

Государственное автономное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
Ярославской области  
«Институт развития образования»

## **Инклюзивное образование**

**П. Ю. Мальцева, С. А. Розе, Г. В. Отрошко**

# **Игровые приемы сенсорного обогащения дошкольников**

*Методическое пособие*

Ярославль  
2023

**УДК 376.3**  
**ББК 74.3**  
**М 215**

Публикуется по решению  
редакционно-издательского  
совета ГАУ ДПО ЯО ИРО

Рецензенты:

Ромашкина Е. Н., заведующий МДОУ «Детский сад № 209» г. Ярославля, учитель-дефектолог;

Семенова О. Н., кандидат биологических наук, заведующий кафедрой инклюзивного образования ГАУ ДПО ЯО «Институт развития образования».

**М 215 Мальцева П. Ю., Розе С. А., Отрошко Г. В.**

**Игровые приемы сенсорного обогащения дошкольников:** методическое пособие / П. Ю. Мальцева, С. А. Розе, Г. В. Отрошко. – Электронные текстовые дан. (2,56 Мб). – Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2023. – Текст: электронный. — (Инклюзивное образование).

**ISBN 978-5-906776-28-0**

**ISBN 978-5-907070-90-5**

Методическое пособие содержит подробное описание работы по сенсорному развитию в игровой деятельности дошкольников с ОВЗ, имеющих нарушения обработки сенсорной информации.

Предназначено для учителей-дефектологов, учителей-логопедов ДОУ. Пособие может быть использовано при реализации дополнительных программ профессионального образования, посвященного вопросам обучения и развития дошкольников с ОВЗ. Материалы методического пособия могут быть полезны как педагогам различного профиля, так и студентам учреждений высшего и среднего профессионального образования, обучающимся психолого-педагогическим специальностям, а также родителям детей с ОВЗ.

**УДК 376.3**  
**ББК 74.3**

**ISBN 978-5-907070-90-5**

© Мальцева П. Ю., Розе С. А.,  
Отрошко Г. В., 2023  
© ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2023

## Содержание

Введение.....	4
1. Сенсорное воспитание в становлении психики ребенка.....	5
2. Сенсорная интеграция и сенсорная дезинтеграция в развитии дошкольника. 8	
3. Игра как деятельность, средство и терапевтический подход.....	10
4. Развитие вестибулярной системы в играх и игровых упражнениях.....	12
5. Развитие вестибулярной системы с помощью специального оборудования. 22	
6. Развитие тактильной системы.....	29
7. Развитие проприоцептивной системы.....	46
8. Дыхательные игры и упражнения.....	61
9. Игры с сенсорным оборудованием.....	63
Заключение.....	69
Литература.....	70
Приложения.....	71
Сведения об авторах.....	76

## Введение

*Игры детей – вовсе не игры,  
и правильнее смотреть на них,  
как на самое значительное и глубокомысленное  
занятие этого возраста*

*Мишель де Монтень. Опыты.*

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (далее ФГОС ДО) предъявляет требования к основным образовательным программам дошкольного образования (включая адаптированные) в части создания условий, необходимых для получения дошкольниками качественного образования. Относя эти требования к адаптированным образовательным программам дошкольного образования детей с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ), в качестве обязательных фигурируют условия для диагностики и коррекции нарушений развития дошкольников, их социальной адаптации, оказания коррекционной поддержки на основе использования специальных психолого-педагогических подходов, а также наиболее органичных для типологических и индивидуальных особенностей дошкольников с ОВЗ методов, приемов и технологий.

Эффективная реализация адаптированных образовательных программ дошкольного образования детей с ОВЗ возможна только в случае тщательного учета их возможностей и ограничений. Игровая, познавательная, исследовательская и творческая деятельность только тогда становится максимально полезной для ребенка, когда она обеспечивает эмоциональное благополучие малыша, дает возможность для самовыражения и развития в комфортной для ребенка с ОВЗ среде.

Основой познания мира, присвоения его поликультурных ценностей во всем разнообразии звучаний, красок, ароматов, движений и вкусов является сенсорное развитие дошкольника. Ребенок, познавая мир через чувствование, создает основу для всех видов развития собственной психики: восприятия, внимания, памяти, мыслительных операций, поведения и коммуникации. Недостаточность обработки сенсорных составляющих психического развития, отмечаемая специалистами у значительного количества дошкольников (и практически у всех дошкольников с ОВЗ), создает трудности в перцептивном познании, а значит, и в развитии познавательной деятельности. В избыточном ширпотребом технологичном двадцать первом веке дети растут в условиях недостаточности сенсорной среды: обедненной, доступной маленьким детям простыми ритмами потешек, колыбельных и пестований; обедненной слуховыми ощущениями тонких дифференцировок (шелест листьев, пение птиц, шум дождя), среде, насыщенной стандартными вкусами, яркими красками, недостаточной по тонким, разнообразным ощущениям. Растут в среде, не обеспечивающей достаточной для развития ребенка двигательной и тактильной активности, полноценной коммуникации. Соответственно дети с ОВЗ, изначально не имеющие

достаточных возможностей для освоения мира с помощью органов чувств и сенсорных систем, растут в условиях, не обеспечивающих возможностей для формирования свойств и качеств психики, определяющих созревание целенаправленных процессов восприятия, внимания, мышления. Позднее формируются всевозможные сенсорные эталоны (цвет, форма, величина), со значительным опозданием и неполноценно приобретаются знания и умения. Развитие возможности чувственного познания мира, обработки сенсорной информации, сенсорной интеграции в целом не просто модная тенденция, а необходимая составляющая процесса развития дошкольника, значит, и организации образовательной деятельности в детском саду. Это методическое пособие посвящено описанию деятельности по сенсорному развитию дошкольников с ОВЗ, в частности, процессу сенсорного обогащения детей. В нем описаны диагностические подходы, а также эффективные практики организации и использование в образовательной деятельности разнообразных игр, обеспечивающих сенсорное развитие ребенка, разработанных и апробированных в течение ряда лет в практике учителя-логопеда С.А. Розе и учителя-дефектолога П.Ю. Мальцевой – специалистов МДОУ Детский сад № 18 «Сказка» Угличского МР Ярославской области. Методическое пособие содержит подробное описание работы по сенсорному развитию в игровой деятельности дошкольников с ОВЗ, имеющих нарушения обработки сенсорной информации. Авторы надеются, что разработанные ими материалы окажутся интересными для специалистов и родителей дошкольников и будут востребованы в практике детских садов и в семейном воспитании.

## **1. Сенсорное воспитание в становлении психики ребенка**

Сенсорное развитие служит основой познания мира, оно направлено на формирование полноценного восприятия окружающей действительности, первой ступенью которого является чувственный опыт. Зрение обеспечивает нас зрительными образами, слух – звуковыми, осязание дает информацию о прикосновениях и о том, что происходит рядом, обоняние отвечает за распознавание запахов, а вкусовые ощущения за вкус. За ощущения, возникающие в теле, отвечают органы чувств, воспринимающие наши движения, равновесие, действия силы тяжести и положение тела, то есть вестибулярные и проприоцептивные. Висцеральные рецепторы обеспечивают нас ощущениями о чувствах внутри тела, во внутренних органах, они участвуют в регуляции давления, дыхания, от них мы узнаем о чувстве сытости и голода, о жажде.

Чем богаче сенсорные представления ребенка, тем успешнее будет его развитие в целом. Сенсорное воспитание предполагает как овладение детьми определенными перцептивными действиями, так и освоение системы сенсорных эталонов. Исследованиями в области сенсорного воспитания занимались многие отечественные и зарубежные ученые. Наиболее важный вклад в развитие данного направления внесли исследования И. М. Сеченова, Л. С. Выготско-

го, А.П. Усовой, А.В. Запорожца, Л.В. Венгера, В.П. Зинченко и многих других специалистов в области педагогики и психологии. Среди зарубежных исследований и разработок наиболее известны труды Ф. Фребеля, О. Декроли, М. Монтессори, Дж. Айрес, У. Кислинг. Все авторы придавали огромное значение получению чувственного опыта в раннем и дошкольном детстве.

Сенсорные ощущения дают нам информацию о том, что происходит в окружающей среде и в нашем теле. Вся эта непрерывно поступающая информация обрабатывается и упорядочивается мозгом, что позволяет нам реагировать на происходящее определенным образом. Чем богаче сенсорные ощущения, тем больше они питают наш мозг и тем лучше он управляет нашим телом и мышлением. Процессы обработки сенсорной информации называются сенсорной интеграцией, происходят они неосознанно и позволяют нам осмысленно действовать, реагировать на различные ситуации, влияют на формирование поведения.

Понятие «сенсорная интеграция» было введено Джин Айрес, американским педагогом-психологом, трудотерапевтом, специалистом в работе с людьми с особыми потребностями. Основанный ею метод сенсорной (от лат. *sensus*, «восприятие») интеграции направлен на стимуляцию работы анализаторов в условиях координации различных органов чувств. Интегрировать – значит собрать или организовать разные части в единое целое. Сенсорная интеграция «собирает мозг в кучу», без нее вся сенсорная система представляет хаотичную, несогласованную, непродуктивную деятельность разных механизмов [1, с.23] Если мозг некорректно обрабатывает ощущения, то это отражается на реакции человека и влияет на многие сферы его жизни. Неупорядоченные ощущения не позволяют малышу сконцентрировать свое внимание, преодолеть хаотичность своих действий, приобрести нужные умения. В работах О. И. Ефимова, В. Л. Ефимовой подчеркивается, что сенсорная интеграция – это этап, который невозможно пропустить. Поэтому развитие сенсорной интеграции так важно как для обычных детей, так и для детей с нарушениями в развитии [4, с.225].

Нарушения сенсорной интеграции – это не проблемы со здоровьем, физически все системы могут работать нормально. Однако развитие детей с нарушениями сенсорной интеграции выглядит не сбалансированно. Наблюдая за таким ребенком, за его поведением в деятельности, можно заметить симптомы дисфункции сенсорной интеграции. Это может быть повышенная или пониженная чувствительность при восприятии раздражителей и их осознание, что отражается в интенсивности реакции. Нарушения сенсорной интеграции в каждом случае выражаются по-разному. Многие педагоги в своей практике встречали детей, кажущихся вялыми, стремящихся опереться на стол или стену, повиснуть на руке взрослого. Они с трудом удерживают себя в положении сидя, словно «стекают» со стула, укладывают голову на стол или подпирают ее рукой. А как часто вы наблюдали «неуклюжих мишек», которые спотыкаются даже там, где и негде споткнуться, плохо удерживают равновесие, часто роняют предметы, наталкиваются на других детей или мебель, могут сесть мимо стула, теряться в пространстве? А может, вам чаще встречались дети с «вечным двигателем», которые никак не могут набегаться туда-сюда, напрыгаться,

накачаться, накружиться и т. д.? И, конечно же, вы сталкивались с утверждениями со стороны некоторых родителей, что их малыш не любит строить из кубиков, складывать мозаику, собирать пирамидку, конструировать из лего-конструктора и прочее. На самом деле ребенок сталкивается с большими трудностями при овладении необходимыми в данной игровой деятельности умениями. Игрушки словно не слушаются малыша: ломаются, падают, движения рук слишком резки, а усилия чрезмерны, ожидаемый результат не достигается. В такой ситуации выражение «не любит» правильно было бы заменить фразой «не может». Некоторые дети испытывают трудности с усвоением образов букв, цифр. Они плохо запоминают их, долго распознают и часто путают между собой. При письме страдает графическое изображение букв или цифр, может теряться строка и даже меняться направление письма и чтения. Знания и умения плохо автоматизируются, долго формируются необходимые навыки.

Очевидно, что такие зарисовки поведения детей иллюстрируют некоторые проблемы в их развитии. Не все взрослые осознают, что сложности в обучении или особенности поведения объясняются неврологическими нарушениями и не могут контролироваться детьми. Согласно теории сенсорной интеграции можно предположить, что определенные чувственные сигналы недостаточно целно обрабатываются мозгом или это происходит некорректно, а следовательно, появляются дисфункции в моторном, познавательном, речевом развитии ребенка. Особая реакция на различные чувственные стимулы часто возникает у детей с нарушениями или задержкой в речевом и психическом развитии, с выраженным синдромом дефицита внимания и гиперактивности, у детей с умственной отсталостью, заболеваниями генетического характера, расстройствами аутистического спектра (далее РАС), с детскими церебральными параличами (далее ДЦП). Нарушения сенсорной интеграции невозможно перерасти, дисфункции необходимо компенсировать в детском возрасте.

Чтобы создать условия для нормальной работы центральной нервной системы ребенка, необходимо предоставить достаточное количество соответствующих сенсорных стимулов. По меткому утверждению Уллы Кислинг, «чем больше возможностей, чем сильнее дифференцировано наше восприятие, тем больше вероятность, что «наш выбор» окажется успешным» [8, с. 18]. Сенсорная интеграция, необходимая для движения, говорения и игры, – это фундамент более сложной интеграции, сопровождающей чтение, письмо и адекватное поведение. Когда сенсорная информация обрабатывается недостаточно, самочувствие ребенка ухудшается, возникает соответствующая реакция на проживаемые ситуации и нежелательное для окружающих поведение маленького человека. Практика показывает, что нарушения поведения и речи часто оказываются связанными с повышенной или пониженной чувствительностью кожи и, как правило, с пониженной чувствительностью системы кинестетического восприятия.

Если вы узнали в этих описаниях кого-то из своих воспитанников – эта книга для вас. Именно ваши дети нуждаются в компенсации нарушений обработки сенсорной информации и дефицита сенсорной интеграции.

## **2. Сенсорная интеграция и сенсорная дезинтеграция в развитии дошкольника**

Несмотря на то что все дети рождаются со способностью к интеграции, им все равно приходится развивать ее, по-разному взаимодействуя с миром. В самые ранние периоды нервной системе необходимо научиться обрабатывать разные ощущения, которые сообщают о том, что происходит с телом и за его пределами.

Ребенок начинает развивать сенсорную интеграцию еще до своего рождения. Проводимые Джин Айрес исследования раннего развития нервной системы ребенка ещё в утробе матери доказали, что в этот период начинают формироваться три системы восприятия ощущений: вестибулярная, тактильная и проприоцептивная. Данные виды чувствительности функционируют на основе ощущений, которые зарождаются в непосредственной близости от тела или внутри тела человека и составляют основу для сложного взаимодействия всех органов чувств. Джин Айрес назвала их основными, или базовыми, ощущениями.

После появления ребенка на свет в сенсорную систему интегрируются другие ощущения: слух, обоняние, зрение – виды чувствительности, с помощью которых воспринимаются находящиеся на расстоянии от тела раздражители. Различные ощущения тесно переплетаются, и все системы, воспринимающие сигналы собственного тела и воспринимающие воздействие внешнего мира на тело, всегда работают одновременно, симультанно [8, с. 5]. Когда вестибулярные, тактильные и проприоцептивные ощущения обрабатываются, ребенок получает образ своего тела, координацию обеих его сторон, эмоциональную стабильность, а также возможность планировать свои движения и возможность сосредоточить внимание. Зрительные сигналы, синхронизируясь с базовыми ощущениями, обеспечивают детализацию зрительного восприятия, согласованность действий глаза и руки. В дальнейшем это позволит малышу выполнять более целенаправленные действия, например, пользоваться инструментами (ложкой, лопаткой и т. д.). Образ тела и его функциональность, объединяясь с вестибулярными и слуховыми ощущениями, позволяют ребенку учиться понимать речь и говорить самому.

Слабая интеграция ощущений влияет на все стороны жизни ребенка. Ему многое дается с трудом: медленнее идет развитие познавательных процессов, речи, могут возникать проблемы с поведением, а в дальнейшем – с обучением письму и чтению.

Нарушения обработки разных ощущений свидетельствуют о дисфункции определенных сенсорных систем. В этом случае принято говорить о сенсорной дезинтеграции.

Важно разделять симптомы дисфункции сенсорной интеграции на категории согласно нашим чувствам: это слух, зрение, осязание, обоняние, проприоцепция, вкус, координация.

В педагогической практике диагностировать нарушения сенсорной обработки можно, опираясь на анализ подробного анамнеза, результаты наблюде-



ний за ребенком в процессе его деятельности и опросников, заполненных родителями. Во время наблюдающей диагностики следует обратить внимание на поведение ребенка как в момент знакомства, так и при последующих встречах. Немецкий эрготерапевт, специалист в области сенсорной интеграции Улла Кислинг в работе «Сенсорная интеграция в диалоге» рекомендует педагогу в процессе наблюдения за ребенком ответить на вопросы и оценить, как работает сенсорное восприятие у ребенка.

- Каков контакт между родителями и ребенком?
- Кто сначала входит в помещение, родители или ребенок?
- «Липнет» ли ребенок к родителям?
- Прижимает ли мать ребенка к себе, избегая всякого лишнего движения?
- Врывается ли ребенок в помещение?
- Проявляет ли он гиперактивность?
- Проявляет ли ребенок особое недоверие?
- Обращается ли он сразу к педагогу или же к игровому или другому материалу?
- Что ему больше всего нравится в помещении, какая игрушка?
- Как он двигается?
- Двигается больше вдоль стены или идет через комнату?
- Каков мышечный тонус: слабый, сильный или нормальный?
- Не много ли он ходит на цыпочках?
- Как он ходит по комнате: шумно или тихо?
- Есть ли у него проблемы с кожей?
- Говорит ли ребенок? Внятно или нет? Громко или тихо? С живой интонацией или с интонацией робота?
- Как реагирует на вербальное обращение?
- Слышит ли ребенок?
- Не реагирует ли остро на громкие звуки?
- Видит ли ребенок? Останавливает ли он взгляд на предметах?
- Смотрит ли на мать, на педагога?
- Отмечаются ли двигательные стереотипии, проявляется ли стереотипность в движениях глаз, в обращении с предметами?
- Есть ли асимметрии?
- Больше использует правую или левую руку?
- Не избегает ли прикосновения к материалам с необычной структурой?
- Не проявляет ли потребность в особом, педантичном порядке?
- Ребенок бодрый, внимательный, усталый, задумчивый, апатичный, унылый?

Бывает так, что сенсорная дезинтеграция у малыша становится заметна не сразу, а лишь тогда, когда возникают проблемы в игровой деятельности, в речевом развитии, в школьном обучении. Своевременно замеченные трудности, вовремя начатая работа по сенсорному обогащению и нормализации сенсорно-

интегративных возможностей дошкольника – путь к снижению и даже полному устранению целого ряда проблем в развитии ребенка. Поэтому любой ребенок, чье поведение, деятельность или успех в познании окружающего отличаются от сверстников, нуждается в диагностике состояния сенсорно-интегративной сферы.

