**Дидактические игры и упражнения для детей с нарушением зрения**

учитель – дефектолог (тифлопедагог)

Гуляева Наталья Валентиновна

Дидактические игры и упражнения для развития, активизации, стимуляции зрительных функций не только доставляют удовольствие детям, развивают способности, формируют знания, умения и навыки, но и имеют коррекционную направленность. В процессе методически правильно построенной игровой деятельности обеспечивается активизация зрительных функций, тренировка аккомадационного аппарата и глазодвигательных мышц. В процессе таких игр также происходит компенсация зрительной недостаточности за счет включения сохранных анализаторов, речи и мышления.

Для активизации зрения детей с косоглазием и амблиопией в период повышения остроты зрения используются упражнения с лазерной указкой и набором к ней насадок **«Где сидит жук?», «Куда летит бабочка?», «Сосчитай, сколько раз зажглась звезда?»**  и т.п. Изображение проецируется на стене перед детьми, стоящими напротив. Спина и голова прижаты к стене и находятся в неподвижном состоянии. Ребенок следит за движением изображения глазами.

**Цель**: развитие зрительного внимания; активизации зрительных функций: фиксации взора, прослеживания.

**«Волшебная полянка»**

**Цель**: развитие зрительного внимания, мышления, сенсорных эталонов (цвета, формы), мелкой моторики;

развитие зрительных функций: фиксации взора, локализации из множества.

Игра представляет собой поле с одноцветными гвоздиками и съемной панелью, на которой изображены геометрические фигуры разного цвета.

**Условие игры** - надеть цветные колечки в соответствии с указаниями тифлопедагога: «На все синие фигуры – синие колечки, на красные – красные колечки, на желтые – желтые колечки, на зеленые – зеленые колечки, на оранжевые – оранжевые колечки». Усложнение: «На все круги – желтые колечки, на овалы – зеленые колечки, на прямоугольники – синие колечки, на квадраты – красные колечки, треугольники – оранжевые колечки».

**«Цветные гвоздики»**

**Цель**: развитие зрительного внимания, мышления, мелкой моторики;

развитие зрительных функций: фиксации взора, локализации из множества, аккомодации, прослеживания, бинокулярного зрения.

Игра – поле с разноцветными гвоздиками. Условие игры - ударь молоточком «По гвоздикам заданного цвета», «Дотронься до дальних – ближних гвоздиков»

**Варианты игры**: «Сделай узор по образцу с помощью цветных резинок», «Соедини веревочкой гвоздики заданного цвета».

**«Через речку»**

**Цель**: развитие глазомерных возможностей, координации точных движений рук под контролем глаза, развитие восприятия эталонов величины (длины); развитие дифференцированности восприятия (выбор из множества).

Игра представляет собой поле – река с пенечками, расположенными на разном расстоянии друг от друга от одного угла поля до другого, набор дощечек разной длины. Условие игры – соотнести длину дощечек с расстояниями между пенечками, тем самым помочь игрушкам перейти с одного берега на другой.

**«По дороге»**

**Цель**: развитие зрительно - моторной координации;

активизация зрительных функций: прослеживания, аккомодации, фиксации взора.

На поле изображена извилистая дорога, ограниченная с обеих сторон тесьмой. Условие игры – помочь футболисту прокатить мяч по дороге (по принципу отталкивания одноименными полюсами магнитов).

**«Чудо рыбалка»**

**Цель**: развитие координации точных движений рук под контролем глаза; активизация зрительных функций: фиксации взора, тренировка бинокулярного зрения.

Игра представлена в виде «мини – аквариума» (набор для специй с разным диаметром), удочки, пуговиц – игрушек на металлических скрепках. Условия игры – одной рукой на определенном расстоянии достать предметы со дна «аквариума».

**«Найди пару»**

**Цель**: развитие зрительного внимания, предметных представлений; активизация зрительных функций: фиксации взора, локализации из множества.

Игра состоит из предметных картинок нарисованных контуром на листе бумаги и вырезанных силуэтов тех же предметов. Условия игры – наложить силуэт предметной картинки на его контурное изображение.

**Вариант игры**: соотнести силуэт животного и его контурное изображение в разных позах.

**«Щепки – прищепки»**

**Цель**: развитие мелкой моторики, точности движения рук под контролем глаз; активизация зрительных функций: фиксации взора.

Игра представляет собой цветные изображения животных и бельевые прищепки. Условие игры – прицепить прищепки, создавая гриву льву, ежику – иголки и т.п.

**«Сухой бассейн»**

**Цель**: развитие навыков осязательного восприятия, снятие напряженности мышц кистей пальцев рук (самомассаж рук)

Игра представляет собой прозрачную большую емкость – банку с цветными шариками – пульками и предметами – игрушками. Условия игры – найти в «сухом бассейне» заданный предмет.

**«Цвета»**

**Цель**: развитие цветовосприятия; умения локализовать заданный цвет из множества других цветов, соотносить цвета с заданным эталоном.

Игра представляет собой серединки и лепестки разных цветов. Условия игры – соотнести лепестки с серединкой заданного цвета.

**«Цветочная поляна»**

**Цель**: развитие зрительного внимания, мелкой моторики; развитие навыков ориентировки на микроплоскости; активизация зрительных функций: фиксации взора.

Игра представляет собой поле с цветочками на нитках, расположенных вертикально. Передвигая цветы расположить их в соответствии с образцом.

**«Цветные пробки»**

**Цель**: развитие зрительного внимания, мелкой моторики;

активизация зрительных функций: фиксации взора, локализации, прослеживания, тренировка бинокулярного зрения.

Игра представляет собой поле с горлышками от бутылок, расположенных

в определенной последовательности. Условия игры – накрутить пробки на горлышки от бутылок в соответствии с образцами.

**Вариант игры**: перед тем как накрутить крышку на горлышко положить на дно пуговицу или пульку.

Таким образом, работа с этими играми является тренировочным комплексом в помощь к лечению.

**«Морские камешки»**

**Цель**: Развитие зрительного внимания,

навыка точных движений руки под контролем глаза, мелкой моторики;

стимуляция зрительных функций: повышение остроты зрения, фиксации взора.

Игра представляет собой контурные предметные картинки по темам, морские плоские камешки. Условия игры – выложить по контуру изображение предмета из морских камешков.

**«Волшебная ниточка»**

**Цель**: Развитие зрительного внимания, зрительно – моторной координации;

активизация зрительных функций: повышение остроты зрения, фиксации взора, прослеживания,

Игра представляет собой поле – ковролин, силуэты предметов из драпа, клубок тонких ниток. Условия игры – выложить по контуру предмет с помощью ниточки.