

## Методические материалы для сенсорного развития детей с умеренной и тяжелой умственной отсталостью

Сенсорное развитие (от лат. *sensus* — чувство, ощущение) предполагает формирование у ребенка процессов восприятия и представлений о предметах, объектах и явлениях окружающего мира. Малыш рождается на свет с готовыми к функционированию органами чувств. Но это лишь предпосылки для восприятия окружающей действительности. Полноценное сенсорное развитие осуществляется только в процессе сенсорного воспитания, когда у детей целенаправленно формируются эталонные представления о цвете, форме, величине, о признаках и свойствах различных предметов и материалов, их положении в пространстве и др., развиваются все виды восприятия, тем самым закладывается основа для развития умственной деятельности.

Первая ступень сенсорного развития – восприятие предметов и явлений окружающего мира. С этого начинается познание. Все другие формы познания: запоминание, мышление, воображение, внимание – это результат его переработки. Внимание, память, мышление умственно-отсталого ребёнка формируются и функционируют главным образом в процессе предметных действий и имеют преимущественно наглядно-игровой характер.

### *Развитие ориентировки в цвете*

- На уровне сличения
- На уровне показа по слову
- На уровне самостоятельного названия
- Выполнение группировки по заданному цвету (Дай все такие)
- На уровне обобщения (что еще бывает такого цвета)

### *Развитие ориентировки в форме*

- Соотнесение объемных форм (кирпичик, шарик, кубик, призма)
- Показ по слову
- Самостоятельное название (кирпичик, кубик, шарик)
- Выполнение группировки по заданной форме
- Обобщение (что бывает такой формы)
- Соотнесение плоскостных форм (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал). Показ по слову.
- Группировка по заданной форме
- Обобщение (найди похожие предметы)
- Ориентировка в двух контрастных величинах
- Ориентировка в трех контрастных величинах
- Учить обобщать предметы по величине
- Учить различать предметы по массе (тяжелый, легкий), по температуре (горячий, холодный)
- Учить различать и обобщать неречевые звуки (голоса животных, птиц, звуки различных материалов – звон стекла, шуршание бумаги)

Игра-самый привычный и принимаемый вид деятельности у детей с умеренной и тяжелой умственной отсталостью. В своей работе я использую следующие игры.

### *Дидактический материал по сенсорному развитию*

#### *Развитие ориентировки в цвете*

#### **Игра «Посади бабочку»**

**Цель:** развивать зрительную ориентировку на цвет предметов методом сличения (такой – не такой).

**Оборудование:** два картонных круга («полянки») двух цветов – желтого и красного, бабочки только одного цвета (желтого или красного) и одинакового размера.

**Ход игры:** взрослый кладет перед ребенком «полянки» и говорит: «бабочка любит свою полянку, это – ее домик». Взрослый берет желтую бабочку, прикладывает ее к красному кругу и говорит: «Это – не такой цвет, не ее домик. Вот ее домик (прикладывая к желтому кругу). Теперь ты посади всех бабочек на свою полянку». После того, как задание выполнено, взрослый обобщает: «Полянка – желтого цвета, такая, и все бабочки тоже желтого цвета».

### **Игра «Закрой окошко»**

**Цель:** развивать зрительную ориентировку на цвет предметов методом сличения (такой – не такой).

**Оборудование:** два картонных домика разного цвета с вырезанными окошками, в середине которых изображены зайчики (птички и т.д.), окошки соответствующих цветов одинаковой формы и величины.

**Ход игры:** взрослый кладет перед ребенком «домики», привлекая внимание ребенка к зайчикам, и предлагает спрятать от лисы: «Спрячь зайчиков, чтобы лиса их не увидела, не напугала». Если ребенок выполняет задание без учета ориентировки на цвет, взрослый обращает его внимание, что окошко не такого цвета как домик. «Лиса может догадаться, что там зайчик. Найди окошко такого же цвета как домик». В конце игры взрослый фиксирует результат: «Красное окошко – для красного домика, желтое окошко – для желтого домика».