### **3. Игра как деятельность, средство и терапевтический подход**

Компенсация определенных нарушений и расстройств чувственной интеграции ребенка осуществляется на занятиях по игровой терапии, которые проводят специалисты – эрготерапевты, психологи, коррекционные педагоги, педиатры. Для этого создаются и работают центры, оснащенные специальным оборудованием, которые специализируются на проблемах развития сенсорной интеграции. Во многих дошкольных учреждениях есть сенсорные комнаты, и тем не менее не у всех детей есть возможность посещать их регулярно и в достаточной мере компенсировать имеющиеся дефициты. Создание разнообразной максимально наполненной сенсорной среды в группе компенсирующей направленности и использование ее как на организованных занятиях, так и в самостоятельной и игровой деятельности детей положительно влияет на динамику развития дошкольника с ОВЗ. Подобная практика реализуется в наших коррекционных группах. Для того чтобы у детей развивались процессы саморегуляции и эмоциональной устойчивости, в группе создан уголок эмоционально-социальной направленности с мягкими тактильными стенами, подушками, домиками, обеспечивающими ребенку возможность уединения. Цветной душ, модульный коврик, сенсорные дорожки, специальные утяжелители и мешочки для регуляции веса, балансиры, сенсорные чулки, туннели и прочее оборудование помогают детям развивать и осуществлять контроль над своими движениями, лучше ощущать себя в пространстве. В группе есть световой планшет, стол с песком, тактильные бассейны с разными наполнителями, разнообразные игровые комплекты и пособия для развития разных сенсорных каналов.

У всех детей есть внутреннее побуждение развивать сенсорную интеграцию, без этого внутреннего стремления никто из нас не смог бы развиваться. Для организации сенсорной интеграции необходимо помнить, что это всегда игра, выбранная самим ребенком в соответствии с его интересами и потребностями. Удивительно точно подмечено Джин Айрес: «Интересно» – это детское определение сенсорной интеграции» [1, с. 6].

Игра (игровое взаимодействие) является мощным средством развития детей. Игра – это взаимодействие играющего со средой, для которого характерны относительная заинтересованность процессом, определенный внутренний контроль и свобода от некоторых ограничений объективной реальности. Игра должна приносить удовольствие, а оно, в свою очередь, может быть связано с конкретной деятельностью и умением что-то сделать, поиском ощущений и конкуренцией [2, с. 377]. Определенные виды игр, например подвижные, ча-

сто вызывают радость, богатство ощущений, прекрасно мотивируют детей, демонстрируют их включенность в процесс. Играющему важно самому контролировать процесс или разделять контроль с участниками (педагогом), проявлять самостоятельность, способность воображать, пренебрегать реальностью. Так бревно становится конем, а ребенок наездником, задача удержаться на бревне приобретает смысл. Игра – это всегда больше, чем сенсорная интеграция, но при дефиците последней развитие игры осложняется. С позиции развития сенсорной интеграции игра рассматривается в качестве мощного средства терапевтического воздействия. Адаптированные к уровню развития ребенка «учебные игры» направлены на стимуляцию чувств ребенка. Игровая ситуация побуждает и направляет играющего на выполнение действий, которые провоцируют реакции на предложенный сенсорный стимул. Терапевтический характер подобных игр проявляется в том, что взрослый не тренирует конкретную реакцию на стимул, а предлагает детям деятельность, свободно выполняемую ими, в которой высвобождаются автоматические сенсорные реакции. «Человек не может упражняться в том, чего не умеет». Дж. Айрес говорит: «Для улучшения конечного результата мы должны работать на стадиях, предшествующих желаемому уровню развития. Начинать работу надо не там, где ребенок нуждается в помощи, а там, где он чувствует себя уверенно и уравновешенно. Следует начинать с тех сенсорных каналов, которые достаточно развиты для работы с новыми стимулами» [8, с.16].

Сенсорно-интегративные игры – это, как правило, удовольствие и одновременно труд, направленный на достижение успеха, который не всегда возможен при обычных спонтанных играх. Степень сложности действий ребенка будет постепенно возрастать, требовать более организованных и прогрессирующих реакций.

Работая с детьми над преодолением сенсорных дисфункций, необходимо соблюдать определенные принципы.

- Игра должна быть интересна ребенку. Занятия проводятся в игровой форме, они должны вызывать положительные эмоции у ребенка. Игровая деятельность предполагает наличие знакомых детей, игрушек и других предметов, вызывающих интерес у ребенка.
- Перед ребенком нельзя ставить непосильные задачи: сначала ребенок учится правильно реагировать на более привычные раздражители, затем знакомится с другими, не самыми приятными для него. Повторять выполнение специальных упражнений можно до тех пор, пока поставленная задача не будет решена.
- Ребенок является активным участником игрового действия и контролирует хотя бы некоторые аспекты занятия. Он может участвовать в решении, какие упражнения он будет делать, помочь выбрать оборудование, может делиться своими идеями и желаниями об изменении или прекращении игры. Взрослый должен как можно меньше вторгаться в деятельность ребенка, давая ему возможность допускать и исправлять собственные ошибки, при этом обеспечить его комфортность и безопасность.

- Обязательное условие – обеспечение физической и психологической безопасности. Игровые действия регулируются правилами и границами, которые обеспечивают безопасность. Необходимо установить между детьми и взрослыми различными способами (словесно, знаками, жестами) договоренность о возможности выбора вида и границ деятельности. Действуя по своему желанию и соблюдая заранее известные правила, дети учатся регулировать свою деятельность и поведение.
- Мотивация играет важную роль в преодолении трудностей: чем больше ребенок заинтересован в результате, тем быстрее он его получит. Сохраняя баланс между свободой и структурой, необходимо способствовать поиску мотива и внутреннего побуждения к деятельности. Этого легче достичь, включая в занятия соревновательные и ролевые игры.

Большинство детей, развитие которых характеризуется как сенсорно-дезинтегративное, нуждаются в развитии основополагающих функций мозга – вестибулярных, проприоцептивных и тактильных систем обработки сенсорной информации. Попробуем предложить несколько вариантов развивающих эти системы игровых приемов и игр.

#### **4. Развитие вестибулярной системы в играх и игровых упражнениях**

Вестибулярная система – система поддержания равновесия, – связана почти со всеми зонами мозга, имеет наиболее чувствительные рецепторы. Она начинает формироваться через два дня после начала функционирования сердечной деятельности ребенка, т. е. на 21 день беременности матери, и созревает к 11 годам.

Вестибулярная система обеспечивает нас гравитационными ощущениями, отвечает за анализ положения головы, тела в пространстве, поддерживает мышечный тонус, обеспечивает устойчивость поля зрения при движении. Она играет важную роль в регулировании активности нервной системы. Вестибулярные нарушения проявляются либо в слишком слабой, либо в слишком бурной реакции мозга на сигналы.

Чтобы родители или педагоги могли распознать признаки нарушений вестибулярной системы, надо понаблюдать за ребенком и его поведением и ответить на следующие вопросы, подобранные на основе рекомендаций Дж. Айрес [1, с.106].

- Ребенок постоянно хочет играть в подвижные игры, включающие раскачивание, бег, прыжки и не устает дольше других?
- Не может удержать взгляд на движущемся предмете?
- Работая в тетради, не видит или теряет строчку?
- Не особенно ловок в спортивных играх?

- Чаще сверстников падает, ему не удается или он не пытается предупредить падение?
- Становится тяжелым, когда ему помогают сохранить равновесие и положение тела?
- Не может сидеть прямо на стуле или за столом?
- Плохо справляется с заданиями, в которых задействованы обе руки и обе стороны тела (резать ножницами, прыгать с разведением рук и ног в стороны, ездить на велосипеде)?
- Меняет руки при рисовании или письме, хотя ему уже больше 6 лет?
- Путает право и лево, верх и низ?
- Демонстрирует резкие неритмичные движения?
- Выглядит неорганизованным или «потерянным» в пространстве?

Положительные ответы на вопросы говорят о *низком интегративном ответе на вестибулярные сигналы*.

При недостаточной вестибулярной интеграции поведение ребенка будет напоминать бесконечный поиск необходимых ощущений с целью преодолеть дефицит нужной информации. В младенчестве таким детям, лежа на животе, трудно удерживать головку, а впоследствии – определенную позу. Они могут не замечать своих падений, не предпринимают попытки удержать равновесие. Можно наблюдать недостаточную дифференциацию и координацию движения рук и ног, всего тела, неустойчивую фиксацию взгляда, затрудненность сообщения между полушариями мозга. Таким детям доставляет удовольствие качаться, кружиться, быстро и хаотично бегать, кататься на каруселях и с горок – все это активизирует их вестибулярную систему. Медленные, но ритмичные движения: покачивания, колебания наоборот успокаивают. Этим детям нужны не пассивные, а активные, но самостоятельно контролируемые действия. Необходимо поддерживать стремление детей научиться прыгать через скакалку, кататься на лыжах, коньках, играть на музыкальных инструментах. Они хорошо реагируют на возможность поплавать, ползать, покататься на фитболе, попрыгать на батуте.

Гиперчувствительность к вестибулярной стимуляции проявляется как гравитационная неуверенность – сильный страх падения, даже если такой угрозы нет. Дети отказываются вставать на возвышение, не любят горки, подъемы и спуски на эскалаторе, лифте, проявляют выраженную эмоциональную реакцию на ощущения при перемещениях или изменении положения тела, боятся находиться вниз головой. Среди чрезмерно чувствительных детей больше всего трусливых и плаксивых. Такие дети редко проявляют любопытство в освоении пространства, они демонстрируют недостаточные моторные навыки, проявляют беспокойство и с трудом сохраняют баланс тела в движении, мышечный тонус чаще всего снижен.

Если при наблюдении за ребенком мы получаем утвердительные ответы на следующие вопросы, то уместно говорить о *повышенной чувствительности*

к вестибулярным сигналам и о гравитационной неуверенности. Вопросы подобраны на основе рекомендаций Дж. Айрес [1, с. 113].

- Ребенок упорно старается сохранить вертикальное положение тела, чрезмерно реагирует на изменения положения тела, головы?
- Боится высоты и падения?
- Боится ездить в лифте или на эскалаторе?
- Не нравится кувыркаться через голову или переворачиваться лежа на полу?
- Избегает игр на детской площадке с гимнастическими снарядами, не прыгает с высоты?
- Не любит играть с движущимися игрушками?
- Избегает или боится непредсказуемых перемещений, не любит такие игры, как салки, футбол, «вышибалы»?
- Выглядит тревожным, оказываясь на открытом пространстве?

При воспитании ребенка с вестибулярной гиперчувствительностью важно не только осознавать проблему, но и уважать его реакцию. Необходимо помогать приспосабливаться к действиям, первоначально вызывающим страх, и осваивать их. Например, если ребенок боится качаться, можно посадить его на колени, здесь важную роль играет доверие ребенка к взрослому. Пусть он сначала осваивает движения вперед-назад или вверх-вниз, только после этого вправо-влево, труднее всего дается вращение вокруг разных осей. Необходимо проявлять терпение и не тропить малыша, когда он осваивает сложное для него действие. Чтобы лучше настроиться на ощущения тела, можно предложить ему выполнять движения, не вызывающие страх, с закрытыми глазами. Чувство безопасности можно усилить, используя проприоцептивную стимуляцию (мягкие надавливающие действия при поддержании ребенка) или дополнительную весовую нагрузку (утяжелители на ногах или руках).

Нарушения в работе вестибулярной системы приводят к плохой организации всех сенсорных каналов, а в дальнейшем к сбоям в работе высших структур мозга, тем самым часто (но не всегда) являются первопричиной недоразвития когнитивных и речевых функций. Наше зрение также зависит от вестибулярной организации, благодаря интеграции этих систем осуществляется бинокулярное взаимодействие, происходит обработка визуальных образов, осознается трехмерная модель пространства. Дети со слабой вестибулярной интеграцией плохо организованы, эмоционально нестабильны, испытывают проблемы при обучении чтению и письму, счету. Улучшение работы вестибулярной системы оказывает положительное влияние на результативность деятельности всех других сенсорных систем и играет важную роль в их коррекции и развитии. Этот факт нельзя не учитывать при организации коррекционно-развивающего процесса, поэтому логопеды, дефектологи, психологи в работе с детьми используют приемы, стимулирующие вестибулярную чувствительность.

Для того чтобы разобраться, как дети реагируют на вестибулярную стимуляцию, во время диагностики можно организовать диагностические игры,

в которых ребенок выполняет движения по просьбе педагога, например, игры «Вышки», «Муравьиная тропинка», «Юла», «Цапля».

Основные движения, на базе которых строятся указанные игры, рекомендованы методикой оценки развития детей, разработанной детским неврологом Инге Флеминг. Включая их в индивидуальную диагностику уровня развития ребенка 4-7 лет, которую проводят специалисты (логопед, дефектолог), можно выявить и особенности работы его вестибулярной системы. Если игры проводятся повторно для закрепления и развития навыка, то целесообразно использовать их усложненные варианты, а также проводить их с группой детей.

Для поддержания воображения малышей можно использовать атрибуты (шапочки персонажей), наглядность, «волшебные» слова.

### ***Игра «Вышки» (вариант 1)***

**Цель:** определение способности сохранять устойчивость в естественной позе и стоя на носках.

#### ***Описание игры***

Предлагаем ребенку снять обувь (это важно, чтобы отследить активность стопы) и превратиться в «Вышку» – встать прямо, устойчиво, поза естественная, не предполагает замирания, ноги параллельно, руки опущены вниз. Ребенок-«вышка» старается стоять долго (не менее 10 секунд) и неподвижно, распределяя вес на обе ноги. Как правило, эта часть не вызывает трудностей у детей, и это стимулирует их к усложнению игры. Предлагаем «Вышке» стать «Высокой вышкой», и ребенок приподнимается на носки. В таком положении должен быть виден свод стопы (при плоскостопии свод не будет виден).

Размахивание руками, раскачивание из стороны в сторону говорят о проблемах с вестибулярной системой.

Игра может использоваться и как средство развития процессов равновесия, и как средство включения в работу с детьми в качестве динамической паузы на занятиях или организующий момент при необходимости переключить внимание. Игры на равновесие мобилизуют познавательные процессы детей.

### ***Игра «Вышки» (вариант 2)***

**Цель:** развитие способности к сохранению устойчивости в естественной позе и стоя на носках.

#### ***Описание игры***

Играть может один ребенок или группа детей. Изменяется основная форма «Вышки» или «Высокой вышки». Например, ноги расставлены на ширину плеч или соединены вместе, руки вдоль туловища или на поясе, вытянуты в стороны, вперед, вверх или сложены за спиной. Условие одно – любая «Вышка» должна быть устойчивой и удерживать равновесие.

### ***Игра «Вышки» (вариант 3)***

**Цель:** развитие способности к быстрому принятию устойчивого положения в естественной позе и стоя на носках.

### *Описание игры*

Играть может один ребенок или группа детей. Умение детей превращаться в «Вышки» или «Высокие вышки» определенной формы используется в качестве ответа на условный сигнал. Таким сигналом может быть какой-либо звук (бубен, колокольчик, хлопок в ладоши, щелчок), или, наоборот, прекращение звучания, или зрительный сигнал (поднятый флажок, платок). При ходьбе или беге детям надо отреагировать на сигнал и быстро принять устойчивую, неподвижную позу, о которой договорились ранее.

### ***Игра «Вышки» (вариант 4)***

**Цель:** развитие способности к сохранению устойчивости в естественной позе и стоя на носках.

### *Описание игры*

Играть может один ребенок или группа детей. Устойчивость «Вышки» любой формы может измеряться (например, в секундах или счетом) и сопоставляться с собственными предыдущими результатами. Можно соревноваться с другими детьми. Это стимулирует и помогает научиться контролировать свои движения.

Если серия игр «Вышки» предполагает стимуляцию вестибулярных процессов в статике, то серия игр «Муравьиная тропинка» развивает процессы поддержания равновесия в движении.

### ***Игра «Муравьиная тропинка» (вариант 1)***

**Цель:** определение уровня развития способности к сохранению равновесия, точности и координированности движений.

### *Описание игры*

Педагог рассказывает детям о том, что муравьиная тропа невидимая и очень узкая, по ней можно пройти, ставя стопу перед другой так, чтобы пятка одной стопы касалась большого пальца другой (муравьиный шаг). Игровая задача – передвигаться по тропинке в свободном темпе, не держась ни за что, не глядя на ноги. Отклонение от воображаемой линии, неточная постановка ног, размахивание руками, гримасы говорят о нарушении обработки базовых ощущений (вестибулярных, тактильных и проприоцептивных).

### ***Игра «Муравьиная тропинка» (вариант 2)***

**Цель:** развитие способности к сохранению равновесия, точности и координированности движений с учетом зрительного ориентира.

**Оборудование:** на полу (асфальте) начерчена линия, по которой будет осуществляться движение.

### *Описание игры*

Детям предлагается двигаться по «муравьиной тропинке» в произвольном темпе согласно заданной линии траектории.



### ***Игра «Муравьиная тропинка» (вариант 3)***

**Цель:** развитие способности к сохранению равновесия, точности и координированности движений с учетом зрительного ориентира.

**Оборудование:** на полу (асфальте) начерчены несколько линий, по которым будет осуществляться движение.

#### ***Описание игры***

Играют 2-3 ребенка. Дети соревнуются между собой в качестве и в скорости ходьбы по «муравьиной тропинке». Выполнять движение можно до первой ошибки (отступа). Оступившемуся ребенку надо остановиться там, где он оказался. Выигрывает тот, кто без ошибок пройдет дальше или быстрее всех.

### ***Игра «Муравьиная тропинка» (вариант 4)***

**Цель:** развитие способности к сохранению равновесия, точности и координированности движений с учетом зрительного ориентира и речевой нагрузки (по усмотрению педагога).

**Оборудование:** на полу (асфальте) начерчена линия, по которой будет осуществляться движение.

#### ***Описание игры***

Задача играющего, передвигаясь по тропинке «муравьиным шагом», сочетать шаги с речевыми упражнениями. Каждый шаг сопровождается произнесением (повторением) звуков, слогов, слов. Речевой материал должен быть знакомым, можно читать простые стихотворения.

Один из показателей вестибулярной интеграции – способность восстанавливать равновесие после вращения. После вращения глаза некоторое время продолжают «бегать», эти глазные движения называются постротаторным нистагмом, они свидетельствуют о работе вестибулярной системы. Игра «Юла» поможет понаблюдать за ребенком, когда он кружится, и выявить наличие способности к восстановлению равновесия после вращения. Если ребенок отказывается, его не следует заставлять.

### ***Игра «Юла»***

**Цель:** оценка умения выполнять вращательные движения и реакции на них.

#### ***Описание игры***

Ребенок представляет себя юлой и, разведя руки в стороны, начинает вращаться в среднем темпе вокруг собственной оси (до десяти оборотов).

Следует оценивать стратегию выполнения задания ребенком: насколько качественно он движется и сколько времени ему понадобится, чтобы отрегулировать равновесие (в норме около 15-20 секунд).

Нарушения вестибулярных ощущений проявляются, когда дети делают это очень медленно или наоборот слишком быстро, притворно падают. Если голова у ребенка не кружится вовсе, это позволяет предполагать очень низкую вестибулярную чувствительность.

*Важно!* Для оценки скорости регулирования равновесия после вращений можно предложить ребенку еще раз пройти по «муравьиной тропинке», глядя при этом на свои ноги. Если движение выполняется не хуже, чем до вращения, это значит, что вестибулярная система справляется с задачей.

Еще одним из вариантов определения работы вестибулярной системы являются игровые задания на сохранение равновесия в статике без опоры на зрение. Когда глаза закрыты, на первый план выходит кинестетическое восприятие, замещающее визуальный контроль. Для примера рассмотрим игру «Цапля» и варианты развития и усложнения игровой ситуации.

