрібно підготувати заздалегідь .
- Загальна робота або робота поруч - це обов'язковий інтерес і до процесу праці, і до його результатів і привід для розмови, обміну думками.
- Ніколи не робити за дитину те, із чим вона здатна упоратися сама, і не вирішувати за неї те, що вона може вирішити самостійно.
- Заохочення творчості, не нав'язуючи своїх думок, і не кваплячись обов'язково запобігти помилці або відразу вказати на неї.
- У випадку невдачі - не дорікати й не соромити дитини.
- Успіх потрібно відзначати обов'язково й не скупитися на похвалу. Не залишатися байдужим до того, що і як робить дитина, що в неї виходить.



- Діти повинні бути готові сприймати знання не тільки розумово, але й фізично. Тіло дитини як би саме по собі інструмент пізнання. Не перевантажене зайвим одягом, не обтяжене сверхкалорійною їжею, загартоване фізичними вправами воно легко й охоче «йде назустріч» вимогам розумового порядку.



Б.П.Нікітін

Спільне для ігор Б. Нікітіна

Від простого до складного - з дуже важливою умовою творчої діяльності - робити все самостійно.

Не можна пояснювати дитині спосіб і порядок рішення завдань і не можна підказувати ні словом, ні жестом, ні поглядом. Здійснюючи рішення практично, діти вчаться брати все необхідне з навколишньої дійсності самостійно.

Дитина розвивається найбільш успішно, якщо вона самостійно намагається вирішити максимально складні та різноманітні для неї завдання, які не терплять примусу й створюють атмосферу вільної й радісної творчості



Ігри не вичерпуються запропонованими завданнями, а дозволяють дітям і педагогам вигадувати нові варіанти та займатися творчою діяльністю.

Крапки

Крапки" Це 48 квадратів:

сині - крапки від 0 до 11, розташовані лінійно;

рожеві - крапки від 0 до 11, розташовані по колу

і в центрі; жовті - крапки від 0 до 11,

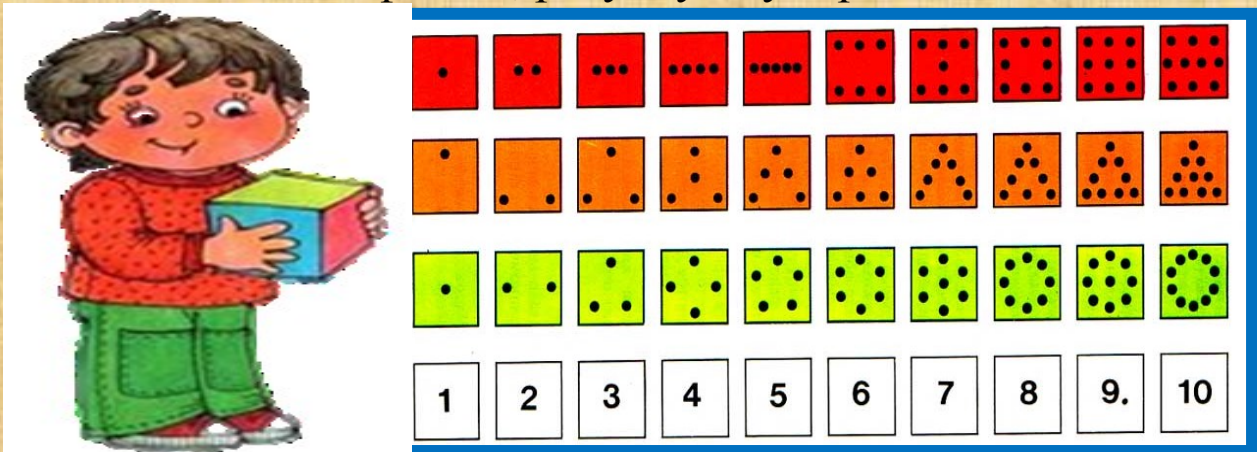
розташовані по трикутнику; білі - цифри від 0 до 11.



