

Приложение 1

**Использование комплекса оборудования
по развитию тактильного восприятия детей, имеющих различные ограничения
здоровья, в возрасте от года до трех лет**

Бутко Галина Анатольевна;
Олту Снежана Павловна
ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет»
(г. Москва)

Данный комплекс можно использовать в Службах ранней помощи, группах кратковременного пребывания, в дошкольных образовательных организациях, оказывающих раннюю комплексную помощь, а также в условиях домашнего воспитания.

1. Набор тактильных шаров

Описание игрового пособия: в наборе ящик из буковой древесины с 7 парами одинаковых по размеру, но сделанных из различных материалов шаров диаметром 4 см – деревянных, войлочных, каменных, стеклянных, резиновых, металлических. Шары уложены в ящик, разделенный на ячейки и снабженный выдвижной крышкой.

Как играть?

1.1. Игра «Найди такой же»

Глубокую устойчивую миску заполняют песком или любой крупой. В миску кладут от 2-х до 7-ми пар шаров, в зависимости от возраста ребенка. Педагог достает один шарик, дает ребенку его пощупать, просит найти такой же и убирает свой шарик в коробку. Как только ребенок достает шарик, педагог вместе с ребенком ощупывает его и дает ему характеристику: «Посмотри, он гладкий, теплый, легкий, он такой же, как у меня?» (если ребенок владеет речью, то он либо повторяет за педагогом свойства шара, либо сам называет их). Затем педагог достает свой шарик, два шарика сравниваются и если шарик подходит, игра продолжается дальше. Если ребенок вытаскивает неподходящий шарик, ему также дают характеристику, сравнивают с эталоном. Педагог показывает свой шарик и говорит: «Он не такой же, он не подходит, найди вот такой». Далее педагог обращает внимание ребенка на характеристики искомого шара.

1.2. Игра «Развесели зверюшек»

На стол сажают мягкого музыкального зайчика и кошечку, между ними ставят ширму. Рядом с зайчиком кладут от двух до пяти тактильных шаров (в зависимости от возраста ребенка). За ширмой на мягком коврике лежат оставшиеся шары из пар. Ребенку говорят: «Посмотри, какие волшебные шарики у зайчика, а у кошечки нет таких шариков, она расстроилась и плачет, помоги найти для кошечки такие же шарики, как у зайчика, тогда кошечка обрадуется и споет тебе песенку». Ребенок сначала ощупывает шарик у зайчика, а затем выбирает шарик за ширмой на ощупь. Педагог (или ребенок, если владеет речью) проводит анализ качественных характеристик выбранного шарика и сравнивает с искомым. Если шарик подходит, его отдают кошечке и кошечка поет песенку. Игра повторяется для остальных шаров.

2. Набор мягких кирпичей различной жесткости «Компримо»

Описание игрового пособия: в наборе 10 мягких кирпичей (16×24×10 см) из вспененной резины пяти типов жесткости (по одной паре каждого типа); со съёмными чехлами из прочной плотной ткани особой фактуры, мягкой на ощупь и не позволяющей кирпичам скользить на гладком полу, которую можно стирать в стиральной машине.

Как играть?

2.1. Игра «Помоги построить дом»

Материалы: кирпичи «Компримо», две игрушки – заяц и лиса. Инструкция: «У зайки есть вот такой кирпич (дают ребенку кирпич потрогать рукой или ногой). Он строит дом, а у лисы нет кирпича, помоги лисе тоже построить дом, найди такой же кирпич как у зайки». В

зависимости от возраста, ребенку предлагают найти кирпич из пары, резко отличающейся по жесткости. Если ребенок постарше предлагают выбрать из большего количества кирпичей разной жесткости. По мере усложнения ребенку предлагают найти все пять пар кирпичей.

2.2. Игра «Кровать для куклы»

Педагог кладет куклу на жесткий кирпич и берет два кирпича из набора контрастной жесткости и говорит, что кукла не может заснуть, т.к. у нее жесткая кровать и просит ребенка найти для куклы мягкую кровать.

3. Набор тактильных дорожек

Описание игрового пособия: 7 тактильных дорожек (53 x 35 x 6 см) с различными поверхностями (искусственная трава, наждачная бумага, металл, плюш, галька, ворс, плексиглас, основание из цельной древесины бука).

Как играть?

3.1. Ребенку предлагают на каждой из дорожек производить определенное действие:

- искусственная трава – наступая на дорожку, ребенок присаживается и имитирует движения руками, как будто он рвет траву;
- наждачная бумага – имитация «царапанья кошки»;
- металл – имитация катания на коньках;
- плюш – погладить себя, как гладят кошечку;
- галька – присесть и делать движения, как будто перебирает камешки;
- резина – имитация вытирания ног после улицы;
- плексиглас – ребенок переступает с ноги на ногу, как будто дорожка горячая.

Каждый раз ребенок называет или повторяет за взрослым свойства поверхностей.