### ***Игра «Цапля» (вариант 1)***

*Цель:* оценка и развитие способности устанавливать и удерживать равновесие без зрительной опоры.

#### *Описание игры*

Ребенку предлагается вообразить себя «Цаплей»: ходить по болоту и поочередно высоко поднимать согнутые в коленях ноги. Но чтобы поймать лягушку, «Цапле» надо неподвижно стоять на одной ноге. Встав в свободном месте на одну ногу, согнув другую в колене, ребенок вытягивает руки вперед и пытается установить в этой позе равновесие. После этого ему надо закрыть глаза и постараться сохранить устойчивость (без зрительного ориентира это сделать непросто.) Затем ребенку предлагают проделать то же самое, стоя на другой ноге. Качество выполнения задания говорит о степени развития обработки вестибулярной и мышечной информации. Показателен выбор ноги (если нет указания, то выбирается, как правило, ведущая нога).

Варианты развития игровой ситуации.

### ***Игра «Цапля» (вариант 2)***

*Цель:* развитие способности к установлению и удерживанию равновесия без зрительной опоры.

#### *Описание игры*

Играют 1- 3 ребенка. «Цапля» получает приз (желанную лягушку), если сможет простоять на одной ноге с закрытыми глазами условное время (устанавливается с учетом индивидуальных возможностей ребенка). «Цапли» могут соревноваться, кто дольше сможет простоять на правой или левой ноге. Поскольку время установления равновесия у детей может быть разным, отсчет начинается индивидуально для каждого после того, как он закрыл глаза. Выигравшая «Цапля» получает приз.

### ***Игра «Цапля» (вариант 3)***

*Цель:* развитие способности к установлению и удерживанию равновесия без зрительной опоры во взаимодействии с партнером.

#### *Описание игры*

Дети играют парами. «Цапли» стоят парами, держась за руки, и стараются установить равновесие, взаимодействуя друг с другом. Достигнув условной стабильности, они закрывают глаза и пытаются сохранить устойчивость.

Нарушения вестибулярной чувствительности не позволяют полноценно развиваться и зрительно-пространственным перцепциям, что отражается на оценке пространства и поведении ребенка. Иногда это происходит от того, что зрительные и акустические системы развиваются односторонне, без двигательной активности, иными словами, дети слишком много сидят. Для развития восприятия пространства необходимо двигаться в нем, в этом помогут игры, в которых дети передвигаются в разных направлениях, сохраняя баланс и точность движений, например, «Лабиринт», «Путаница», «Паутина». Такие игры можно организовать на спортивных площадках, в группе и даже дома, включить их в квест или положить в основу индивидуального коррекционного занятия, синхронизируя с познавательной деятельностью.

### ***«Лабиринт»***

**Цель:** развитие способности к сохранению равновесия, точности, координации и направление движения с учетом зрительного ориентира.

**Оборудование:** на полу (спортивной площадке) начертить или наклеить малярным скотчем лабиринт.

#### ***Описание***

Ребенок проходит лабиринт, наступая точно на линию, заранее прослеживая и оценивая направление движения. Задача - не ошибиться при прохождении запутанного пути. Если ребенок уже проходил лабиринт, то ему можно предложить перенести в руках «тяжелые» предметы (мешочки с песком, гантели) или назвать все картинки, которые встретились на пути.

### ***Игра «Путаница»***

**Цель:** развитие способности к сохранению равновесия, точности, координации и направление движения с учетом зрительного ориентира.

**Оборудование:** на полу (спортивной площадке) начертить цветным мелом или разложить длинные разноцветные ленты таким образом, чтобы, пересекаясь, они образовывали хаотичный рисунок – путаницу.

#### ***Описание***

Играет группа детей. Каждый встает на начало своей линии и одновременно идет по ней, как по дорожке. Встречаясь при пересечении линий, дети должны обойти друг друга, не сбиваясь и не отступая со своей дорожки. Если дети не перепутают дорожки, то в конце они находят тайный приз.

### ***Игра «Паутина»***

**Цель:** развитие способности к сохранению равновесия, точности, координации и направление движения с учетом зрительного ориентира.

**Оборудование:** 6 стульев стоят по кругу, к их ножкам, невысоко, привязаны нити, переплетаясь, они напоминают паутину.

#### ***Описание игры***

Играют 1- 4 ребенка. Игровая задача: пройти сквозь «паутину», не задев ее. В игру можно ввести водящего – «паука», который следит за качеством выполнения задания.

Во всех подвижных играх так или иначе развиваются базовые сенсорные системы, в их числе и вестибулярная. Поэтому важно наполнить ими детскую деятельность. В детском саду на занятиях по физической культуре дети осваивают все виды основных движений и приобретают физические качества такие, как ловкость, силу, выносливость. Развитие равновесия выделено в отдельную задачу, но научить технике сохранения баланса, как технике метания или прыжков, нельзя. Инструкции не помогут, для этого нужна практика, в которой вестибулярная чувствительность стимулируется в самостоятельной деятельности (самостимуляция), например, в игре. Важно помнить, что дети должны играть в такие игры, которые им знакомы, в то, во что они уже умеют и могут в них играть, тогда преодолевается сенсорный дефицит и не допускается чрезмерная стимуляция органов с повышенной чувствительностью.

В играх вестибулярные процессы интегрируются с тактильной и моторной, зрительной и акустической системами ребенка. Так при балансировании на неустойчивых поверхностях или небольших возвышениях ребенку помогают ощущения устойчивости, твердости и плотности поверхности, к которой он прикасается, происходит подстройка работы мышц и их напряжение, зрение и слух участвуют в оценке пространства. Для детей очень важно упражняться в ходьбе по канату, по доске, по скамейке, по бревну, передвигаться по мешочкам с песком или камешками, по мягким надувным подушкам, уклоняться от вертикальных ориентиров, возникающих у них на пути. В таких видах активности качество выполнения задания зависит от совершенства вестибулярной системы, поэтому ей отдается приоритет в следующей серии игр «Болото».

### *Игра «Болото» (вариант 1)*

*Цель:* развитие равновесия, координации движений, зрительно-пространственных ориентиров.

*Оборудование:* «кочки» – 8 штук для переправы через болото разного уровня сложности.

1 уровень – «кочки» плоские, вырезаны из картона или ткани;

2 уровень – «кочки» – массажные коврики;

3 уровень – «кочки» – деревянные спилы толщиной 6 – 8 см или степ-платформы;

4 уровень – «кочки» – мешочки с песком, подушечки.

#### *Описание игры*

Играет группа детей. Один водящий – «Водяной», который живет в болоте. Задача перебраться через болото, перешагивая с «кочки» на «кочку», «Водяной» следит, чтобы никто не оступился (он может забрать его к себе). Каждый проходит по одному в порядке очереди. Трудность выполнения зависит от уровня сложности оборудования. Начинать надо с простых уровней 1 или 2, постепенно переходя на более сложные уровни 3 и 4. Переходить можно, если предыдущие уровни освоены.

### ***Игра «Болото» (вариант 2)***

**Цель:** развитие равновесия, координации движений, зрительно-пространственных ориентиров, умение действовать в едином темпе со всеми.

**Оборудование:** «кочки» – 8 штук (1-4 уровень).

#### ***Описание игры***

Играют 2 и более детей. «Водяной» регулирует и контролирует переход. Дети, построившись друг за другом, переправляются через «болото», перешагивая с «кочки» на «кочку». Первый ребенок встает на «кочку», затем перешагивает на вторую, освободившаяся (первая) «кочка» ждет следующего игрока. В момент, когда первый ребенок перешагивает уже на третью «кочку», следующий ребенок шагает на первую «кочку». Далее первый ребенок оказывается на четвертой «кочке», а следующий – на второй. Между детьми всегда должна быть одна свободная «кочка». Третий ребенок встает на первую «кочку», когда второй шагнет на третью. И так все идут через болото, соблюдая дистанцию и единый темп движения. Трудность задания регулируется уровнем сложности оборудования.

### ***Игра «Болото» (вариант 3)***

**Цель:** развитие равновесия, координации движений, зрительно-пространственных ориентиров, умение взаимодействовать с партнером.

**Оборудование:** «кочки» – 8 штук (1 и 2 уровня), гимнастические палки.

#### ***Описание игры***

Играют 2 и более детей. «Водяной» регулирует и контролирует переход. Дети объединяются в пары и берутся за гимнастическую палку правой (левой) рукой таким образом, чтобы один оказался впереди, другой за ним на расстоянии длины палки. Они вдвоем переправляются через болото, перешагивая с «кочки» на «кочку», держась за палку. Первый ребенок встает на «кочку», затем перешагивает на вторую, освободившаяся (первая) «кочка» ждет следующего игрока, при этом дети удерживают палку. В момент, когда первый ребенок перешагивает уже на третью «кочку», следующий ребенок шагает на первую «кочку». Далее первый ребенок оказывается на четвертой «кочке», а следующий – на второй. Между детьми всегда должна быть одна свободная «кочка». Задача преодолеть болото, не оступившись и не потеряв палки. Если пара не справляется с заданием, «Водяной» не засчитывает попытку.

### ***Игра «Болото» (вариант 4)***

**Цель:** развитие равновесия, координации движений, зрительно-пространственных ориентиров, памяти и внимания.

**Оборудование:** «кочки» для переправы через болото по 2-3 штуки разного уровня сложности.

1 уровень – «кочки» плоские, вырезаны из картона или ткани;

2 уровень – «кочки» – массажные коврики;

3 уровень – «кочки» – деревянные спилы толщиной 6-8 см или степ-платформы;

4 уровень – «кочки» – мешочки с песком, подушечки.

### *Описание игры*

Играет группа детей, один водящий – «Водяной», который живет в болоте. Задача перебраться через болото по «кочкам», выполняя разные задания. Оказавшись на плоской «кочке» (можно ориентироваться на цвет) надо повернуться вокруг себя на массажном коврикe, потоптаться на деревянной «кочке», постоять на одной ноге. Попадая на «кочку» - мешочек, называют слова по желанию «Водяного». Каждый проходит по одному в порядке очереди. «Водяной» следит, чтобы никто не ошибался.

## **5. Развитие вестибулярной системы с помощью специального оборудования**

Для развития вестибулярной системы у детей широко используются специальные тренажеры: разного вида балансиры, диски, батуты, фитболы, гамаки и качели, каждый из которых предполагает определенные движения и стимулирует одновременно несколько систем: моторную, зрительную, тактильную, слуховую. Если у ребенка есть желание качаться, прыгать, вращаться на диске, то использование тренажеров вносит в работу с детьми разнообразие, повышает активность самого ребенка, вызывает у него чувство радости и доставляет удовольствие. Родителям рекомендуется чаще проводить время на игровых площадках во дворе или в парках, по возможности, дома можно иметь большой гимнастический мяч, качели, перекладину или кольца. В игровых упражнениях моторные и сенсорные процессы можно развивать параллельно с познавательными и речевыми навыками.

Иногда дети сами создают для себя подобие тренажера, используя для этого нестандартное оборудование, мягкие модули.

### ***Наблюдение из практики***

*«Группу посещает мальчик Дима с выраженными проблемами в развитии. Педагоги заметили, что приходя в детский сад, он начинает бегать, кружиться, специально падает и подолгу лежит на полу, поднимая при этом ноги вверх, пытается ухватиться руками за ноги, раскачиваясь на спине. Неожиданно для себя он открывает еще одну возможность стимулировать свои вестибулярные ощущения, используя детали мягкого модуля. Он выбирает длинный брусок из набора мягкого модуля и, лежа на нем, подолгу балансирует. В эти моменты он успокаивается, иногда начинает говорить. Используя детскую находку в работе, мы предложили мальчику поиграть в «Самолет» и «Лодку». Лежа на животе, Дима представляет себя самолетом и, разведя руки в стороны, гудит и изображает разные выражи».*

*Это подражательно-балансировочное действие мы притянули к сюжету «Самолет спешит на помощь» - теперь полеты имели конкретные цели. Дима «летел» в магазин за одеждой или бытовой техникой, за фруктами в Африку, в больницу и т.д. В ходе игр ему предлагались различные варианты: назвать, посчитать, сравнить и выбрать какие-то предметы. Когда мальчик*

*представлял себя лодкой, он балансировал на модуле, лежа на спине, как на волнах. Предложенные ему предметы-утяжелители (браслеты на руки, мешочки с песком, бутылки с водой) усилили ощущения движений. Теперь не «самолет», а «лодка» спешит на помощь и спасает игрушки. Подбирая игрушку с левой или с правой стороны, Дима раскладывал их на себе и каждый раз старался, чтобы они не упали.*

Для стимуляции ощущений, связанных с изменением положения тела в пространстве, подходят фитболы, на которых с помощью взрослого ребенок может оказаться вниз головой, опираться на руки, балансировать на животе и на спине. Условия: ребенок доверяет взрослому, справляется с ощущениями, и они ему нравятся. Игровые упражнения на гимнастическом мяче помогают запуску и развитию речи. Например, мы играем с детьми в игры «Возьми, что назвали» или «Возьми и назови».

### ***Игра «Возьми, что назвали»***

*Цель:* обогащение ребенка вестибулярными ощущениями, развитие моторных и речевых функций (понимание вербальных установок, активизация словарного запаса)

*Оборудование:* большой гимнастический мяч, набор игрушек (подбирается индивидуально), невысокий стул, коробка для собранных игрушек.

#### ***Описание игры***

Играют взрослый с ребенком. Взрослый предлагает малышу лечь на мяч животом и, придерживая его за корпус и за бедра, начинает слегка перекачивать мяч вперед-назад. Ребенок, представляя себя птицей или самолетом, некоторое время привыкает к вестибулярным ощущениям. Затем ему предлагают взять ту игрушку или предмет, который назвали в тот момент, когда он приблизится к стулу (определённому месту на полу). Например: «Возьми кубик или возьми красный кубик, возьми маленькое яблоко и т. д.». Амплитуда движений вперед-назад постепенно увеличивается, может увеличиться и скорость движений (все индивидуально). Когда ребенок на мяче откатывается назад, игрушку надо опустить в коробку. После того как все игрушки собраны, опустившись с мяча, можно еще раз назвать и рассмотреть предметы.

### ***Игра «Возьми и назови»***

*Цель:* обогащение ребенка вестибулярными ощущениями, развитие моторных и речевых функций (словарного запаса, навыков произношения, фонематического восприятия).

*Оборудование:* большой гимнастический мяч, игрушки на определенную лексическую тематику или на изучаемый звук, стул, коробка для собранных игрушек.

#### ***Описание игры***

Играют взрослый с ребенком. Взрослый предлагает малышу лечь на мяч животом и, придерживая его за корпус и за бедра, начинает слегка перекачивать мяч вперед-назад. Ребенок, представляя себя птицей или самолетом, неко-

торое время привыкает к вестибулярным ощущениям. Затем ему предлагают взять игрушку со стула (можно с пола) и назвать её в тот момент, когда он приблизится к стулу. Амплитуда движений вперед-назад постепенно увеличивается, может увеличиться и скорость движений (все индивидуально). Когда ребенок на мяче откатывается назад, игрушку надо опустить в коробку. Набор игрушек определяется задачами речевого развития: например, собери всех животных или собери все предметы, в названии которых есть определенный звук и т. п. После того как все игрушки оказались в коробке, опустившись с мяча, можно еще раз рассмотреть, назвать собранные предметы и проверить правильность выполнения задания.



*Рис. 1. Вращение на диске*

Очень нравятся детям игры со спортивным диском, обеспечивающим вращательные движения (рис. 1). На диске можно кружиться вокруг своей оси в правую и в левую сторону, стоя на ногах или присев на корточки. Следует помнить, что упражнения с вращениями должны быть дозированными, чтобы не допускать перегрузки, поэтому в играх следует контролировать количество и скорость оборотов, а также индивидуальную реакцию на них. Не рекомендуются подобные игры при различных формах эпилепсии и повышенной судорожной готовности мозга в случаях, если упражнения на тренажере провоцируют ухудшения состояния ребенка, их следует исключить.

### ***Игра «Умный волчок» (вариант 1)***

***Цель:*** обогащение ребенка вестибулярными ощущениями, развитие познавательных навыков и речи.

***Оборудование:*** спортивный диск, предметные картинки (цифры, буквы).

***Описание игры***

Играет один ребенок, взрослый осуществляет страховочный контроль. Вокруг диска раскладываются предметные картинки согласно учебной задаче (картинки можно перевернуть изображением вниз). Ребенок, присев на корточки на диске, отталкивается руками от пола, вращается вокруг себя (1-2 оборота) и останавливается напротив какой-либо картинки. Задача – выполнить задание по ней: назвать картинку, сосчитать, сколько предметов, объединить одним словом, определить первый звук и т. д. Можно играть с геометрическими фигурами, с буквами или цифрами.



### ***Игра «Умный волчок» (вариант 2)***

**Цель:** обогащать ребенка вестибулярными ощущениями, развивать моторные функции и познавательные навыки.

**Оборудование:** спортивный диск, предметные картинки (цифры, буквы).

#### ***Описание игры***

Играет один ребенок, взрослый осуществляет страховочный контроль. Вокруг диска раскладываются игрушки или предметные картинки согласно учебной задаче. Ребенок, стоя на диске двумя ногами, старается совершать вращательные движения, работая телом. Задача – повернуться к названной игрушке или картинке. В процессе игры ребенку можно предложить выполнить вычислительные действия и повернуться к нужной цифре или определить первый звук в слове и, покрутившись, остановиться напротив нужной буквы.

В настоящее время стойкий интерес со стороны дефектологов, нейропсихологов, логопедов вызывают разные виды балансировочных комплексов, в основу работы которых положены методы мозжечковой стимуляции. Мозжечок и связанные с ним мозговые структуры играют ключевую роль в развитии ребенка, а также лежат в основе различных патологий детского развития, поэтому возможности мозжечковой стимуляции рассматриваются в различных направлениях медицины, нейрофизиологии, нейропсихологии [5, с.8]. Одной из разновидностей балансировочного оборудования является комплекс «Learning Breakthrough Kin» (Balometrics). Комплекс ЛБК достаточно компактен, доступен и мобилен, подходит для занятий с детьми и взрослыми, имеет хорошую вариативность использования. В коррекционной работе с детьми успешно используется балансировочная доска Белгау. Франк Белгау, доктор наук, работал в Хьюстонском университете, является разработчиком программы «Прорыв в обучении» с применением комплекса ЛБК. Он доказал, что использование балансира увеличивает количество нейронных связей между различными структурами мозга, повышается скорость и точность реакций на внешний раздражитель, улучшается качество жизни и успешности ребенка. Балансируя на доске, ребенок активизирует работу вестибулярной системы, а также интегрирует ее в другие сенсорные системы. Выполнение упражнений на балансире в разные стороны способствует развитию межполушарного взаимодействия.

Балансир в работе с детьми необходимо начинать использовать, когда ребенку уже есть 4 года. При первичном освоении тренажера следует придерживать ребенка за руку до тех пор, пока он не сможет самостоятельно встать на доску и удерживать равновесие. Во избежание травмирующих ситуаций балансир следует располагать на достаточном расстоянии от мебели, а вокруг разложить маты или мягкие ковры. Использовать балансировочную доску ребенок может только под присмотром взрослого. Применение балансировочной доски не рекомендуется при различных формах эпилепсии и повышенной судорожной готовности мозга, при его органических нарушениях, психических и нервных заболеваниях, а также в случаях, если упражнения на тренажере провоцируют ухудшение состояния ребенка.