Завдання до гри:

- розкласти квадрати за кольором;
- зібрати разом квадрати одного кольору, щоб вийшло чотири стопки;
- розкласти квадрати в 4 ряди, щоб кожен ряд був одного кольору;
- розкласти квадрати по порядку: за кольором (рядами);
- вийняти з кожного ряду квадрат без крапки;
- поруч з квадратами без крапок покласти квадрати з однією крапкою (того ж кольору);
- розкласти рожеві квадрати по порядку;
- розкласти всі квадрати по порядку. Якщо дитина вміє рахувати до 10, йому можна запропонувати розкласти спочатку один ряд з точками (синій або рожевий), а потім перейти до розкладання двох і трьох рядів одночасно.

Час розкладання всіх сорока чотирьох квадратів в цьому випадку - вирішальний критерій. Тут не тільки відбувається самовдосконалення, але, головне, починає формуватися навичка швидкої систематизації хаотично розташованих предметів. Гра розвиває зорову увагу, кольоросприймання, орієнтування в просторі, математичне мислення, навчає навичкам класифікації, рахунку і нумерації.



Дроби

Ця гра являє собою комплект із трьох фанерок розміром з альбомний аркуш. На кожній з них розташовано по 4

кола. Всі вони мають однаковий розмір, але різні кольори. Перше коло ціле, друге розрізане на дві рівні частини, третє на три, і так далі, аж до 12 "часточок".

Завдання до гри:

Спочатку для гри залишають тільки першу фанерку із чотирма колами.

- з їхньою допомогою можна закріпити кольори, порахувати вкладені частини, зрівняти їх між собою.
- знайомлять із математичною термінологією.
- Можна спробувати зробити різнобарвне коло.
- Дуже цікаво будувати драбинку: знизу - ціле коло, далі половинка, потім третина. З її допомогою можна наочно зрозуміти, чому одна друга більше, ніж одна третя.

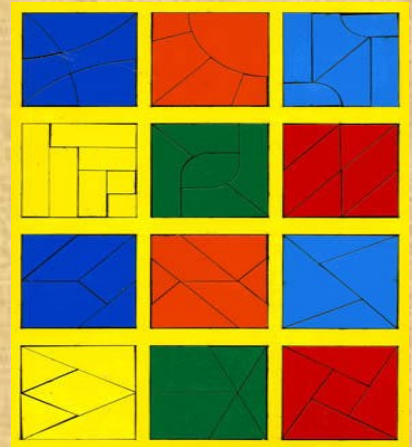
Варіанти:

- Складання паперового кола 2,3 рази (розподіл на частини)
- Знайомство з частинами доби по колу.
- Послідовність пор року по колу (місяці).
- Розрізання ножицями.
- Викладання в лінію.



Склади квадрат

Ця гра головоломка, у якій потрібно з декількох частин різної форми скласти квадрат. Вона має три категорії складності. У кожному входить по 12 різнобарвних квадратів вони розташовані на фанерці розміром з альбомний аркуш і як би вставлені у віконечка.