3.2. Игра «Идем в гости»

Материал: 2 домика, 2 игрушки (заяц и волк), спрятанные в домиках, тактильная дорожка.

Выставляются две дорожки: одна шершавая (искусственная трава, наждачная бумага, плюш, галька, резина), вторая гладкая (металл, плексиглас). В конце дорожек стоят домики, в которых живут зайчик и волк. Инструкция: «Надо попасть в гости к зайчику (волку) он живет в конце гладкой (шершавой) дорожки. Дети разуваяются и определяют, по какой дорожке им надо идти к тому или другому домику. В конце дорожек дети открывают дверку домика и проверяют, правильно ли они выбрали дорожку.

4. Тактильная игра «Пощупай рукой, определи ногой»

Описание игрового пособия: в наборе 10 ящичков (18×19×11 см) из фанеры с откидной передней шторкой и 10 съемных дисков, установленных в углублении на верхней стороне ящичков. Текстура внутренней поверхности ящичков различна и совпадает с текстурой поверхности съемных дисков.

Как играть?

Для первой презентации лучше выбрать от 2 до 5 ящичков с наиболее контрастной внутренней структурой. Ящички переносятся на рабочий стол или коврик. Педагог предлагает ребенку пощупать внутреннюю поверхность ящичка, поверхность диска на ящичке и сделать вывод, что поверхности одинаковы. Аналогично – со всеми выбранными ящичками. После этого педагог снимает диски с ящичков и, перемешав, раскладывает рядом с ящичками. Он предлагает ребенку, ощупав поверхность внутри ящичка, найти соответствующий диск. Для контроля ошибок можно сравнить визуально диск и внутреннюю поверхность ящичка.

После предварительного обучения ребенок, пощупав рукой или ногой внутреннюю поверхность ящичка, выполняет определенные действия (см. игры с тактильной дорожкой). Для усложнения задания можно выполнять упражнения с завязанными глазами.

5. Цветные речные камешки

Описание игрового пособия: в набор входит 6 камешков-кочек, сделанных из прочного материала с нескользящей поверхностью. Камешки-кочки различны по цветовой гамме, размерам и тактильным поверхностям.

Как играть?

Для первого занятия можно использовать только три камешка, затем добавляются все остальные. Эти камешки можно разложить на полу в последовательности от меньшего к большему. Педагогом ребенку предлагается задача – пощупать рукой поверхность каждой кочки и сделать вывод, что все поверхности разные. После этого можно предложить ребенку пройти по этим камешкам, при этом акцентируя внимание на разные цвета и размеры кочек. Также, после более уверенного выполнения ходьбы по кочкам, можно предложить ребенку прыгивать с кочки, которая поменьше и вставать на кочку большего размера или перебежать от кочки к кочке с определенными свойствами.

Все свойства поверхности камешка-кочки называются ребенком или педагогом.

Игра на запоминание. Ребенку дается время на запоминание порядка, в котором раскладываются кочки. Затем ребенку предлагается закрыть глаза и через некоторое время восстановить порядок после перестановки кочек («Внимательно посмотри и расскажи, что изменилось»).

6. Сенсорная дорожка-змейка

Описание игрового пособия: цветной пластик: дорожка из 8-ми изогнутых элементов с выпуклой поверхностью с «шипамии» и со специальными креплениями, позволяющими соединять их в виде кольца, дуги или змейки (для упражнений на балансировку, профилактике плоскостопия).

Как играть?

Использование изделий особо рекомендуется в процессе занятий с детьми с ортопедическими проблемами. Элементы можно выложить змейкой для ходьбы приставными шагами правым и левым боком, лицом вперед с помощью педагога. Также можно выложить элементы в круг, обыгрывая ситуации что это «домик», в который можно забегать, прятаться, запрыгивать и выпрыгивать.

6.1. Игра «Змейка»

Разложите на полу элементы змейкой и предложите пройти малышу по этой «дорожке» приставными шагами. В конце «дорожки» положите игрушку. По дорожке можно ходить правым и левым боком, спиной вперед, приставным шагом, перенося предметы. Желательно сопровождать хождение по дорожке проговариванием простых стихотворных текстов:

*По извилистой дорожке
Мурка правильно пошла,
Ходит маленькая кошка,
Прямо к домику пришла.*

6.2. Игра «Непоседа воробей»

В начале игры ребенок - «воробей» ходит по кругу, выложенному из элементов дорожки – это его «домик». По сигналу взрослого «воробышек» выбегает из «домика» и начинает выполнять движения согласно тексту. Педагог (или другой ребенок), выполняющий роль «кота», произносит слова:

Непоседа-воробей прыгает и кружится. Хорохорится, храбрится.

Очень радуется он, что не замерзла лужица. Только «мяу» он боится.

С окончанием слов «кот» пытается поймать «воробушка», а тот убегает в «домик» (встает либо в центр круга, либо на круг, в зависимости от возраста).