Упражнения на балансирующей доске выполняются согласно принципам:

- от простого к сложному;
- контроль над основным положением на тренажере (строго по разметке на доске);
- упражнения с предметами выполняются сначала двумя руками одновременно, затем правой и левой рукой, затем попеременно;
- направленность движений осуществляется сначала по центру, затем в правой половине пространства, в левой половине пространства ребенка и по вращательным траекториям;
- количество повторений движений 10-12 раз, длительность можно регулировать музыкальным сопровождением или использовать песочные часы.
- занятия на балансирующей доске можно проводить ежедневно, длительность 7-10 минут.

Начинать работу надо с комплекса упражнений на овладение тренажером:

- Встать на доску, покачаться на ней из стороны в сторону. Стопы расположены параллельно и равноудаленно от центра (согласно разметке на балансирующей доске).
- Вставать и сходить с тренажера с разных сторон, когда доска находится спереди, слева, справа. Покачаться на балансирующей доске вперед-назад.
- Встать на доску, закрыть глаза, покачаться на ней из стороны в сторону.
- Сесть на доску и покачаться на ней вправо-влево (сидящего ребенка раскачивает взрослый).
- Сесть на балансирующую доску по-турецки и производить плавательные движения руками, затем только правой, потом только левой рукой, затем каждой рукой поочередно.
- Стоя на коленях, выполнять наклоны головы вправо-влево, вперед-назад.
- Стоя на балансирующей доске, удерживая равновесие, ловить игрушку, мешочек с песком или мяч, который бросает ребенку взрослый.
- Стоя на балансирующей доске, удерживая равновесие, поднять руки вверх над головой, затем только правую, левую и попеременно.
- Стоя на балансирующей доске, удерживая равновесие, выполнять вращательные движения руками одновременно в одном направлении, затем в разных.

Когда все движения на доске выполняются достаточно уверенно и не возникает их непринятие, можно переходить к различным игровым комплексам. Далее приведены примеры комплексов упражнений, которые дети выполняют с большим желанием.

### ***Комплекс упражнений «Повторюша»***

Все упражнения выполняются из положения стоя, строго по разметке на балансирующей доске. Педагог показывает упражнения, ребенок повторяет, темп средний. В ходе выполнения упражнений показ можно прекратить, ребенок выполняет самостоятельно.

1. Ребенок стоит на балансире. Педагог произносит слова: «Вот живот, плечи, голова, а колени здесь? Ну, да!» и показывает следующие движения: обе руки положить на живот, затем на плечи, затем на голову, после вопроса тянуть к коленям. Повторить надо 2 раза: для обеих рук, затем для правой, потом для левой руки и, наконец, выполнить движения попеременно.
2. Ребенок стоит на балансире. Педагог показывает движения, комментируя их: «Руки вниз, на пояс, вверх, в стороны, на плечи, вниз». Упражнение повторяется так же, как в предыдущем случае.
3. Выполняется как второе упражнение, только в каждой руке ребенок держит мешочек с песком.

### ***Комплекс упражнений «Где мяч?»***

Все упражнения выполняются из положения стоя, строго по разметке на балансире. Педагог показывает упражнения, ребенок повторяет, темп средний. Входе выполнения упражнений показ можно прекратить, ребенок выполняет самостоятельно (рис. 2).



*Рис. 2. Выполнение упражнений на балансире*

1. Ребенок стоит на балансире, в руке держит мячик или мешочек с песком. Педагог дает инструкцию и по необходимости показывает движения. Руки вытянуть вперед, переложить мяч в другую руку, развести руки в стороны, снова соединить вытянутые руки впереди и вновь переложить мяч в другую руку. Повторить 10 раз. Более сложный вариант, когда голова поворачивается в ту сторону, где мяч.

2. Ребенок стоит на балансире, в руке держит мячик или мешочек с песком. Педагог дает инструкцию и по необходимости показывает движения. Руки поднять вверх, переложить мяч из руки в руку, далее развести руки в стороны, снова соединить вытянутые руки над головой и вновь переложить мяч в другую руку. Повторить 10 раз. Более сложный вариант, когда голова поворачивается в ту сторону, где мяч.

3. Ребенок стоит на балансире, в руке держит мячик или мешочек с песком. Вытягивает руки вперед, показывая мяч в правой руке, затем заводит обе руки за спину, перекладывает мяч из руки в руку, вновь вытягивает руки вперед, показывая мяч в левой руке. Повторить 10 раз.

### ***Комплекс упражнений «Повороты»***

Упражнения этого комплекса сложнее и предполагают изменение положения корпуса. Все упражнения выполняются из положения стоя, строго по разметке на балансирах. Педагог показывает упражнения, ребенок повторяет, темп средний.

1. Ребенок стоит на балансирах, в руках мешочки с песком. Вытянуть руки вперед, затем прижать их к груди, поворачиваясь корпусом вправо, вытянуть руки перед собой, затем снова прижать к груди, возвращая корпус в исходное положение. Повторить движение рук вперед – к груди, затем, поворачиваясь корпусом влево, вытянуть руки перед собой и снова прижать к груди, возвращая корпус в исходное положение. Повторить 4 раза в каждую сторону.
2. Ребенок стоит на балансирах, руки с мешочками скрещены перед собой и прижаты к плечам, опуская руки вниз и приседая на корточки, надо положить мешочки на доску или на пол, выпрямиться и развести руки в стороны. Затем снова присесть и взять мешочки в руки, выпрямиться и вновь скрестить руки на плечах. Повторить не менее 6 раз.
3. Ребенок стоит на балансирах, в руках мешочек с песком (можно мячик). Каждый раз подбрасывать и ловить мешочек сначала стоя прямо, затем, повернувшись вправо, затем снова прямо и, повернувшись влево. Подбрасывая мешочек, надо стараться фокусировать на нем взгляд. Если мешочек падает, педагог подает его снова в руки ребенку.
4. Ребенок стоит на балансирах, в руках мячик. Слегка приседая и наклоняясь, переложить мяч из одной руки в другую между ногами. Далее возвратиться в исходное положение. Повторить не менее 6 раз.

Когда ребенок выполняет упражнения, уверенно удерживая равновесие, можно соединять их с речевыми играми с мячом типа: «Летает – не летает», «Да и нет не говорить», «Съедобное – несъедобное». Для организации игр с мячом на балансировочной доске удобно использовать мяч, подвешенный к потолку. Он есть в комплексе LBK (Balametrics). Такой мяч не падает, движется по ожидаемой траектории, его можно не только ловить, но и отталкивать, работая двумя руками или одной.

Если в наличии имеются два балансира, то появляется возможность детям работать в парах. Одновременное выполнение упражнений повышает внутреннюю мотивацию и эмоциональный настрой. Работая в парах, можно придумывать и выполнять движения, которые напарнику надо повторить, перебрасывая друг другу мяч, соперничать в словесных и математических играх типа: «Цвет – предмет», «Слово – звук», «Мое слово последнее», «Назови число больше или меньше».

### ***Игра «Цвет – предмет»***

*Цель:* развитие равновесия, реакции, расширение словаря и представлений об окружающем, упражнения в подборе предмета к указанному признаку (цвет, форма, размер и другое).

*Оборудование:* балансировочные доски, подвешенный на шнуре мяч.

*Описание игры*

В игре принимают участие двое детей, взрослый осуществляет страховочный контроль. Дети стоят на балансирах, перебрасывают друг другу мяч. По договоренности один из них водящий, он называет цвет и бросает мяч напарнику, тот, поймав или оттолкнув мяч, называет предмет, который может быть такого цвета. Допускается короткая пауза на поиск ответа (3-5 секунд). Потом дети меняются ролями.

Подобным образом проводятся игры на определение первого или последнего звука, чисел-соседей заданного числа. В игре «Мое слово последнее» дети вспоминают слова на заданную тему, например, деревья, насекомые, способы передвижения и т. д. Побеждает тот, кто произнесет слово последним.

Таким образом, вестибулярная система принимает участие в обработке всех сенсорных импульсов, формирует связь между телесными ощущениями и событиями вокруг нас, питает своими сигналами слуховую и зрительную систему, позволяя развиваться пространственным перцепциям. Вестибулярная активность оказывает влияние на развитие когнитивных функций, во многом определяет эмоциональное состояние и социальные ориентиры. Поэтому преодоление вестибулярной дисфункции у детей, имеющих нарушения в развитии, представляется особо важной задачей в процессе улучшения у них сенсорной интеграции.

## **6. Развитие тактильной системы**

Тактильная система – система кожной чувствительности – экстероцепция. Кожа – крупнейший специализированный орган человека. На коже находится более полумиллиона рецепторов, которые сообщают нам обо всем происходящем вокруг: о прикосновениях, боли, холоде или тепле. Тактильная система позволяет получать информацию о контактах с кожей: о температуре, различные вибрации, давление, движение, болевое раздражение. Кожа и вестибулярная система тесно связаны и особым образом взаимодействуют. Тактильные ощущения участвуют в схеме тела и двигательном планировании. Многие импульсы могут не осознаваться нами, хотя остаются значимыми в работе тактильной системы. И наоборот, отдельные тактильные ощущения, поступающие от разных частей тела, в определенных ситуациях становятся крайне важными для создания детальной картины и адекватного ответа. Отрицательные реакции у детей с нарушениями сенсорной интеграции часто связаны с прикосновениями или тактильными ощущениями. При тактильной гиперчувствительности дети избегают прикосновений к себе, отказываются от некоторой пищи вязкой или жесткой структуры, требовательны к одежде, тканям, отказываются мыться или умываться, расчесывать волосы, не желают прикасаться к различным материалам (песок, пластилин, краски, тесто), используют в манипуляции предметами только кончики пальцев, а не всю ладонь. Дети с тактильной гиперчув-

ствительностью не вполне осознают свои ощущения, за исключением, раздражения и дискомфорта, вызванных чужими действиями. Ощущения, вызванные собственными действиями, интерпретируются иначе и интегрируются успешнее [1, с.143]. В отличие от слабых различительных тактильных функций, защитный механизм наоборот чрезмерно активен. Некоторые дети с тактильной гиперчувствительностью стремятся «оградить» себя от нежелаемых раздражителей и ослабить отрицательные реакции, стимулируя приятные для себя ощущения. Есть дети, которые любят заворачиваться в защитный плед или не расстаются с любимой мягкой игрушкой. Ребята, у которых наблюдаются такие реакции, чаще всего оцениваются взрослыми как дети с эмоциональными или поведенческими проблемами. Определить симптомы тактильной гиперчувствительности помогут вопросы, рекомендованные Дж. Айрес в книге «Ребенок и сенсорная интеграция» [1, с. 148]

- Избегает ли ребенок чужих прикосновений или отворачивает лицо от всего, что находится слишком близко к нему? Каждый раз реагирует по-разному и странным образом?
- Не любит мыть лицо, голову, терпеть не может, когда стригут волосы, или ногти?
- Больше других боится осмотра у врачей?
- Не любит дружеских объятий и прикосновений, не контактирует с друзьями физически?
- Негативно реагирует на одевание, некоторые особенности одежды (длина рукава, манжеты, швы)?
- Тревожится, если к нему подходят сзади или он не видит происходящего, боится толпы или очереди?
- Испытывает необычную потребность в прикосновениях или, наоборот, не переносит прикосновений к определенному виду поверхности или предметам с конкретной текстурой?
- Не любит погружать пальцы в песок, прикасаться к краскам, клею, глине, не любит ходить босиком, особенно по траве песку?
- Особенно придирчив к температуре и текстуре пищи?

У ребенка не обязательно могут быть выражены все указанные признаки, и наоборот бывает, что отдельные симптомы встречаются у детей, не имеющих проблем в развитии.

Другой тип детей – дети с пониженной чувствительностью кожи, которая может доходить до утраты восприятия боли. Мышечный тонус у таких детей очень низкий, вестибулярная система почти всегда отличается пониженной чувствительностью. Гипочувствительные дети постоянно ищут тактильные ощущения и не могут ими насытиться: стараются касаться всего, при этом могут не чувствовать прикосновения к себе, кусаться, щипаться, прижимать предметы или людей с давлением к себе, предпочитают тесную или утяжеленную одежду. Могут не различать температуру, плохо ощущают неровности поверхности, часто спотыкаются.

У детей с повышенной или пониженной чувствительностью кожи, у которых к тому же низкая кинестетическая интеграция, плохо формируется образ тела, наблюдаются отставания в развитии речи, процессов внимания и социальных навыков. Обогащение тактильного опыта в связке с вестибулярной и кинестетической информацией оказывает большое влияние на развитие ребенка, его поведение. Без тактильных ощущений любой визуальный образ не будет полным, поэтому нам так важно всегда не только посмотреть, но и потрогать.

Работа по развитию тактильного восприятия организуется с целью стимулирования тактильной системы ребенка, развития его перцептивных действий и обогащения чувственного опыта в направлении сенсорного восприятия. Для этого необходимо по максимуму разнообразить сенсорную среду и обеспечить ребенку возможность активно с ней взаимодействовать. Наиболее удачные и любимые детьми из используемых в нашей работе игровых пособий – тактильные «копошилки».

*Тактильные «копошилки»* – это варианты сенсорных микробассейнов, обеспечивающих разнообразные тактильные ощущения и развитие ручной моторики. Дети любят копошиться в шкатулках, коробках, ящиках, наполненных разными предметами, перебирая и рассматривая их, отыскивая детали и всякие штучки. На этом основан принцип использования данного игрового оборудования. У ребенка есть возможность искать и прятать разные предметы, используя их как для самостоятельной манипуляции, так и для целенаправленной игровой или учебной деятельности. Тактильные «копошилки» часто используют для запуска и активизации речи ребенка. Важно обеспечить безопасность детей: маленькие дети, не способные соблюдать правила игры с мелкими предметами или определенным тактильным материалом, могут играть только под наблюдением взрослых.

«Копошилки» (рис. 3) – прекрасный сенсорный тренажер для детей. Ассортимент сенсорного бассейна составляет разнообразный природный материал. Это могут быть некоторые натуральные продукты, небольшие предметы, сделанные из дерева, из ткани, из пластмассы, из металла, из резины и из другого материала. От того, какой материал используется в качестве сенсорного стимула, зависит степень его воздействия на тактильную, кинестетическую, зрительную, слуховую чувствительность. Качественным дополнением к активному использованию тактильных «копошилок» могут выступать маленькие игрушки: фигурки животных, машинки, скрепки, прищепки, детали конструктора и прочая мелочовка, которая интересна детям. В качестве предметного наполнения можно использовать наглядные пособия для развития речевой активности, математических представлений, мышления, внимания и памяти. Иными словами, происходит сенсорное окрашивание познавательных и коррекционных занятий (рис. 4).



*Рис. 3. Тактильная «копошилка»*



*Рис. 4. Игры с тактильными «копошилками» в паре*

*Крупяная «копошилка»* – самая легкая, деликатная, оказывающая мягкое давление на кожу и мышцы рук, спокойное цветовое и шумовое воздействие, состоящая из риса, гречки или пшена в произвольных пропорциях. Практика показывает, что дети с удовольствием пересыпают, разгребают, разделяют содержимое руками или прибегают к использованию палочек, дощечек, ложек, стаканчиков и прочих предметов. С крупяными «копошилками» можно организовать разнообразные речевые и математические игры, например: «Сколько детенышей у мамы?», «Лесные домишки».

### ***Игра «Сколько малышей у мамы?»***

***Цель:*** развитие речевых, тактильных, зрительных и моторных процессов, упражнения в количественном счете.

***Оборудование:*** глубокий поднос с крупой, ламинированная картинка по размеру подноса с изображением животного с детенышами.

#### ***Описание игры***

Играют ребенок и взрослый. Педагог объясняет, что под крупой спрятались мама со своими детенышами. Задача ребенка, разгребая крупу, рассмотреть, кто спрятался, назвать и пересчитать всех детенышей. Например: «Тут курица, у нее цыплята, их пять». Под крупой могут быть кошка с котятами, утка с утятами, белка с бельчатами и т. д.



### ***Игра «Лесные домишки»***

*Цель:* развитие речевых, тактильных, зрительных и моторных процессов, расширение словаря и представлений о лесном мире.

*Оборудование:* крупяная «копошилка» – глубокий поднос с крупой, ламинированные картинки по размеру подноса по теме лес (с изображением лесных животных, птиц, насекомых, ягод, грибов и т. д.).

#### *Описание игры*

Играют ребенок и взрослый. Педагог объясняет, что под крупой спрятались животные, Задача ребенка, разгребая крупу, рассмотреть, кто спрятался, назвать их. В следующий раз можно искать грибы или ягоды и т. д.

*Бобовая «копошилка»* – более плотная, тяжелая, но одновременно подвижная сыпучая тактильная основа, которую составляет бобовая смесь. Фасоль белая или красная, чечевица оранжевая или зеленая, черные бобы создают к тому же интересное цветовое разнообразие. А если использовать кофейные зерна, то мы разбудим еще и обонятельную чувствительность. В такой бассейн хочется погрузить руки целиком, ощутить прохладу и приятное давление на кожу, услышать звуки перекачивания бобов, рассортировать и снова смешать компоненты. Используя подобную «копошилку», можно организовать разные игровые ситуации, в которых естественным образом происходит сенсорная самостимуляция и успешно решаются учебные задачи.

### ***Игра «Помоги Золушке»***

*Цель:* развитие речевых, тактильных, зрительных и моторных процессов.

*Оборудование:* бобовая «копошилка», емкости для сортировки.

#### *Описание игры*

Играют двое и более детей. Задача в том, чтобы помочь Золушке разобрать фасоль и бобы. Игроки договариваются о том, кто и что будет выбирать. После того как работа будет сделана, можно предложить детям сравнить, кто сколько набрал фасоли или бобов, измерить количество с помощью ложки.

### ***Игра «Узнай сказку»***

*Цель:* развитие речевых, тактильных, зрительных и моторных процессов.

*Оборудование:* бобовая «копошилка», фигурки сказочных персонажей

#### *Описание игры*

Играют один или двое детей. В бобовой смеси спрятаны фигурки персонажей из какой-либо знакомой сказки («Репка», «Колобок», «Теремок»). Задача - отыскать всех героев, отгадать сказку и разыграть ее.

*Ореховая «копошилка».* Для создания жесткой, неподатливой основы подойдет наполнение из грецких орехов, каштанов, желудей, оно требует сильных движений пальцев. Из-за неровной поверхности грецких орехов и их размеров воздействие на руки будет ощущаться более грубым, чтобы погрузить руку целиком потребуются усилия, также сложно разгребать грохочущую ореховую смесь и искать в ней предметы. Однако практически однородная цветовая гам-

ма хорошо оттеняет, к примеру, яркие цветные камушки Марблс или маленькие игрушки. Это побуждает детей добывать их, перебирая не всегда поддающиеся детским пальчикам орехи. Ореховая «копошилка» – прекрасный источник счетного материала и математических игр.