### **Игра «Перевези кубики»**

**Цель:** развивать зрительную ориентировку на цвет предметов методом сличения (такой – не такой).

**Оборудование:** две машины двух цветов – желтого и красного, кубики соответствующего цвета и одинакового размера.

**Ход игры:** взрослый ставит перед ребенком машины и говорит, что в них надо положить кубики и перевезти их на стройку. «В красную машину надо класть красные кубики». В конце игры взрослый обобщает: «Красная машина везет красные кубики, а желтая машина – желтые кубики».

### **Игра «Дорожки для неваляшек»**

**Цель:** развивать зрительную ориентировку на цвет предметов методом сличения (такой – не такой).

**Оборудование:** мозаика двух цветов (желтого и красного), две неваляшки (желтого и красного).

**Ход игры:** взрослый просит ребенка выложить дорожку для желтой неваляшки, а затем – для красной, пользуясь методом сличения. Затем дорожки обыгрываются: желтая неваляшка идет по желтой дорожке, красная – по красной дорожке.

### **Игра «Накорми куклу»**

**Цель:** развивать зрительную ориентировку на цвет предметов (выбор из двух).

**Оборудование:** две куклы, одетые в разные платья (красное и желтое), набор посуды (блюдца, чашки, ложки) двух цветов.

**Ход игры:** взрослый обращает внимание ребенка на кукол, которые пришли к нему в гости. «Куклы хотят, чтобы ты угостил их чаем. Каждая кукла хочет пить из своей чашки. Раздай куклам свои чашки». То же самое взрослый просит сделать с блюдцами и ложками. При затруднении взрослый использует метод сличения (такая – не такая).

### **Игра «Подбери ленточку»**

**Цель:** развивать зрительную ориентировку на цвет предметов методом сличения (такой – не такой).

**Оборудование:** два воздушных шарика разного цвета, две ленточки соответствующего цвета.

**Ход игры:** взрослый надувает один из шариков и просит ребенка дать ленточку такого же цвета, как шарик. Если ребенок дает подходящую ленточку, взрослый ее завязывает и говорит: «Правильно, ты дал такую же ленточку, как шарик (при этом называется цвет)». В противном случае взрослый прикладывает ленточку к шарiku и говорит: «Ленточка не такого цвета, как шарик, дай другую».

### **Игра «Дорисуй ниточку»**

**Цель:** развивать зрительную ориентировку на цвет предметов методом сличения (такой – не такой).

**Оборудование:** нарисованные на листе бумаги круги двух цветов, фломастеры

соответствующего цвета.

Ход игры: взрослый показывает круги и говорит: «Вот шарики, они могут улететь, их надо привязать. Помоги, нарисуй ниточки к шарикам. Шарик разного цвета, каждому шарик надо нарисовать свою ниточку, возьми подходящий по цвету фломастер. Смотри внимательно, возьми такой же фломастер, как этот шарик» и т.д.

### *Развитие ориентировки в форме*

#### **Игра «Спрячь игрушку»**

Цель: вызвать интерес к свойству предметов окружающего мира, к овладению практическим способом выявления свойства этих предметов.

Оборудование: две коробки: одна – круглой формы с соответствующей крышечкой, имеющей «ручку», другая – квадратной формы также с «ручкой». Шарик и кубик находятся на подносе.

Ход игры: взрослый ставит перед ребенком две коробки, опускает в круглую шарик, в квадратную – кубик и предлагает ребенку спрятать (закрывает коробки крышечками). При этом обращает внимание на взятие ребенком крышки за ручку тремя пальцами (щепотью). При затруднениях взрослый показывает и комментирует способ действия: «Круглую коробочку надо закрывать такой, круглой крышечкой. А эту коробочку – другой, не такой, не круглой крышечкой».

#### **Игра «Почтовый ящик»**

Цель: развивать зрительную ориентировку на форму предметов, формировать практические способы ориентировки (метод проб).

Оборудование: коробка с двумя прорезями (квадратной и круглой), шарики и кубики одного цвета и размера находятся на подносе.