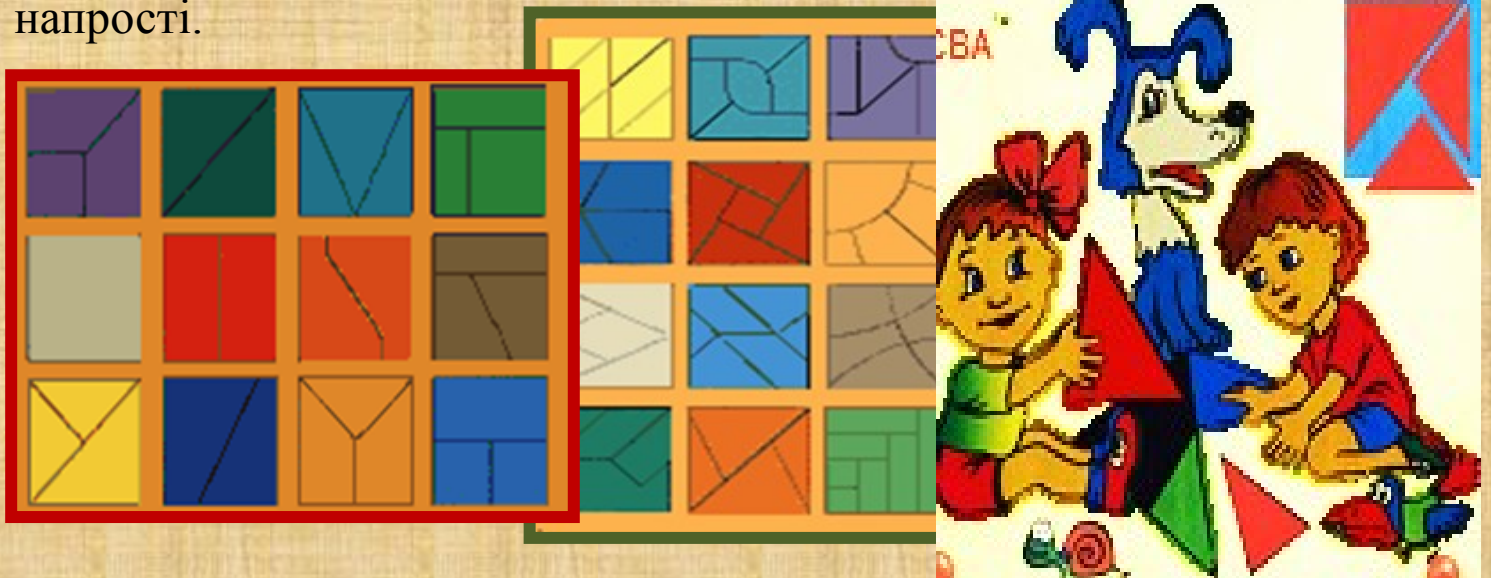
Завдання до гри:

- Деталі розкладають на множини за кольорами та показують, як із двох половинок виходить цілий квадрат.
- Для дітей 2 років і молодше залишають 4 найпростіші квадрати: цілий, із двох прямокутників, із двох трикутників і розрізаний на дві частини по ламаній лінії.
- Далі дитині надається можливість діяти самостійно. Поступово діти засвоюють цей рівень і переходять на більш складний.

Варіанти:

- Складання паперу квадратної форми та розрізання 1, 2, та 3 рази отримуючи відповідно спочатку два прямокутника, потім чотири квадрата і складаючи по діагоналі два трикутника, та складаючи другий раз чотири трикутника.
- Обведи та заштрихуй
- Використання картонних квадратів, розрізаних різними способами та накладання на контури чорно-білі або кольорові.

Ця гра сприяє розвитку кольоросприймання, бінокулярного зору, засвоєнню співвідношення цілого й частини, формуванню логічного мислення і умінню розбивати складні завдання на прості.



Склади візерунок

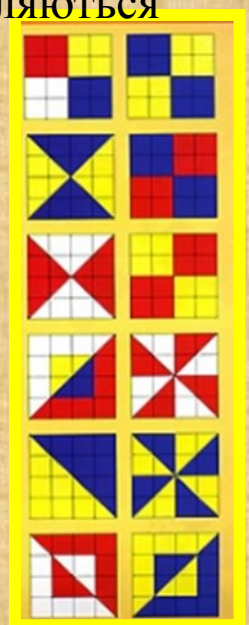
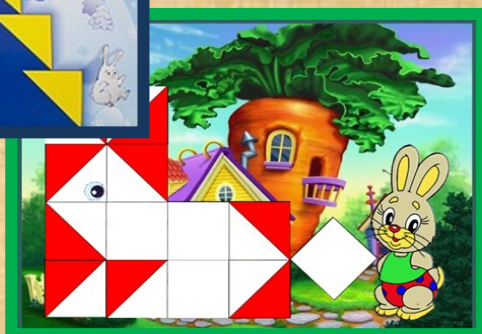
Гра складається з 16 однакових кубиків. Всі 6 граней кожного кубика пофарбовані по-різному, 4 кольори: червоний, жовтий, білий, синій, біло-червоний, синьо-жовтий. Це дозволяє складати з них 1, 2, 3 і навіть 4-кольорові візерунки у величезній кількості варіантів. Вони нагадують контури різноманітних предметів.