### ***Игра «Математические секретки»***

*Цель:* развитие речевых, тактильных, зрительных и моторных процессов, освоение счетных операций.

*Оборудование:* ореховая «копошилка», маленькие непрозрачные мешочки.

*Описание игры*

Играют двое и более детей. Детям предлагается приготовить друг для друга математические секретки, положив в мешочки определенное количество орехов и каштанов. После того как секретки будут готовы, дети обмениваются ими между собой. Задача – посчитать на ощупь плоды и определить, сколько грецких орехов и сколько каштанов в мешочке, сравнить все полученные варианты. В игре дети осваивают состав числа и учатся составлять и решать математические задачи и примеры.

Еще один вариант – «копошилка» из пуговиц. Разнообразие пуговиц трудно переоценить, они могут быть разными по размеру, по цвету, по форме, могут быть деревянными, металлическими, обтянутыми кожей или тканью. Хорошо, если пуговицы будут в виде узнаваемых фигурок, например, животных, фруктов, машинок и т. п. Их интересно трогать и рассматривать, сравнивать между собой. Некоторые уже сами по себе становятся игровыми элементами, побуждают к речевой активности, способствуют развитию фантазии. [7, с. 6]. Дети используют их в качестве мозаики, расцвечивают ими картинки, трафареты. Случается, что самые терпеливые и целеустремленные пытаются построить башню из пуговиц, скрупулезно накладывая одну на другую, и безмерно радуются, когда получается. Игры с пуговицами помогают развитию у детей процессов восприятия и перцептивных умений, а сопряжение ручной деятельности с речью способствует расширению понятий и обогащению словарного запаса детей. Поэтому важно побуждать ребенка к высказываниям, повторению знакомых и новых слов. С маленькими детьми можно провести игру «Найди и сравни».

### ***Игра «Найди и сравни» (вариант 1)***

*Цель:* стимуляция тактильных и моторных процессов, развитие зрительного восприятия и речевой активности, упражнения в умении сравнивать по цвету, по величине, по форме.

*Оборудование:* «копошилка» из пуговиц (рис. 5).

*Описание игры:* играют ребенок и взрослый.

Ребенку показывают одну пуговицу и предлагают найти такие же по цвету, или по форме или с таким же количеством дырочек. Отыскав пуговицы, ребенок сравнивает их и убеждается, что они похожи, называет общий признак: «крас-

ные» или «квадратные», «тут две дырочки и здесь столько же». Можно пересчитать найденные одинаковые пуговицы. Если ребенок выберет несколько пуговиц одного цвета, но имеющие разный оттенок, это поможет ему заметить, что каждый цвет имеет оттенки и повысит чувствительность спектрального восприятия. В такие моменты ребенок незаметно для себя осваивает слова, называющие признаки предметов.

### ***Игра «Найди и сравни» (вариант 2)***

***Цель:*** стимуляция тактильных и моторных процессов, развитие зрительного восприятия, и речевой активности, упражнения в умении сравнивать по цвету, по величине, по форме.

***Оборудование:*** «копошилка» из пуговиц (рис. 5).



*Рис. 5. «Копошилка» из пуговиц*

***Описание игры:*** играют ребенок и взрослый.

Ребенку предлагается найти большую пуговицу, а затем маленькую. Положить их рядом и сравнить. Затем предлагается найти еще пуговицу, сравнить и определить, больше она по размеру или меньше тех, что уже лежат. Если ребенок затрудняется сделать это на глаз, можно сравнивать путем наложения или приложения. Далее можно разложить пуговицы по порядку: самую большую, потом поменьше и самую маленькую.

Для детей старше 5 лет можно предложить игры, смысл которых ранжирование предметов по определенному признаку и построение логического ряда. Для выполнения условия построения ряда по принципу от большого к маленькому на первых порах может потребоваться шаблон в виде полоски, которая постепенно сужается к правому краю. Ориентируясь на эту полоску, ребенку предстоит выложить пуговицы, начиная от самой большой до самой маленькой. Чем меньше разница в величине пуговиц, тем длиннее может быть ряд и тем лучше дифференцируются процессы восприятия. Подобное ранжирование можно проводить внутри группы пуговиц определенного цвета по принципу, к примеру, от самого светлого оттенка к самому темному.

Пуговицы любят счет, с ними легко решаются математические задачи. Попробуйте провести с детьми состязание: у кого в руке поместится больше пуговиц, они научатся сравнивать количество предметов. Во многих домах найдется некоторое количество пуговиц, которые помогут дошкольнику 5-6 лет

через практические действия понять и усвоить абстрактное понятие числа, его независимость от величины и способа расположения предметов, в нашем случае пуговиц.

### ***Игра «Где больше или невероятные открытия»***

*Цель:* развитие тактильных и моторных функций, усвоение абстрактности понятия числа.

*Оборудование:* пуговицы разного размера : большие и маленькие.

*Описание игры*

Играют ребенок и взрослый.

#### *Открытие 1*

Понадобятся примерно одинаковые по размеру пуговицы. Каждый набирает в руку столько пуговиц, сколько поместится, затем сравнивают, пересчитывают, у кого больше. Скорее всего ребенок сам заметит, что у него в руке поместилось меньше пуговиц и он даже сможет объяснить это тем, что у него рука меньше. Необходимо похвалить за это умозаключение. Если ребёнок не сможет дать объяснение, то следует «натолкнуть» его на это открытие. Предложите проиграть еще раз, используя, например, игрушечные чашки разного размера. Теперь у ребенка будет большая чашка, а у взрослого – маленькая.

#### *Открытие 2*

Попросите ребенка выбрать и разложить в две кучки пуговицы разного размера обеими руками одновременно: левой – большие, правой – маленькие. Синхронные действия можно сопровождать счетом, взрослый помогает ребенку не допустить ошибки. Например, в каждой кучке по 8 пуговиц. Затем взрослый спрашивает: «Поровну ли пуговиц? Где пуговиц больше?» Может случиться так, что ребенок будет руководствоваться визуальным впечатлением и решит, что больших пуговиц больше. В таком случае необходимо отобранные пуговицы разложить в ряды так, чтобы ряд с большими пуговицами был сверху, а под ним (пуговица под пуговицей) лежали маленькие, и еще раз пересчитать, убедившись, что количество пуговиц одинаковое. Ребенок делает вывод, что число не зависит от размера предметов. Проверьте это открытие на других игрушках.

#### *Открытие 3*

Взрослый и ребенок отсчитывают определенное количество пуговиц, например, по семь, и раскладывают в ряд. Затем взрослый на глазах у ребенка раскладывает свои пуговицы по кругу и спрашивает: «Сколько теперь пуговиц?» Если ребенку необходимо пересчитать, то пусть он это сделает. Предложите ему поменять расположение своих пуговиц и снова задайте тот же вопрос. Пуговицы можно разложить сверху вниз, по диагонали, парами, и каждый раз ребенок убеждается, что их количество не меняется. Проверьте это открытие с другим количеством пуговиц.

### ***Игровая серия «Сокровища гномов»***

В настоящее время педагоги часто используют в работе с детьми яркие, привлекающие многообразием цвета и формы, вызывающие эмоциональную реакцию камушки Марблс. Дети с удовольствием их рассматривают, перебирают, им непременно хочется ими обладать, поэтому игры с использованием камушков так привлекают малышей. «Сокровища гномов» – это серия игровых ситуаций, включаясь в которые дети взаимодействуют с сенсорными стимулами и обогащают свой чувственный опыт. Такие игры могут стать как самостоятельными, так и формой развивающих занятий с детьми.

*Игровая ситуация.* Педагог рассказывает, что гномы – большие труженики, они добывают драгоценные камни в разных местах своих владений, и предлагает поиграть в гномов. Дети с удовольствием берут на себя роль гномов или их помощников и принимаются за работу. Для работы могут понадобиться нарукавники или фартук, разноцветные колпачки, а при развитии сюжета и дополнительное игровое оборудование.

Сокровища можно находить, высвобождая их из песка, из мягкого теста, из воды разной температуры, из густой пены и даже изо льда. Драгоценные камушки можно искать в разных «копошилках» или в пещерах, в которых темно и приходится действовать наощупь. Разная среда вызывает яркие тактильные ощущения, какие-то детям наиболее приятны и пробуждают положительные эмоции. Если ребенку нравится игра, он сосредоточен, внимателен, он не только получает чувственный опыт, но и развивает сюжет, общается с окружающими. «Найденные богатства» можно отмыть в воде, рассортировать по определенному признаку по сундучкам или мешочкам, пересчитать. Исходя из этой игровой ситуации можно предложить детям поиграть в следующие игры.

### ***Игра «Сортировщик»***

*Цель:* стимуляция тактильных и моторных процессов, развитие цветового гнозиса, счетных операций, внимания, памяти.

*Оборудование:* камешки Марблс, карточка, разделенная на цветные поля в соответствии с цветами кристаллов.

#### *Описание игры*

«Добытые» камешки надо разложить на карточке по цвету в соответствующие цветовые поля. Кристаллы каждого цвета нужно пересчитать и подобрать соответствующую цифру. Затем ребенку предлагается закрыть глаза, взрослый может переложить один кристалл или убрать его. Задача ребенка – увидеть, что изменилось, найти несоответствие, исправить его.



Рис. 6. «Копошилка» с камешками Марблс

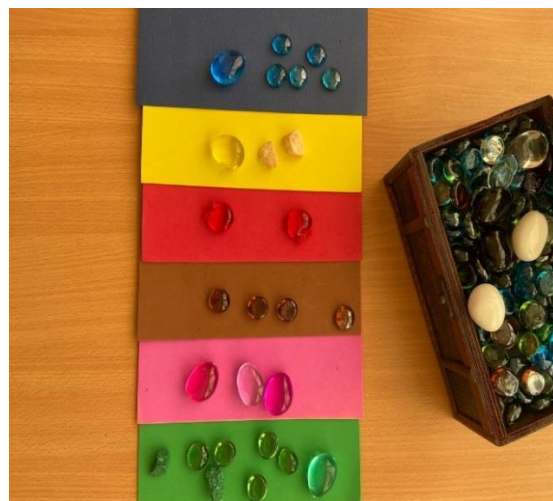


Рис. 7. Игра «Сортировщик»

Сокровища гномов можно использовать в разных играх: «Где кристалл?», «Какого камешка не стало?», Детям интересно разгадывать логические загадки типа «Лишний кристалл» или «Закономерности», а также самим придумывать подобные задания для гномов.

### ***Игра «Где кристалл?»***

**Цель:** стимуляция тактильных и моторных процессов, развитие внимания, памяти.

**Оборудование:** камешки Марблс, непрозрачные тонкие мешочки.

#### ***Описание игры***

Ребенку предлагается подержать в руках определенный кристалл, ощупать и хорошо запомнить его размер и форму. Затем этот кристалл незаметно для ребенка педагог прячет в одном из трех мешочков с камешками другой формы (4-6 штук). Задача - отыскать кристалл, ощупывая камушки во всех мешочках, либо засунув в мешочек руку, либо прощупать через ткань. После того как кристалл будет найден, можно пересчитать количество камней в каждом мешочке.

### ***Игры с песком***

Для сенсорного развития детям необходимо взаимодействовать с различными материалами, знакомясь с многообразием тактильных ощущений. Разноплановые массажные дорожки для ходьбы и подвижных игр, всевозможные сенсорные панно для манипуляций с предметами и творческой деятельности, тактильные полы и стены для организации пространства обязательно присутствуют в детской развивающей среде.

Говоря о наполнении сенсорной среды, нельзя оставить без внимания такой ресурс для тактильного и творческого развития детей, как разнообразные песочницы. Современные дети взаимодействуют с песком не только на улице, на пляже, но и в детском саду, практически в каждой группе есть уголок песка и воды. Разнообразие тактильных впечатлений и ручной практики обеспечивает

кинестетический цветной песок, обычный и белый кварцевый песок в песочных ящиках или на световых столах. Приемы песочной терапии известны давно и широко используются в работе с детьми. Работая с песком, следует строго соблюдать все правила техники безопасности, не оставлять детей без присмотра. В рамках коррекционной работы с детьми с ОВЗ особое значение приобретают игровые ситуации, позволяющие синхронизировать сенсорную стимуляцию и познавательное развитие. Например, развивая игровую ситуацию «сокровища гномов», организуем игру «Клад».

### ***Игра «Клад»***

*Цель:* развитие тактильных, моторных процессов, расширение представлений о свойствах песка.

*Оборудование:* контейнеры с цветным кинестетическим песком, ящик с речным песком, формочки, камушки Марблс или другие мелкие игрушки.

*Описание игры:* играют два ребенка. Дети прячут камушки: один в кинестетическом песке, помещая их в «куличики» или комочки, другой – в ящике с обыкновенным речным песком. Затем дети меняются местами и ищут клад, спрятанный напарником, проверяя, все ли сокровища найдены. В игре поощряется фантазия и нестандартные решения.

Взаимодействуя с песком, ребенок получает нужную тактильную стимуляцию: от легкого прикосновения, до плотного давления, например, в играх «Силуэты на песке».

### ***Игра «Силуэты на песке» (вариант 1)***

*Цель:* развитие тактильных, моторных процессов, расширение представлений о свойствах песка, развитие умения работать в паре.

*Оборудование:* контейнеры с цветным кинестетическим песком, ящик с речным песком, световой стол.

#### ***Описание игры***

Играют два ребенка. Дети кладут руку на световой стол и засыпают её сухим песком или обкладывают кинестетическим песком (можно речным сырым песком), затем необходимо аккуратно убрать руку и рассмотреть силуэт своей руки. Для большего эффекта рекомендуется включать разную подсветку. Затем задание повторяется, только теперь дети засыпают или обкладывают руки друг другу. Игра повторяется, пока дети не проиграют разные варианты.



Рис. 6. Игры с песком



Рис. 7. Силуэты на песке

### ***Игра «Силуэты на песке» (вариант 2) (рис. 6, 7.)***

***Цель:*** развитие тактильных, моторных процессов, расширение представлений о свойствах песка, развитие зрительного восприятия и воображения.

***Оборудование:*** контейнеры с цветным кинестетическим песком, ящик с речным песком, световой стол, геометрические формочки или блоки Дьенеша.

#### ***Описание игры***

Играют два или три ребенка. Дети рассматривают и называют геометрические формы, затем, как в первом варианте игры, делают силуэты, используя разный песок и разные приемы работы с ним. Развивая игровую ситуацию, дети могут воссоздавать по образцу геометрические узоры из своих форм или придумать свои. Можно получить отпечатки фигур, аккуратно вдавливая их в сырой или кинестетический песок. В игре можно закрепить навыки счета, пространственные ориентиры.

### ***Игры с «Тактильным ковриком»***

Пособие «Тактильный коврик» представляет собой комплект отличающихся по фактуре материалов: кожа, мех, фетр, бархат, вельвет, шелк, букле, капрон и прочие ткани. Каждый вид ткани может быть оформлен как отдельный фрагмент или соединен с другими (можно на липучках, на кнопках) в единый ковер. Лучше, если собранный ковер будет в одном цвете, например, желтый, но составляющие его фрагменты - разных оттенков. Общий цветовой тон, с одной стороны, не будет отвлекать от тактильных ощущений, а с другой – расширит цветовые представления при фиксации внимания на цвете. В такие моменты тактильные ощущения становятся более осознанными, поэтому успешнее соотносятся со словами, определяющими осязаемые признаки: шершавый, гладкий, бархатистый. Сначала ощутить, потом выразить словом – этот принцип лежит в основе вербализации чувственных процессов. Сравнивая фрагменты коврика на ощупь, определяя, насколько один мягче другого, или



теплее, или приятнее для самого ребенка, можно собирать разные варианты «ковровой дорожки». С «тактильным ковриком» можно провести следующий вариант игры.

***Игра «Тактильные силуэты»*** (рис. 8)

*Цель:* подбор к трафарету подходящей фактуры материала.

*Оборудование:* для игры понадобятся «тактильный коврик» и узнаваемые трафареты разных животных или одежды.

*Описание игры*

Накладывая трафарет на определенный фрагмент коврика, ребенок видит, как силуэт становится пушистым котом или лисой, мягким медвежонком или гладкой атласной уточкой. Подбирая тактильный образ к изображению, а затем изменяя его, ребенок расширяет сенсорный опыт и уточняет представления о предметах, соотносит их с речевыми обозначениями.



*Рис. 8. Игра «Тактильные силуэты»*

***Игра «От самого до самого»*** (вариант 1)

*Цель:* сериация предметов по принципу возрастания или убывания проявления определенного признака, и выстраивание ряда в заданной логике.

*Оборудование:* фрагменты тактильного коврика, разные по «степени пушистости».

*Описание игры*

В процессе игры дети оценивают объект по заданному признаку, например, пушистый ли он и, если да, то насколько пушистее другого. Соединяя между собой части ковра по принципу от самого пушистого к самому гладкому, можно получить дорожку, которая начинается с самого пушистого фрагмента, за ним идет пушистый, далее – менее (немного) пушистый, затем – непушистый, но не совсем гладкий, далее – не очень гладкий и последний – гладкий

(может быть вариант самый гладкий). Сравнивая крайние фрагменты «ковровой дорожки», дети на практике знакомятся с противоположностями в области тактильных ощущений, соотносят чувственные впечатления со словами, осваивая антонимы.

Игру «От самого до самого» можно провести с целью дифференциации тактильных ощущений при взаимодействии с разными материалами: деревом, резиной, силиконом, пластмассой, металлом, камнем, поролоном, пенопластом, пластилином и т. д. Для перцептивных действий можно использовать как образцы разнообразных материалов, так и выполненные из них предметы. Визуальный образ дополняется информацией о твердости, пластичности, плотности, тяжести, температуре. Систематизация тактильных ощущений важна не менее, чем зрительных, слуховых, вкусовых и обонятельных сигналов. Усвоение сенсорных эталонов в процессе тактильного восприятия должно происходить одновременно с формированием характерного словаря.

### ***Игра «От самого до самого» (вариант 2)***

**Цель:** упражнения в ранжировании предметов по принципу возрастания или убывания проявления определенного признака, выстраивание ряда в заданной логике.

**Оборудование:** воздушный шар, резиновый мяч, теннисный мячик, шарик для пинг-понга, деревянный шарик, шар из пенопласта.

#### ***Описание игры***

Детям предлагается расположить шары и шарики в ряду так, чтобы первым был самый тяжелый, а последним – самый легкий мяч или шар. Можно сравнить эти шары и мячи и определить среди них самый мягкий и самый твердый, затем выстроить уже другой логический ряд.

Для того чтобы любые тактильные сигналы ощущались ярче, надо свести к минимуму зрительные сигналы. Для этого подходят игры с закрытыми глазами, в затемненных пространствах (под одеялом, в туннелях) или игры с «чудесным мешочком», в которых надо действовать на ощупь.