Ход игры: взрослый ставит перед ребенком коробку с прорезями, обращает внимание на форму прорезей и предлагает опустить в нее предметы с подноса. При этом вначале взрослый совместно с ребенком опускает разные формы в разные прорези, пользуясь методом проб, и комментирует действия. В дальнейшем предлагает ребенку самостоятельно опускать кубики и шарики.

#### **Игра «Собери пирамидки»**

Цель: развивать зрительную ориентировку на форму предметов.

Оборудование: две подставки с вертикально расположенными стрелками, набор шариков и кубиков одного размера и цвета со сквозными отверстиями.

Ход игры: взрослый ставит перед ребенком подставки, поднос с шариками и кубиками и предлагает ребенку собрать пирамидки из кубиков и из шариков. Взрослый обращает внимание ребенка: «Тут все такие – круглые, шарики. А здесь, указывая на другую подставку, не такие – кубики».

#### **Игра «Спрячь мячик в коробочку»**

Цель: вызвать интерес к действиям с предметами окружающего мира, к овладению практическим способом выявления свойства этих предметов.

Оборудование: два мячика одного цвета и разного размера, две коробочки с крышечками одинаковой формы, цвета, но разного размера.

Ход игры: взрослый дает ребенку один из мячиков и предлагает спрятать в коробочку: закрыть ее подходящей крышечкой. В случаях затруднения взрослый берет большой мячик, практически показывает, что большой мячик в маленькую коробочку не входит, фиксируя результат действий: «Видишь, мячик большой, а коробочка маленькая. Сюда не подходит. Давай спрячем его у большую коробочку».

#### **Игра «Почтовый ящик»**

Цель: развивать зрительную ориентировку на величину предметов, формировать практические способы ориентировки (метод проб).

Оборудование: коробка с двумя прорезями (большое и маленькое круглое отверстие), шарики одного цвета и двух размеров находятся на подносе.

Ход игры: взрослый ставит перед ребенком коробку с прорезями, обращает внимание на размер прорезей и предлагает опустить в нее предметы с подноса. При этом вначале взрослый совместно с ребенком опускает разные по величине шарики в разные прорези, пользуясь методом проб, и комментирует действия. В дальнейшем предлагает ребенку самостоятельно опускать шарики. По итогам игры обобщает: «В большую дырочку опускали большие шарики, в маленькую – маленькие».

### **Игра «Матрешка»**

Цель: развивать зрительную ориентировку на величину предметов, формировать практические способы ориентировки, учить пользоваться методом проб.

Оборудование: двухместная матрешка.

Ход игры: взрослый показывает ребенку, как «идет» к нему матрешка: «Смотри, вот идет к тебе Ляля. Открой ее, посмотри, что там внутри у нее». При затруднениях взрослый помогает ребенку открыть матрешку и говорит: «Вот, там есть еще маленькая, возьми ее. Покажи, как она идет. Спрячь маленькую матрешку в большую». Если ребенок не выполняет это действие, взрослый сам медленно складывает матрешку. Затем ребенку предлагается выполнить задание самостоятельно. В конце игры взрослый обобщает способ действия: «Маленькую матрешку можно спрятать в большую матрешку».

### **Игра «Пирамидки»**

Цель: развивать зрительную ориентировку на величину предметов, формировать практические способы ориентировки, учить пользоваться методом наложения.

Оборудование: две пирамидки одна с маленькими колечками, другая – с большими, все колечки на обеих пирамидках одного цвета.

Ход игры: взрослый ставит перед ребенком две пирамидки и предлагает ребенку снять колечки с пирамидок. При этом взрослый обыгрывает колечки, показывает ребенку, что колечки крутятся. После этого взрослый берет стержень большой пирамидки и говорит: «Сюда надо надевать все вот такие, большие колечки. При затруднениях используются совместные действия взрослого с ребенком, прием наложения: маленькое колечко накладывается на кольцо: «Видишь, разные колечки, надо найти такое же, большое колечко», затем предлагается надевать маленькие колечки на соответствующий стержень. В конце игры взрослый обращает внимание ребенка на обе пирамидки: «Здесь – все большие, а здесь – маленькие колечки».