Завдання до гри:

- складання привабливих, візерунків-завдань із кубиків у коробці задалегідь для заохочення дитини. Відкриваючи вперше коробку з кубиками, дитина помилується візерунком, з'явиться бажання створити красу самостійно, поступово переходячи від візерунка до візерунка;
- по схемам-завданням складання візерунків з кубиків;
- дивлячись на кубики, зробити малюнок візерунка;
- вигадування нових варіантів з 9 або 16 кубиків, яких немає в зразках, тобто виконання вже творчої роботи;
- складання 5 або 10 візерунків за одну гру, все залежить від настрою дитини та її можливостей;
- виконання роботи по пам'яті як ускладнення завдання.

Граючи самостійно, дитина вчиться швидко працювати, вірно укладати кубики контролюючи себе, порівнювати свої результати, оцінювати свої сили і можливості - це початок самостійності мислення, дуже важливої сторони творчих здібностей. З'являються зерна охайності зосередженості розвивається зорова увага, просторове орієнтування.



Кубики для всіх



Це гра-головоломка складається з семи дерев'яних частин, з яких можна збирати об'ємні фігури-завдання. Фігурки для гри володіють майже невичерпними можливостями різноманітних сполучень і дозволяють скласти величезну кількість різних моделей або різних варіантів однієї і тієї ж моделі.

Завдання до гри:

- Поклавши перед собою схему-завдання, дитина буде з фігурок точно таку ж модель, як намальована.
- Побудувавши одну, він переходить до наступної, більш складної.

По суті доводиться вирішувати два завдання одночасно:

по-перше, вибирати з 7 фігурок тільки 2 - 3 (або більше, якщо модель складна), які необхідні для побудови моделі-уявний аналіз схеми на які фігурки його можна розчленувати;
по-друге, надати цим фігуркам те положення, яке вони займають в моделі, тобто з'єднати їх і укласти в модель - синтез і предметні дії.

Гра вчить мислити просторовими образами (об'ємними фігурами), умінню їх комбінувати, така аналітико-синтетична діяльність, та ще й на "стелі" своїх можливостей, тобто напружуватися до межі, швидко розвиває кмітливість і в дійсності є, мабуть, найголовнішою особливістю кожного творчого розуму. Фундамент для творчості починається з того моменту, коли дитина починає придумувати і складати нові моделі, яких немає в зразках.



Унікуб

Це універсальні кубики, які вводять дітей у світ тривимірного простору. "Унікуб" являє собою 27 невеликих дерев'яних кубиків. Грані кожного кубика пофарбовані в такий спосіб (усього три кольори), червоний, жовтий, синій. Нікітін пропонує для «Унікуба» 60 завдань. Перші з них автор виконував з дітьми 1,5 - 3 роки, а самі складні - доступні далеко не всім.



Завдання до гри:

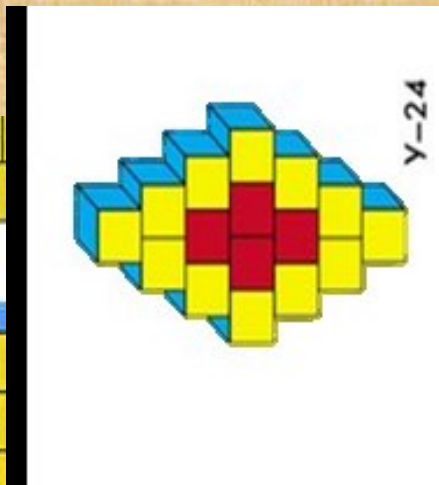
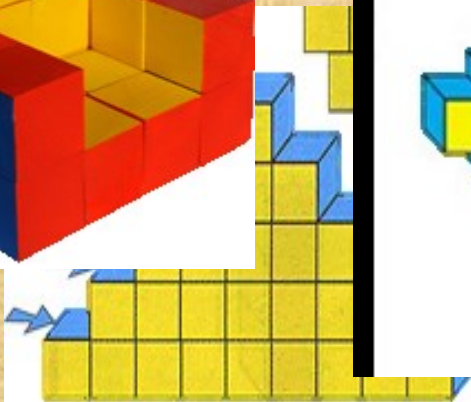
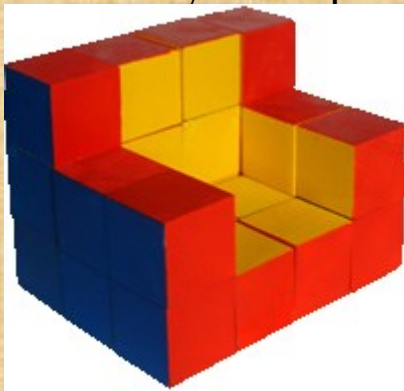
- зібрати куб з одноколірними гранями;
- спільні ігри у вільній формі;
- малювання побудованих моделей;
- складання за зразком та усним поясненням;
- ігри з дрібними іграшками (ляльками, машинками).