### ***Игры с «Туннелем»***

Игровое пособие «Туннель» (рис. 9) предназначено для игр вслепую. «Туннель» можно сшить из плотной ткани в виде длинного широкого рукава, на резинках с обеих сторон. Ребенок «попадает» в «туннель», просовывая руки с разных сторон навстречу друг другу. Действия двумя руками одновременно расширяют возможности ощупывания, улучшают согласованность движений рук, развивают межполушарные связи. Обследуя загадочный предмет в «туннеле» двумя руками, ребенок определяет его свойства (большой, тяжелый, холодный, круглый, гладкий). Если предметы, перед тем как они попали в туннель, были рассмотрены, ребенок может узнать и назвать, что у него в руках. Если набор предметов неизвестен, можно строить предположения на основе имеющегося опыта и проверить свои догадки. Если тактильная чувствительность у ребенка снижена,

то игры в «туннеле» необходимо включать в занятия как можно чаще. Оба варианта способствуют активизации речи, поэтому, организуя такие игры, особое внимание стоит обратить на качественную речевую нагрузку. Игры в «туннеле» подходят для запуска речи у неговорящих детей, расширения и активизации словарного запаса, стимулируют формирование фразовой речи.



*Рис 9. Руки в туннеле*



*Рис. 10. Игры с туннелем*

Попросите дошкольника взять в руки яблоко и описать его. В первую очередь он расскажет о том, каким он его видит: красное, большое, даже вспомнит его вкус. Однако свойства яблока, которые определяются с помощью тактильных рецепторов: гладкое, холодное, тяжелое - осознаются ребенком, если его подвести к этому направляющим вопросом. Совсем по-другому воспринимается яблоко в «туннеле».

### ***Игра «Найди яблоко»***

***Цель:*** развитие тактильных перцепций, обогащение сенсорного опыта.

***Оборудование:*** пособие «туннель», яблоки-муляжи (пластмассовое, резиновое, деревянное, восковое), настоящее яблоко.

***Описание игры***

В «туннель» необходимо поместить все яблоки: и муляжи, и настоящее. Задача ребенка на ощупь отыскать настоящее яблоко. Ориентироваться придется на тактильные ощущения: гладкость поверхности, твердость, упругость, а главное, тяжесть предмета. Информация с кончиков пальцев, даже если она не осознается полностью, вряд ли обманет малыша. Опыт взаимодействия с предметами из разных материалов позволит отыскать в «туннеле» и резиновое, и пластмассовое яблоко.

Более сложный вариант – игра в двух «туннелях», когда руки ребенка оказываются одновременно в двух «туннелях». Для этого понадобятся два ру-

кава с широкими краями, которые надеваются на какие-либо емкости, например, тазы, контейнеры. Просунув руки, каждую в свой «туннель», можно попасть в неизвестную среду, например, в песок, в воду, в гидрогель, в одну из «копошилок» или во что-то пушистое и мягкое. Что будет происходить? Ощущения от рук будут обрабатываться, затем сопоставляться. Они могут быть очень разными или похожими в зависимости от того, какое наполнение используется в качестве сенсорного стимула. Например, в двух тазах вода, но только в одном вода холодная, а в другом теплая, или в одной емкости сухая фасоль, а в другой влажный гидрогель. А можно использовать наполнители, совершенно разные по своему тактильному воздействию. Детям нравится сравнивать и оценивать свои чувства, они предполагают, куда попали руки и торопятся проверить свои ощущения, заглянув в емкости с разным наполнением. Такие тактильные испытания развивают межполушарное взаимодействие. Управлять двумя руками одновременно сложно, часто можно наблюдать сосредоточение на действиях одной руки. Если наполнение одинаковое, например, в двух тазах вода или фасоль, то действия рук более синхронны. Часто свои действия дети сопровождают словами, высказываниями, словно помогают своим рукам, иногда наоборот замолкают, чтобы сосредоточиться на ощущениях. Ведущая рука, если она определилась, будет чуть активнее, ощущения обрабатываются точнее и чуть раньше. Если в воду, гидрогель, песок или крупу поместить какие-либо предметы для их поиска, тактильные ощущения станут еще разнообразнее. Нужно отделить фоновые ощущения, идущие от наполнения, и проанализировать информацию о предмете, который отыскала рука.

### ***Игра «Искатель»***

*Цель:* развитие тактильных перцепций, обогащение сенсорного опыта.

*Оборудование:* пособие «туннели», емкости с разным сенсорным наполнением, блоки Дьенеша.

#### *Описание игры*

Ребенок просовывает руки в емкости. Задача - отыскать на ощупь в обеих емкостях по большой толстой квадратной фигурке или определить, какая фигурка попала в руки.

Можно проигрывать разные варианты в порядке усложнения обработки сенсорной информации:

- одинаковое или идентичное сенсорное наполнение в емкостях и одинаковые предметы для исследования или поиска;
- одинаковое или идентичное сенсорное наполнение в емкостях и разные предметы для исследования или поиска;
- разное сенсорное наполнение в емкостях и одинаковые предметы для исследования или поиска;
- разное сенсорное наполнение в емкостях и разные предметы для исследования или поиска.

Тактильные игры, если они доставляют детям удовольствие, могут стать сенсорным фоном для решения образовательных и коррекционных задач. Если какой-либо сенсорный стимул вызывает негативные чувства, то его применение лучше исключить. И, наоборот, если какие-либо тактильные ощущения активизируют у ребенка такие процессы, как речь, игру, внимание, то они могут стать опорой в коррекционной работе с ним.

### ***Наблюдение из практики коррекционной работы***

*Мальчик Даня (5 лет), неговорящий, неконтактирующий, имеет заметное отставание в интеллектуальном развитии, демонстрирует симптоматику низкой тактильной чувствительности. Педагоги заметили, что ребенок часто снимал с себя одежду, прижимал к себе разные предметы, слабо ощущал прикосновения на спине, на голове, засовывал руки в рот, в нос. Даня очень любил воду, подолгу стоял у крана с текущей водой, подставлял руки, играл в воде с игрушками. Используя игры с водой, удалось установить контакт с ребенком. Переливание воды в колбочки, в чашки, в лейки и другие манипуляции с водой доставляли ему удовольствие, в такие моменты он мог произнести некоторые слова, воспринимал некоторые инструкции, удерживал ситуацию и выполнял учебную задачу. Добавляя в воду разные наполнители, расширяли возможности сенсорной стимуляции и познавательных действий. Предлагая ребенку новые малознакомые сенсорные стимулы в виде тактильных «копошилок», ароматизированной пены, гидрогеля, сухого бассейна с шариками, шаг за шагом удавалось использовать ресурсы ребенка в его развитии и обучении. Уточняли представления о форме, о цвете, о различных материалах, учили считать, стимулировали речевую активность. Настоящим достижением можно считать включение мальчика в совместные игры с другими детьми, а также способность переносить некоторые умения и известную ему информацию в ситуации без сенсорного стимулирования.*

Тактильная система получает сигналы от тела, а не только от кончиков пальцев, но обрабатывается информация неодинаково. Некоторые дети демонстрируют слабую или наоборот чрезмерную реакцию на тактильную стимуляцию в области головы или спины. Для актуализации телесных ощущений с детьми можно провести игры, в которых тактильные сигналы поступают от разных частей тела, способствуя тем самым лучшему осознанию себя.

### ***Игра «Озорные прищепки»***

*Цель – развитие тактильно-двигательной чувствительности, восприятия собственного тела.*

*Оборудование:* разноцветные бельевые прищепки.

*Описание игры*

Взрослый цепляет прищепки на одежду ребенка в разных местах, в том числе и там, где ребенку не видно. Задача ребенка состоит в том, чтобы почув-

ствовать, где прищепки, и собрать их, комментируя свои действия, называя цвет и место нахождения прищепки.

### ***Игра «Тактильный телефон»***

*Цель* – развитие тактильно-двигательной чувствительности, восприятия собственного тела, способности к планированию и контролю за своими движениями.

#### *Описание игры*

Дети стоят в колонне друг за другом на расстоянии вытянутой руки. Последний в колонне (это может быть педагог) касается впереди стоящего ребенка, например, кладет руку на плечо или дважды слегка нажимает на спину (можно касаться локтя, предплечья). Задача состоит в том, чтобы распознать тактильный сигнал от стоящего сзади игрока и передать его с точностью тому, кто стоит впереди. Игру можно усложнять, нажимая или слегка постукивая 1, 2 или 3 раза.

### ***Игра «Тактильные загадки»***

*Цель* – развитие тактильной чувствительности, восприятия собственного тела.

*Оборудование:* массажные рукавички разной фактуры, воздушные шарики с разным наполнением: песком, теплой и холодной водой.

#### *Описание игры*

Играют ребенок и педагог. Педагог предупреждает ребенка, что, когда он закроет глаза, педагог прикоснется к его рукам одной из рукавичек. Прикосновения должны быть достаточно ощутимыми, с небольшим надавливанием. Можно прикладывать не только массажные рукавицы, но и шарики с крупой, песком или теплой водой. Задача ребенка состоит в том, чтобы почувствовать и охарактеризовать свои ощущения: что-то мягкое, колючее, мокрое, теплое, тяжелое, холодное и т. п. После прикосновений к рукам можно продолжить игру с прикосновением к ногам, к плечам, к открытым участкам тела.

## **7. Развитие проприоцептивной системы**

Проприоцептивные ощущения позы и тела, идущие от мышц и суставов (мышечно-суставные чувства), нередко называют обработкой кинестетической информации. Проприоцептивная чувствительность складывается из ощущений положения, движения и усилий, позволяет нам принимать и удерживать разные позы, планировать движения, плавно и координированно двигаться, быстро реагировать на неблагоприятный раздражитель (отдергивать руку или уворачиваться от столкновения), при помощи тонких движений манипулировать мелкими предметами, писать ручкой, пользоваться столовыми приборами, работать инструментами. Кинестетические ощущения принимают участие в перцепции тела и в двигательном планировании, согласовывая их во времени. Чем лучше

развита наша кинестетическая информированность, тем лучше мы воспринимаем себя в пространстве по отношению к другим людям и предметам. «Проблемные» дети ощущают свое тело недостаточно отчетливо, дети с повышенной возбудимостью ощущают себя слишком остро. Их движения утрированы, они сильно топают, прыгают, сокрушают всё на своём пути неправильно оценивают силу своих действий, излишне сжимают предметы, ломают их. Любят тесную одежду, грубо обращаются с окружающими, натываются на предметы, недостаточно чувствуют границы своего тела. Мышечный тонус колеблется между очень высоким и очень низким, ребёнку не хватает «золотой середины». Нарушения праксиса (двигательного планирования) особенно заметны в ситуациях, когда ребенок пытается сделать что-то знакомое непривычным для себя способом. В наблюдениях за ребенком и его действиями следует обратить внимание на следующие характерные проявления дефицитности в развитии двигательной системы [1, с. 137].

- Ребенок неуклюж или неловок?
- Избегает участия в спортивных играх или в других видах физической активности, они ему не нравятся?
- Не может придумать себе игру, не знает, как играть с некоторыми игрушками?
- Следует одной и той же схеме игры или выбирает одни и те же игры, игрушки?
- Во время игр действует неэффективно, пропускает какие-то шаги, выполняет ненужные движения?
- С трудом приступает к выполнению задания, не всегда заканчивает его?
- С трудом переключается с одного вида деятельности на другой?
- Подвержен физическому риску, часто спотыкается, натывается на предметы?
- Дольше других овладевает навыками одевания, письма, ловли мяча и т. д.?

Мы развиваемся благодаря движению. «Своими собственными движениями ребенок пробуждает реакцию своих органов чувств» [8, с. 7]. О первостепенной роли движений при формировании психики ребенка, о связи уровней развития физических и психических качеств у дошкольников свидетельствуют исследования многих психологов и нейрофизиологов (Л. С. Выготский, И. М. Сеченов, Н. П. Вайзман, М. С. Певзнер, К. С. Лебединская). В основе телесных приемов в работе с дошкольниками лежит принцип психофизического сопряжения, когда двигательная активность изменяет физическую сферу, а та в свою очередь способствует развитию психической. Высшее достижение работы мозга – это возможность двигательного планирования, так как все наши действия сводятся либо к непосредственным движениям, либо к процессам, которые выражаются через движения. Планирование движений основано на сосредоточении внимания, связано с ментальными и интеллектуальными функциями. В книге Дж. Айрес «Ребенок и сенсорная интеграция» приведены следу-

ющие возрастные ориентиры, которые позволяют оценить навыки двигательного планирования [1, с.133].

- В 6 месяцев ребенок играет погремушкой, кубиками, а не просто их хватает, поднимает и пытается жевать.
- В 1 год он манипулирует предметами: разбирает, вкладывает один в другой, меняет порядок их расположения, стучит друг о друга, извлекая звук.
- В 2 года пользуется ложкой во время еды, держит чашку и пьет из нее, «чиркает» (чертит) мелками (фломастерами).
- В 3 года ребенок надевает и снимает простую одежду (платье, кофту, штаны, носки), пользуется вилок, разворачивает конфеты, вытирает руки полотенцем.
- В 4 года застегивает пуговицы, наливает из кувшина воду в стакан, моет руки, режет ножницами, забирается на стол, на стул, под них, в коробки, ездит на велосипеде, прыгает на двух ногах.
- В 5 лет надевает любую одежду, рисует, вырезает нарисованные на бумаге фигуры, самостоятельно пользуется туалетной бумагой, сооружает домик, навес из одеяла и мебели.
- В 6 лет ребенок ловко прыгает на одной ноге, пишет свое имя печатными буквами, аккуратно раскрашивает что-то, пользуется ластиком, ловит мяч.
- В 7 лет моется целиком с незначительной помощью, может пользоваться отдельными инструментами, но не очень ловко, намазывает хлеб маслом с помощью ножа, завязывает шнурки.
- В 8 лет пишет свое имя скорописью, скрепляет вещи булавкой, скрепкой, пользуется иголкой, перепрыгивает через веревку.
- В 9 лет моется без посторонней помощи, пользуется ножом, некоторыми инструментами (отверткой, молотком, плоскогубцами), прыгает на одной ноге вперед (игра в классики, девочки осваивают раньше).
- В 10 лет разбивает яйцо, отделяет желток от белка, чистит яблоко ножом, копирует действия взрослого, который складывает из бумаги пилотку.

Проприоцептивные нарушения не обязательно предполагают все выше изложенные признаки так же, как и некоторые из описанных симптомов могут наблюдаться у детей, не имеющих никаких проблем. Нарушения в проприоцептивной интеграции проявляются не обособленно от других сенсорных каналов, а тесно переплетаясь с ними, что обуславливает степень успешности работы каждого. Мы никогда не увидим ребенка, у которого имеется только вестибулярная, тактильная или кинестетическая дисфункция. Они одновременно в той или иной степени проявляются в процессе сенсорной интеграции и сказываются на развитии и на поведении малыша. Поэтому развитие проприоцепции всегда идет параллельно со становлением других сенсорных систем.

Для более полной картины двигательных умений ребенка при его обследовании можно организовать двигательные игры диагностического плана, например, «Хромой кузнечик», «Щенок» и «Вертушка». Они помогут определить наличие или отсутствие кинестетических нарушений у детей 4-7 лет. Ос-



новные движения, лежащие в основе таких игр, рекомендованы методикой оценки развития детей, разработанной детским неврологом Инге Флеминг. Если игры проводятся повторно для закрепления и развития двигательного навыка, то целесообразно использовать варианты их усложнения, а также проводить их с группой детей. Для поддержания детского воображения можно использовать шапочки персонажей.

### ***Игра «Хромой кузнечик» (вариант 1)***

***Цель:*** определение уровня развития двигательных умений и координации.

***Описание игры***

Ребенок (5-7 лет) представляет себя кузнечиком, у которого заболела ножка, и поэтому он скачет на одной ноге. В процессе выполнения задания обращается внимание на качество прыжков и их количество. Ребенок в пять лет способен осилить до 10 легких, пружинящих прыжков на одной, произвольно выбранной им самим ноге. Если ребенок долго планирует движение, допускает остановки, падения, чрезмерно размахивает руками, жестко и шумно приземляется, не управляет траекторией движения, это свидетельствует о недостаточной обработке кинестетической информации, слабой координации.

Игра может проводиться неоднократно, каждый раз предполагая разные варианты развития игровой ситуации, усложняя двигательную задачу. Для поддержания образа можно использовать в качестве атрибутов шапочку или «усики» кузнечика, это активизирует эмоциональный отклик и повысит мотивацию к игре.

### ***«Хромой кузнечик» (вариант 2)***

***Цель:*** развитие двигательных умений и координации.

***Оборудование:*** на полу (на асфальте) начертить, или обозначить малярным скотчем траекторию движения, или выставить ориентиры.

***Описание игры***

«Кузнечик» должен допрыгать на одной ноге (выбирает произвольно) до определенного или выбранного им ориентира по заданной траектории.

### ***«Хромой кузнечик» (вариант 3)***

***Цель:*** развитие двигательных умений и координации.

***Описание игры:*** «Кузнечик» предлагают сосчитать, сколько качественных прыжков он сделал, сопоставляя свои результаты с последующими. Можно сравнивать количество прыжков на разных ногах.

### ***«Хромой кузнечик» (вариант 4)***

***Цель:*** развитие двигательных умений и координации.

***Оборудование:*** на полу (на асфальте) начертить клетки по типу классиков или использовать поле для игры «Твистер», стрелки, указывающие направление движения или предметные ориентиры по изучаемой теме.

### *Описание игры*

В клетках выкладываются стрелки в разных направлениях: вперед, вправо, влево; или предметные ориентиры (цветы, ягоды, насекомые и т. д.). «Кузнечик» надо прыгать на одной ноге (выбирает произвольно) со сменой направления, например, из одной клетки в другую по стрелкам или по словесной инструкции. Игровое задание может вплестаться в сюжетную линию занятия, тогда «Кузнечик» может двигаться, например, только по цветкам или от насекомого к насекомому.

#### ***Игра «Щенок» (вариант 1)***

*Цель:* определение уровня развития двигательных умений и координации.

*Оборудование:* можно использовать игровой атрибут – шапочку щенка.

#### *Описание игры*

Ребенку предлагается представить, что он «щенок» (по желанию можно быть котенком или детенышем другого животного) и показать, как он ползает на четвереньках. При оценке навыка ползания обращается внимание на степень соответствия физиологически правильному движению – ноги вытянутые, стопы тыльной стороной касаются пола, пальцы «смотрят» вперед, движение ритмичное, голова в свободном положении. Признаками незрелости навыка считается опора на кулаки или на пальцы рук, поворот пальцев внутрь или наружу, не прижатые к полу стопы (приподнятые вверх), положение ног как при низком старте, положение головы между плеч, движение шумное, неритмичное. Такое незрелое ползание свидетельствует о дисфункции базовых сенсорных систем.

Игра имеет разные варианты развития ситуации, что позволяет использовать ее неоднократно.

#### ***Игра «Щенок» (вариант 2)***

*Цель:* развитие двигательных умений и общедвигательной координации.

*Оборудование:* миски (по числу игроков), расставленные на полу на расстоянии от детей и перевернутые вверх дном, приз «косточка».

#### *Описание игры*

Играют 2-4 ребенка – они «щенки». «Щенки» соревнуются в скорости ползания, каждый ползет к своей миске, стоящей напротив него. Кто быстрее подползет к миске, перевернет ее и произнесет: «Гав!», тот получит заветную «косточку».

#### ***Игра «Щенок» (вариант 3)***

*Цель:* развитие двигательных умений и координации.

*Оборудование:* спортивный инвентарь – туннель, арки, визуальные ориентиры.

*Описание игры:* играют 2 и больше детей. «Щенки» проползают между предметами, под арками, сквозь туннель.

### ***Игра «Вертушка»***

**Цель:** оценивание и развитие координации и способности сохранять равновесие при вращательных движениях двумя руками.

#### ***Описание игры***

Ребенку предлагается подуть на вертушку, чтобы она стала крутиться. Затем сам ребенок становится «Вертушкой», и встает в свободном месте. По сигналу (это может быть поток воздуха или слово «ветер») начинает вращать обеими руками назад. Наблюдая за выполнением задания, следует обратить внимание, сохраняет ли ребенок устойчивость, параллельно ли выполняются движения обеими руками, какая рука выполняет вращения быстрее и качественнее. Таким способом можно установить ведущую руку или несформированность мануальных предпочтений у ребенка.

Выстраивая работу с детьми с нарушениями проприоцептивной интеграции, следует понимать, что инструкциями и объяснениями невозможно преодолеть проблему. Для этого нужно пространство, в котором у ребенка была бы возможность испытывать разнообразные ощущения, обрабатывать их быстро или медленно и набираться опыта движения. Чем больше ребенок двигается самостоятельно, тем лучше он научится планировать и оценивать движения. Восполнение дефицита происходит постепенно, опираясь на умения ребенка, то есть на те движения, которые даются легче. Это могут быть, к примеру, подражательные действия, контактные игры, выполнение устных указаний или выстраивание последовательностей.

***Контактные игры***, в основе которых лежит способность ориентироваться на тактильные и мышечно-суставные ощущения, предполагают физическое взаимодействие и развивают согласованность действий играющих. Во время игры дети могут касаться друг друга, держаться за руки, они учатся получать информацию своего тела или его частей и действовать определенным образом. В играх интегрируются такие системы, как моторная, зрительная, тактильная, слуховая, вестибулярная, а также формируются и развиваются партнерские отношения, дети учатся доверять друг другу.

Наблюдали ли вы как хлопают дети в ладоши стоя в парах? Кто-то хлопает, слишком сильно толкая ладонь партнера, кто-то едва касается их. При ходьбе по кругу, взявшись за руки, кто-то из детей будет тащить за собой всех, а кого-то будут тащить другие. В основе неравномерности движений лежат несоизмеримые действия типа «тяни» - «толкай», проработать которые можно в следующих играх.

### ***Игра «Стенка на стенку»***

**Цель:** развитие у детей соразмерности тянущих и давящих движений руками.

#### ***Описание игры***

В игре участвуют двое, в роли напарника может выступать педагог. Необходимо встать напротив друг друга, положить одну руку на руку партнера

и одновременно оба игрока начинают надавливать на руку партнера. Руки словно соперничают друг с другом. Затем надавливания могут производиться с разной силой, то превосходя, то уступая партнеру, устанавливая ритмический контакт. В процессе взаимодействия можно ощутить, как напрягаются и слегка расслабляются мышцы и суставы. Давящие движения можно заменить толкающими, переведя руки из горизонтальной плоскости в вертикальную. Затем нужно взяться за руки таким образом, чтобы можно было тянуть руку партнера на себя. Один тянет, другой оказывает сопротивление, затем наоборот. Работая согласованно с партнером, дети учатся рассчитывать силу, с которой надо давить или тянуть. Такие игровые состязания прекрасно подходят для снятия эмоционального напряжения, для мобилизации внимания или просто в качестве динамической паузы на занятии.

### ***Игра «Привет»***

*Цель:* развитие моторики рук, умение управлять силой воздействия на руку партнера, содействие установлению социальных контактов в коллективе.

#### *Описание игры*

Дети стоят в кругу, держась за руки. Один из детей говорит: «Я передаю привет ... (кому-либо из стоящих в кругу, называя его по имени)». Затем, ничего не говоря, пожимает руку одному из стоящих рядом с ним ребенку, например, тому, кто справа. Тот, в свою очередь, передает рукопожатие соседу справа и т. д., пока рукопожатие не дойдет до игрока, которому посылался привет. Получив долгожданный привет, ребенок громко сообщает об этом. Теперь он выбирает среди игроков того, кому будет посылать свой привет. Рукопожатие можно передавать в любую сторону: и вправо, и влево, поэтому детям необходимо быть внимательными и не пропустить тактильный сигнал. В игре дети учатся соизмерять силу сжатия кисти соседа, оно не должно быть слабым или слишком сильным, причиняющим неприятные ощущения партнеру.

Навыки регуляции силы воздействия на предмет можно формировать в контактных играх с предметами, например, подбрасывать мяч тканью или переносить его на палках.

### ***Игра «Подбрось мяч»***

*Цель:* развитие координации движений, умения управлять силой воздействия на предмет, содействие установлению партнерских отношений.

*Оборудование:* легкая ткань размером 1 на 2 метра, небольшой надувной мяч.

#### *Описание игры*

Дети играют парами. Удерживая ткань за края с двух концов, необходимо подбрасывать и ловить мяч. Задание можно выполнить, только согласовав свои действия с действиями партнера. Более сложный вариант, когда участвуют две пары игроков, задача которых перекатить один мяч с одного полотна ткани на другой.

### ***Игра «Перенеси мяч»***

*Цель:* развитие координации движений, умения управлять силой воздействия на предмет, содействие установлению партнерских отношений.

*Оборудование:* гимнастические палки, спортивный мяч (можно набивной).

#### *Описание игры*

Дети играют парами. Игроки стоят напротив друг друга и держат в руках две палки. Задача: удерживая мяч на палках, перенести его до указанного ориентира, стараясь не уронить его в процессе движения. Техника и скорость движения определяются играющими детьми самостоятельно.

### ***Игра «Такси»***

*Цель:* развитие реакции, координации движений.

*Оборудование:* обруч с привязанным к нему шнуром.

#### *Описание игры*

Дети играют парами. Один игрок – «таксист», тянет за веревку обруч, в котором находится его напарник – «пассажир». Задача «пассажира» двигаться с той же скоростью, с которой его «везёт» «таксист». Сложность в том, что скорость такси и направление движения постоянно меняются, а значит, требуется вовремя среагировать на скорость и направление и подстроиться под характер движения.

Вовлекая детей в игры, в которых надо действовать без зрительных подсказок, согласно простым тактильным или словесным инструкциям типа «Сказал капитан» или «Робот» мы стимулируем у детей умение планировать и контролировать свои движения.

### ***Игра «Сказал капитан»***

*Цель:* развитие двигательного контроля, слухового внимания.

#### *Описание игры*

Игра проводится с группой детей. Водящий, он же «капитан» (может быть взрослый или ребенок), отдает команды детям, стоящим перед ним или вокруг него. Все должны исполнять команды, но только если «капитан» произнесет слова: «Сказал капитан», если эти слова не прозвучали, команду выполнять нельзя. Например: «Поднимите руки вверх! Сказал капитан» или: «Встаньте на правую ногу!...». Тот, кто ошибается, получает штрафное очко или выбывает из игры.

### ***Игра «Беги, иди, крадись»***

*Цель:* развитие двигательного контроля, слухового внимания, слухового восприятия.

*Оборудование:* бубен или другой сигнальный инструмент.

#### *Описание игры*

Играет группа детей. Педагог стучит в бубен, издавая то громкие, то тихие звуки, а то и вовсе перестает стучать. Детям объясняется, что под громкие

звуки надо бежать легко на носках, под тихие – идти шагом, а когда бубен замолкает – красться, как кошка или лиса. Задача – вовремя среагировать на изменение силы звука и переключиться на другой вид движения.

### ***Игра «Тук – так – топ»***

*Цель:* развитие двигательного контроля, слухового внимания, слухового восприятия, чувства ритма.

#### *Описание игры*

Дети сидят на стульях, ноги вместе. Игроки выполняют движения последовательно, одно за другим, сопровождая короткими словами. Количество последовательных движений в серии начинается с двух и постепенно увеличивается. Движения сначала выполняются двумя руками, затем одной, потом другой рукой и попеременно:

1. стукнуть дважды кулаком по коленям – «Тук-тук»,
2. стукнуть дважды ребром по коленям – «Так-так»,
3. шлепнуть дважды ладонью по коленям – «Шлеп-шлеп»,
4. топнуть дважды носками – «Топ-топ»,
5. хлопнуть дважды в ладоши – «Хлоп-хлоп»,
6. стукнуть дважды ладонями по плечам – «Клац-клац»,
7. поднять руки вверх – «Салют!»

Любое количество движений (от 3 до 7) выполняется как в прямом, так и в обратном порядке. Более сложный вариант - разложить серию последовательных движений на всех участников. Каждый ребенок выполняет по одному движению из серии по очереди, друг за другом.

### ***Игра «Робот» (вариант 1)***

*Цель:* стимулирование развития вестибулярной и тактильной чувствительности, пространственного восприятия, обучение программированию движения на основе тактильной инструкции, отработка взаимодействия в паре.

*Оборудование:* «шлем» для робота (коробка с прорезью для глаз).

#### *Описание игры*

Играют двое (один может быть взрослый). Детям объясняют: тот, кто изображает Робота, может двигаться вперед, влево и вправо. Для этого у Робота (рис.10) есть условные «кнопки управления». «Кнопка управления» движения вперед находится на спине (или на голове), для движений в стороны «кнопки» находятся соответственно на левом и на правом плечах. Тот, кто управляет Роботом (взрослый или ребенок), дотрагивается ладонью до спины (или головы), и Робот делает шаг вперед, если прикоснуться к левому плечу Робота, то он делает шаг влево. Задача – достичь определенной цели согласно указанной траектории или обойдя все препятствия. Задание кажется простым до тех пор, пока Робот выполняет движения с опорой на зрение (рис. 11).



*Рис. 10. Игра «Робот»*



*Рис 11. Управление «Роботом»*

### ***Игра «Робот» (вариант 2)***

Игра усложняется, если надеть на голову Роботу «рыцарский шлем» с прорезями для глаз (для этого можно приспособить коробку), тем самым ограничив ему видимость. Кинестетические и вестибулярные процессы становятся более выраженными, так как управлять своим телом в пространстве стало труднее.

### ***Игра «Робот» (вариант 3)***

На следующем этапе становится еще сложнее, у Робота полностью выключают зрение, для этого достаточно перевернуть «рыцарский шлем» или надеть повязку на глаза. Игра может наполняться речевыми и познавательными элементами, условными запретами.

Управляющему можно предложить провести Робота по определенному маршруту. Для схематичности можно использовать, к примеру, поле для «твистера» или составить иной путь, используя другие ориентиры. В игре развиваются партнерские отношения, ответственность и доверие друг другу. Все это вызывает у детей азарт и желание играть в данную игру еще и еще [6, с. 121].

Движения можно видеть, и мы замечаем неправильное выполнение. Работая с детьми над развитием чувства движения, рекомендуется организовывать игры с двигательным планированием, в которых определяются последовательность шагов для осуществления целой серии действий.

### ***Игра «Продуманные движения» (вариант 1)***

*Цель:* развитие двигательных представлений, двигательного планирования.

### *Описание игры*

Играют двое (один может быть взрослый) – «Вершитель» и «Исполнитель». Задача играющих – выполнить определенное действие, например, положить кубик в коробку. Условия: кубик и коробка лежат на одном столе. «Вершитель» управляет действиями «Исполнителя», проговаривая короткие инструкции, в результате которых можно выполнить только одно действие. 1 – подойти к столу, 2 – протянуть руку вперед, 3 – открыть коробку, 4 – положить крышку от коробки на стол, 5 – взять кубик в руку, 6 – положить кубик в коробку, 7 – взять крышку и закрыть коробку. На первом этапе роль «Вершителя» лучше выполнять взрослому, так как у детей не сразу получается планировать серию движений пошагово.

### ***Игра «Продуманные движения» (вариант 2)***

**Цель:** развитие двигательных представлений, двигательного планирования, умение работать в команде.

### *Описание игры*

Играют несколько детей (один может быть взрослый) – «Исполнитель» один, а «Вершители» все остальные. Задача играющих – выполнить определенное действие, например, нарисовать мелом на доске домик. Теперь инструкции к действиям «Исполнителя» дают поочередно дети – «Вершители». Первый дает команду подойти к доске, второй – взять мел, третий – провести линию сверху вниз и т. д., пока домик не будет нарисован. Сложность в том, что играющему ребенку необходимо оценить данный этап выполнения задания и определить следующий шаг к реализации всей серии движений.

Двигательная дезинтеграция придает движениям некоторую скованность или, наоборот, вялость, делая их невыразительными, однообразными, что делает ребенка «зажатым» или «разболтанным». П. П. Лачинов писал, что «выразительные движения изредка слагаются из жестов, часто из мимики, из позы же – всегда. Все отрицательные эмоции «съеживают» фигуру человека, а все положительные — ее «развертывают» [9, с. 10]. Невыразительные движения не точно передают состояние и чувства ребенка, усложняют его общение с другими детьми и взрослыми.

Игры на основе подражания или копирования движений тела делают его пластику выразительной, развивают наблюдательность, творческий потенциал и психоэмоциональное состояние детей. Стретчтехнология – это специальные игровые имитационные упражнения (пантомимические), направленные на растяжку мышц при естественных движениях. Использование приемов игрового стретчинга помогают формировать координацию движений ребенка, стимулируют планирование движений, способствуют снятию мышечных зажимов и регуляции мышечного тонуса, учат разнообразию действий и соотнесению их с речью, а также учат передаче определённых образов средствами пластики. Такие игры рекомендуются для детей от 4 лет и старше.



### ***Игра «Фоторепортаж»***

Игровую серию «Фоторепортаж» интереснее проводить с группой детей. Игра может использоваться на фронтальных занятиях, ее легко связать с образовательной темой. Использование музыкального сопровождения поможет в большей степени развивать у детей пластичность и ритмичность движений.

*Цель:* развитие регуляции моторных функций через имитацию движений, передачу и фиксацию образов.

*Оборудование:* фототехника, возможно использование театральных атрибутов (шапочки персонажей, элементы декораций)

#### *Описание игры*

Игра «Фоторепортаж» (рис. 11) «вписывается» в любую тему занятия. Дети с удовольствием отправляются в различные путешествия и через позы, имитацию движений воображаемых объектов создают целостную картину – фотографию. Например, путешествуя по лесу, они изображают то растения, то насекомых, животных и птиц, передавая их характер и эмоции.



*Рис. 11. Игра «Фоторепортаж»*

Это может быть злой медведь, трусливый заяц, скрипучее дерево, крадущаяся лиса и другое. В процессе игры педагог помогает детям расслаблять части тела, управлять тонусом, ощущать себя в разных позах (образах). На определённый сигнал педагога все замирают, стараются удержать положение тела (для того чтобы остановиться в ходе движения, а затем снова продолжить его, требуется напряжение всех базовых видов чувствительности). Образы могут оживать и замирать несколько раз, таким образом можно получить серию реальных фотоснимков и рассматривать их в режиме слайд-шоу, воссоздавая позы самых выразительных образов [6, с.122].

### ***Игра «Изобрази, повтори и угадай»***

*Цель:* развитие умения создавать и воспроизводить образы животных средствами пантомимики.

*Оборудование:* картинки с изображением узнаваемых животных.

#### *Описание игры*

В игре принимает участие группа детей. Один из играющих выбирает картинку с изображением какого-либо животного и пытается передать его движение или позу как можно точнее и выразительнее. Задача остальных играющих – повторить эти движения и позы и отгадать, не видя картинки, какое животное они изображают.

### ***Игра «Мороженое»***

*Цель:* снятие мышечных зажимов, обучение расслаблению мышц, развитие ощущения тела.

#### *Описание игры*

Играть может как группа детей, так и один ребенок. Дети представляют себя «мороженым», которое медленно тает и растекается на полу. Постепенно расслабляя свое тело, ребенок сначала «оседает», затем опускается на пол, полностью расслабившись. Задача «таять» как можно медленнее. Выигрывает тот, кто «растаял» самый последний.

### ***Игра «Стоп-кадр»***

*Цель:* развитие воображения, двигательной координации и пластики, двигательного планирования, регуляции мышечного тонуса.

*Оборудование:* фототехника, сигнальный молоточек, атрибуты для сценических образов.

#### *Описание игры*

Играют трое: один в роли режиссера, другой в роли актера изображает задуманные действия (ставит цветок в вазу, лиса подкрадывается к зайцу, мыши подбираются к сыру (рис. 12) и т. п.), третий фотографирует (это может быть взрослый). Задача актера – выполнить движения, представляя себя, например, лисой, которая подкрадывается к зайцу и рано или поздно должна схватить его. «Лиса» совершает задуманные движения медленно, пока режиссер не видит. Режиссер отворачивается от актера, произносит фразу: «Стоп кадр!», одновременно ударяя молоточком, затем резко поворачивается к актеру. Актер в этот момент должен замереть, сохраняя позу в том месте, где оказался. Если режиссер заметил движение, он сообщает об этом, и актер возвращается в первоначальную позицию, и «Лиса» начинает все сначала. Если не заметил, то режиссер снова отворачивается и произносит слова: «Стоп кадр!». Игра продолжается до тех пор, пока «Лиса» не схватит зайца. Фотограф в моменты стоп-кадра делает снимки всех этапов охоты лисы. Затем все участники с удовольствием смотрят «слайд-шоу», соединив этапы движения в один ролик.

Игру можно проводить с группой детей, тогда в ней будет много актеров. Игра организуется как на занятиях, так и вне их, а также во время прогулок.



*Рис. 12. Игра «Стоп-кадр».  
Мыши подбираются к сыру*

Для обогащения проприоцептивной системы необходимо получать и обрабатывать новые телесно-двигательные ощущения, чтобы лучше чувствовать свое тело и его возможности. Незнакомые ранее способы преодоления препятствий, передвижения в необычных позах стимулируют проприоцепцию, обогащают двигательный опыт.

**Игры с препятствием**, в которых надо карабкаться, пролезать под предметами или сквозь них, преодолевать разные трудности научат ребенка управлять своим телом при передвижении, ярче почувствовать каждое свое движение. Например, игра «Лежачий скалодром» – это своего рода тренажёр, представляющий собой поле (для этого используется тяжелый ковер размером 1,5 на 3 метра, выполненный из однотонной плотной мебельной ткани) и съёмные элементы: цветные мешочки разной формы, плотности, тяжести, с различными наполнителями, набор предметных карточек и регулирующих символов (рис. 13). Воображаемый «скалодром» легко превращается в морское дно или пустыню, а иногда в то, что подходит по теме занятия. Карточки и символы помогут насытить эту игру определенной мыслительной и речевой деятельностью.

### ***Игра «Лежачий скалодром»***

**Цель:** развитие координации и регуляции движений, вестибулярной чувствительности, зрительно-пространственных ориентиров, воображения.

**Оборудование:** «лежачий скалодром», мешочки с разными наполнителями.

**Описание игры**

На игровом поле раскладываются мешочки, набитые песком, фасолью или крупой таким образом, чтобы в дальнейшем ребенок мог по ним передвигаться (рис. 14). **Задача:** – достичь цели, передвигаясь разными способами, например, на четвереньках, опираясь на стопы и ладони или на колени и ладони. Можно пройти и на руках, если ноги удерживает взрослый. Ребенок имеет возможность чувствовать свое тело, постоянно меняя центр тяжести в непривычных позах, двигаться в нужном направлении, определяя точку опоры, сохраняя баланс.