Розвиваються вміння аналізувати закономірності фарбування граней кубика. Можна спостерігати як дитина порівнює свою споруду, як рахує, скільки кубиків треба взяти для моделі, і вирішує, робить висновки чи підходить кубик чи ні.

Використання гри при підготовці дитини до школи привчає дитину до посидючості, уважності, чіткості, охайності.

Розвиток просторового мислення дозволить дитині в майбутньому опанувати креслення, стереометрію, геометрію.



Годинник «Веселка»

навчальний посібник Б. Нікітіна

Іграшка в формі годинника. На дерев'яному планшеті по зовнішньому колу розташовано 12 фігур - вкладишів які відрізняються між собою формою і кольором. Внутрішнє коло утворюють 7 елементів пазла і 2 стрілочки: годинна і хвилинка.



Завдання до гри:

- ігрові дії зі стрілочками;
- розкладання фігурок з цифрами від 1 до 12 по місцях, орієнтуючись на форму заглиблень;
- наочне знайомство з поняттям часу : показ дитині, в якій годині він прокидається, снідає, виходить на прогулянку;
- виготовлення годинників з пластиліну, гудзиків тощо.

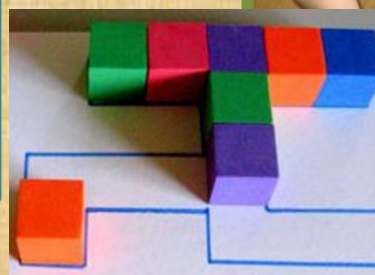
Гра познайомить дитину з різними геометричними фігурами, навчить розрізняти кольори, рахувати до 12, розуміти мову годин і значення стрілок, орієнтуватися у частинах доби , допоможе зміцнити дрібну моторику пальчиків, розвинути окомір, кольоросприймання, увагу, логічне мислення, зорову пам'ять.

Робота з формування часових відношень і розвитку сприйняття кольору і форми проходить не те, що паралельно, а просто органічно взаємопов'язане, так як без знання кольору і форми неможлива робота з формування часових уявлень за допомогою кольорових і схематичних знаків.



Корекційні вправи на основі ігор Нікітіна

- Складання паперу 1,2, та 3 рази квадратної форми та розрізання отримуючи прямокутники, квадрати, трикутники.
- Знаходження центру, наведення кольоровим фломастером лінії згину та домальовування предметів.
- Ознайомлення з просторовими поняттями: ліво, право, верх, низ, лівий нижній кут, правий верхній і т. д. (квітка, сніжинка, вітрячок), отримання декількох варіантів геометричних фігур.
- Використання картонних геометричних фігур різного розміру відповідно зоровому діагнозу, розрізаних різними способами для дітей різного рівня підготовки, складання з частин, обведення, домальовка.
- Обведення геометричної фігури, креслення за допомогою лінійки, робота у зошиті в клітинку (залежно від віку, зорового діагнозу та навичок).
- Використання трикутного танграма, площинних геометричних фігур для створення візерунків та різних зображень (робота на фонах рекомендованих лікарем офтальмологом).



Розвивальний ефект ігор Нікітіна



класифікація
систематизування

знаходження
залежностей і
закономірностей

увага
зорова пам'ять
мислення

знаходження
помилки і
недоліків

просторове
сприймання

передбачення
своїх дій, увага

кольоросприймання
форморозрізнення

створення нових
комбінацій
бінокулярний зір