Сложность игры регулируется расположением мешочков (ближе – дальше) и способом передвижения. Можно усложнить задачу достижения цели, переноса на себе рюкзак, в котором лежат какие-то предметы. По мере прохождения пути ребенок может увидеть запрещающие и разрешающие знаки, стрелки,

регулирующие направление движения. Под мешочками или рядом с ними могут спрятаться «сокровища» или «тайная информация», которую надо запомнить и потом воспроизвести, для этого используются предметные картинки или мелкие предметы (камешки, фишки, игрушки) [6].



Рис. 13. «Лежачий скалодром»



Рис. 14. Играем в «Лежачий скалодром» на занятии

Всем известны такие приемы организации перехода группы детей в другие помещения, как, например, крадемся в кабинет, как мыши, идем из спальни в позе паука (на руках и на ногах, вверх животом) и т. п. Развивая эту идею, создаем на пути помехи. Получается своеобразная «полоса препятствий». Ее не трудно соорудить, используя туннель, большие коробки, канат, крупные мягкие модули, тактильные дорожки, детскую мебель, обручи, игрушки и другое. Основные принципы построения «полосы» - доступность и безопасность для детей.

### ***Игра «Полоса препятствий или веселый беспорядок»***

***Цель:*** стимуляция кинестетических, вестибулярных, зрительных и тактильных ощущений, развитие координации движений.

***Оборудование:*** спортивный инвентарь, мягкий модуль, туннель (рис. 15), канат и другое.

#### ***Описание***

Играют от одного до нескольких детей. Задача - преодолеть разные препятствия, прибегая к всевозможным (в пределах разумного) способам движения. Можно ползать, прыгать, карабкаться, перелезать и перекатываться, использовать нетипичные шаги.



*Рис. 15. Игра «Полоса препятствий или веселый беспорядок». Туннель*

Показалось просто? Можно усложнить, перенося мешочки на голове или под мышками, передвигаться парами, называя при движении, например, животных, птиц, деревья.

«Полоса препятствий» может связывать режимные моменты, превращать в квест переход детей из одного помещения в другое, совмещаться с воздушными ваннами после дневного сна, «обрастать» сюжетом и использоваться в самостоятельных играх.

### ***Игра «Путаница»***

*Цель:* стимуляция кинестетических, вестибулярных, зрительных и тактильных ощущений, развитие координации движений.

#### *Описание игры*

Играют 6 – 10 детей, один водящий. Дети стоят в кругу, взявшись за руки, образуя цепочку. Не отпуская рук, надо «запутаться», подлезая под воротца из рук или перешагивая через сцепленные руки, не разрывая цепочки. При необходимости взрослый может помочь детям «запутаться». Иногда комбинации получаются сложными, и дети должны сохранить необычную позу и равновесие. Задача водящего – догадаться, каким образом запуталась цепочка и, руководя обратными действиями, распутать цепочку, не разорвав ее.

## **8. Дыхательные игры и упражнения**

Наше умение говорить и понимать язык зависит от процессов обработки сенсорной информации и в случае их нарушения развивается значительно медленнее. Речь и движения – взаимосвязанные процессы. Улучшение интеграции базовых ощущений (вестибулярных, проприоцептивных, тактильных) положительно сказывается на формировании и развитии речевых функций. Развитие темпа и ритма, способность регулировать мышечный тонус, планировать и выполнять точные дифференцированные движения – эти характеристики относятся как к речи, так и к двигательной системе в целом. Развитие многих речевых функций можно решить через двигательные игры и упражнения. Чтобы добиться четкой, разборчивой речи, надо не только развивать артикуляционную моторику, но и работать над дыханием.

Так при формировании речевого диафрагмального дыхания ребенок открывает для себя новые ощущения. Висцеральные, кинестетические, тактильные рецепторы сообщают, как происходит вдох и выдох, как работают мышцы груди и живота, ребенок учится управлять воздушной струей, задействовав необходимые мышцы.

В коррекционной работе часто приходится именно обучать детей диафрагмальному дыханию, так как не все дети сразу понимают и воспроизводят вдох, направляя воздух в живот, не поднимая при этом вверх ключицы (практически у всех детей дыхание верхнее ключичное). В игровом упражнении **«Большой живот»** ребенку надо сосредоточиться на своих тактильных ощущениях в области диафрагмы. Ребенку предлагают сделать живот большим, «выпятив» (надуть) его, затем втянуть. Если такие действия доступны, то можно переходить к синхронизации движений животом и процессов вдоха и выдоха. Иногда нужна дополнительная стимуляция тактильных и кинестетических ощущений в области диафрагмы. Здесь очень важно иметь с ребенком доверительный тактильный контакт. Ребенок ложится на спину (можно в положении стоя), на его живот взрослый кладет руку и, слегка надавливая на него, просит «толкать» руку животом, «выпячивая» (надувая) его. Затем снова легко нажимает на живот, а ребенок снова «толкает» руку. Внимание на дыхании пока не акцентируется. Когда ребенок понял, как надо действовать, подключаем дыхание. Педагог просит ребенка выдохнуть и в этот момент осуществляет легкое давление на диафрагму. Далее, ориентируясь на ритм дыхания ребенка в момент вдоха, просит его «толкать» руку и надувать живот. Затем предлагает медленно выдохнуть через рот, одновременно нажимая на живот. Когда работа мышц живота будет согласована со вдохом и выдохом, можно предложить поиграть с игрушкой или мешочком с песком (они выполняют роль тактильного и зрительного ориентира). Напрягая мышцы живота, чтобы приподнять мешочек, ребенок делает вдох через нос, после небольшой паузы надо постараться опустить мешочек, втягивая живот, выдохнуть через рот, произнося: «Фу-у». На первых порах будут допускаться ошибки в синхронности движений. Некоторым детям легче учиться диафрагмальному дыханию стоя, затем свои умения они тренируют в положении сидя.

От правильно организованного дыхания зависит не только звукопроизношение, но и дикция, громкость, выразительность речи. Подключая двигательные упражнения, можно научить детей управлять своим дыханием, делать выдох длинным, резким, сильным. Некоторые дети разговаривают тихо, «себе под нос», словно не выпускают звуки изо рта. В работе над выразительностью речи, силой и чистотой звука, его «полетностью», можно использовать игровые упражнения типа «Самурай», «Звуковой мяч», «Тарзан».

### ***Упражнение «Самурай»***

*Цель:* усиление выдоха, развитие силы голосоподачи.

*Описание*

Ребенку следует встать прямо и поставить ноги на ширину плеч, сделать несколько спокойных вдохов и выдохов, после чего набрать воздуха в живот и сделать один резкий выдох, сопровождаемый звуком «Ха-а». Выдох должен быть полным, а звук таким громким, как это только возможно. При этом можно слегка согнуть корпус вперед. Это упражнение помогает при коррекции у детей дефекта оглушения звонких парных звуков.

### ***Упражнение «Тарзан»***

*Цель:* увеличение длительности и свободы выдоха, стимулирование тактильно-мышечной вибрации.

*Описание*

Ребенку следует встать прямо, сжать руки в кулаки, набрать воздуха в живот и на выдохе громко произнести звуки «И-и-и-и-и» и одновременно поколачивать себя кулачками по груди, как это делал Тарзан. Затем повторить со звуками «Э-э-э-э-э», «А-а-а-а-а», «О-о-о-о-о», «У-у-у-у-у». Это упражнение обладает возбуждающим и активизирующим действием.

### ***Упражнение «Звуковой мяч»***

*Цель:* развитие двигательной-речевой координации, развитие силы выдоха, интонационной выразительности голоса.

*Оборудование:* мягкие синтепоновые мячи.

*Описание*

Ребенку следует встать прямо, держа в одной руке мягкий легкий мяч. После полного вдоха на выдохе с силой бросить мяч вдаль, одновременно как можно громче произнести условный звук или слог. Интенсивность броска способствует усилению звука.

## **9. Игры с сенсорным оборудованием**

Для повышения эффективности занятий по развитию сенсорной интеграции рекомендуется использовать в работе с детьми специальное оборудование. Мы используем в работе сенсорное оборудование компании «Сова-нянька». Может быть использовано и другое оборудование как изготовленное производителями, так и самодельное.

### **Утяжеленное «Одеяло совы»**

«Одеяло совы» работает как сенсорный тренажер: увеличивает поступление в мозг информации от рецепторов прикосновения и давления, которые находятся на поверхности и внутри нашего тела. Оно усиливает проприоцеп-

тивную обратную связь, помогает ребенку прочувствовать свое тело, осознать себя в пространстве.

#### *Рекомендации из практики применения*

- Использовать утяжеленное одеяло только с согласия ребенка и его родителей.
- Игры с одеялом должны вызывать положительные эмоции и приятные ощущения у ребенка, их продолжительность не более 15 минут. Если возникает отрицательная реакция, следует прекратить игру.
- Из практических и из гигиенических целей для одеяла следует иметь сменные чехлы.

### **Серия игр с «Одеялом совы»**



*Рис. 16. Игры с одеялом: игра «куколка»*

Цель данной игровой серии – стимулирование тактильной, кинестетической чувствительности, поиск способов управления своим телом, пространственные ориентиры в своем теле и вокруг себя (рис. 16).

#### ***Игра «Куколка»***

##### *Описание игры*

Ребенок ложится поверх одеяла с краю. Взрослый, поворачивая ребенка с боку на бок, «закатывает» его в одеяло.

*Вариант 1:* задача ребенка «развернуться» (высвободиться), совершая обратные действия.

*Вариант 2:* рекомендуется зафиксировать одеяло, чтобы не разворачивалось; задача ребенка выбраться из одеяла

#### ***Игра «Птица»***

##### *Описание игры*

Предложить ребенку лечь под одеяло на спину или живот, руки вдоль туловища и выполнять задания: разводить обе руки в стороны и снова прижимать к телу (летаем), затем выполнять движения поочередно левой и правой рукой.

#### ***Игра «Черепашка»***

##### *Описание игры*

Лежа под одеялом выставлять из-под одеяла руки и ноги, разводя их в стороны. Движения можно выполнять одновременно или поочередно: то руки, то ноги или рука и нога слева, затем справа.



### ***Игра «Определи наощупь»***

#### *Описание игры*

Лежа под одеялом, прибегая к поисковым и ощупывающим действиям, определить, что за предмет или игрушка находится слева или справа. Ощупывать можно одной рукой или ногой, определяя качества предмета (форму, размер, тяжесть, особенности поверхности).

### ***Игра «Крыша»***

#### *Описание игры*

Лежа под одеялом на спине руками и ногами одновременно приподнять одеяло вверх, стараясь удержать его как крышу.

### ***Игра «Броненосец»***

#### *Описание игры*

Ребенку предлагается ползать разными способами, удерживая на себе одеяло.

## **«Яйцо совы» – маленький мир**

«Яйцо совы» — это мягкий шарообразный мешок, в который можно залезть целиком и почувствовать себя в тепле, в комфорте и в безопасности. Оно создано как продолжение и развитие идеи знаменитого «Яйца Кислинг» (kisling egg) – сенсорной игрушки-мешка, разработанной немецким специалистом по сенсорной интеграции Уллой Кислинг. Данное оборудование является увлекательной сенсорной игрушкой и предполагает многообразие вариантов его использования в творческих играх. Благодаря округлым формам «Яйцо совы» легко превращается в мешок для челночного бега или мягкий «кокон для бабочки». А если надежные ручки закрепить на подвес, то получится прекрасный гамак, качели или даже центрифуга для подготовки космонавтов.

«Яйцо совы» используется как инструмент для занятий по сенсорной интеграции и сенсомоторной коррекции вместе со специалистом для реабилитации и развития детей со следующими особенностями развития:

- расстройства аутистического спектра (РАС);
- синдром дефицита внимания и гиперактивности (СДВГ);
- гравитационная непереносимость;
- сенсорные защиты.

### **Речевые игры в «Яйце совы»**

«Яйцо совы» – прекрасное пособие для безопасного для ребенка эмоционального отклика, что способствует установлению контакта с окружающими, в том числе и речевого взаимодействия.



Рис. 17. Игры в «яйце»

Поэтому одним из вариантов применения данного сенсорного оборудования являются речевые игры, которые могут быть использованы для запуска речи у неговорящих детей или при коррекции нарушений вербальной коммуникации.

*Цель* подобных игровых ситуаций с использованием «Яйца совы» – способствовать активизации речевой активности через стимуляцию сенсорных ощущений.

*Практический совет:* следует соблюдать охранный режим дыхания и при интенсивной речевой активности ребенка не рекомендуется долго находиться внутри «Яйца совы» с головой

### ***Игра «Птенец»***

#### *Описание игры*

Ребенок представляет себя птенцом и прячется в «яйце», как в гнезде. Взрослый выполняет роль мамы-птицы, которая приносит «червячка». Находясь внутри «Яйца совы», птенец слушает различные звуковые сигналы (звуки музыкальных инструментов, шумы) и на условный сигнал показывается из укрытия. Если птенец распознал сигнал правильно, то он получает в награду «червячка». Игра может сопровождаться словами. В таком случае условные слова могут быть на определенный звук или тему. Сложность игровой ситуации меняется как с увеличением темпа подачи звуковых сигналов, так и усложнением речевого материала.

### ***Игра «Говорящее яйцо»***

#### *Описание игры*

Ребенок прячется в «Яйце совы». Его задача произнести нужные звуки или слова в ответ на задание взрослого. Например, ребенку сообщают, что в яйце голодный волк, подражая волку, ребенок произносит звук «УУУ». Если там сидит сердитый медведь, то произносит звук «ЫЫЫ», если ласковая, пушистая кошка, то говорит слово: «Мяу».

### ***Игра «Колобок»***

#### *Описание игры*

Ребенок сидит в «Яйце совы» и представляет себя Колобком. Взрослый с разным тембром и интонацией произносит фразы из сказки: «Колобок, колобок, я тебя съем!» Задача ребенка-колобка догадаться, не выглядывая из «яй-

ца», кто встретился у него на пути, и ответить: «Не ешь меня, зайка, (или волк, медведь, лиса). Я от тебя уйду». Затем Колобок самостоятельно перекатывается в любом направлении или с помощью взрослого, который подталкивает «Яйцо» то в одну, то в другую сторону.

### «Чуллок» или игры воображения

«Чуллок совы» – это большой чехол из специальной эластичной ткани (рис. 18.), являясь необычной сенсорной средой, заставляет ребенка яснее ощущать себя, «прислушиваться» к своим движениям, подстраивая их к новым тактильным условиям. Цель игр с «Чулком совы» – усиление проприоцептивной и тактильной чувствительности, тренировка преодоления препятствий, улучшение пространственного ориентирования, ускорение формирования схемы тела, уменьшение тактильной гиперчувствительности, вовлечение ребенка в игровую деятельность, формирование навыков социального взаимодействия. С его помощью ребенок превращает свои действия в фантастические. В нем можно изображать разных героев, кувыркаться, бегать, ползать, что-то искать. «Чуллок совы» успешно применяется в работе над коррекцией гиперактивности, гипер- и гипотонуса, дефицита внимания. «Чуллок совы» может быть использован как спортивный снаряд для развивающих и спортивных игр.



Рис. 18. «Чуллок совы»



Рис. 19. Игры с «Чулком совы». «Колдунчики»

### ***Игра «Колдунчики»***

#### *Описание игры*

Ребенок находится внутри «чулка», он послушно «превращается» в образы по желанию «Колдуна» (эту роль может взять на себя взрослый). «Колдун» может превратить его то в дерево, которое качается, то в какое-то животное, то в гусеницу или змею и другое. Приняв определенный образ и позу, ребенок начинает двигаться. Каждый раз, когда «Колдун» дотрагивается до него или произносит волшебное слово, ребенок замирает. Дождавшись нового сигнала, может продолжить движение или превратиться в другой образ.

### ***Игра «Зеркало»***

#### *Описание игры*

Дети (двое и больше) находятся каждый в своем «чулке» (голова может быть свободна). Один водящий, стоя напротив других, демонстрирует разные позы или движения. Остальные повторяют («зеркалят») увиденные позы и движения желательным с максимальной точностью. У кого точнее получится повторить, тот становится водящим.

### ***Игра «Переправа»***

#### *Описание игры*

Детям, находящимся в «чулках», необходимо переправить через условное препятствие различные игрушки допустимыми способами: в руках, внутри «чулка», передвигая предмет снаружи. Если задание выполняется параллельно двумя участниками (детьми), то возможен соревновательный момент. Побеждает тот, кто выполнил задание быстрее, не нарушая правил.

### ***Игра «Танцующие тени»***

#### *Описание игры*

Ребенку в «чулке» (голова может быть свободна) предлагают двигаться, как он хочет, представляя себя кем-либо. Возможен вариант использования различной музыки. Взрослый с помощью лампы или фонаря высвечивает силуэт на стене, превращая движения ребенка в танец теней. Образы и характер движений меняется в зависимости от замысла играющих или услышанной мелодии. Играющие могут комментировать как свои, так и чужие образы и движения.

## Заключение

Игра – особый, тонкий мир детства, способ познания всего сущего. Игра – модель мира, в которой маленький ребенок учится жизненно и социально необходимым умениям: ощущать, чувствовать, распознавать и анализировать ощущения, запоминать, осмысливать, общаться. В игре, соответствующей возможностям малыша, пробуждается его познавательный интерес, формируются коммуникативные компетенции. Игра остается с человеком очень долго, практически всю жизнь. «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» – эти слова В. А. Сухомлинского стали одним из девизов игровой педагогики.

Игры, нацеленные на сенсорное обогащение дошкольника на основе интеграции сенсорных ощущений, обеспечивают становление обработки поступающей извне и изнутри информации, ее включение в единую слаженную систему, позволяющую распознавать информацию, перерабатывать и компилировать ее, присваивая все богатство и разнообразие окружающего мира, мира звуков, интонаций, запахов, вкусов, тактильных и проприоцептивных ощущений, меняя их хаос и дискомфорт на устойчивое и гармоничное поступательное движение по пути развития.

Приведенные в настоящем пособии игры и игровые приемы, разработанные коррекционными специалистами и апробированные в практике детского сада, могут быть использованы в работе дефектологов и логопедов, специалистов по сенсорной интеграции, а также воспитателей. Простота и подробность описания позволяет взять на вооружение эти игровые приемы и родителям, чьи дети испытывают нарушения обработки сенсорной информации.

Индивидуально ориентированная, учитывающая особенности переработки конкретным ребенком сенсорной информации система игр поможет в коррекционной работе с детьми с различными ограниченными возможностями здоровья: задержками психического развития, интеллектуальными нарушениями, расстройствами аутистического спектра, нарушениями слуха и зрения, гиперактивностью и другими особенностями развития психических функций.

Играйте с детьми. Играйте в классические, народные и дидактические игры, играйте в игры подвижные и настольные, сюжетные и ообразительные.

Играйте в наши игры и придумывайте свои собственные. Сочиняйте игры вместе с ребенком и для ребенка. Пусть игра станет той тропинкой, идя по которой вместе с ребенком, вы достигнете успехов в его развитии.

## Литература

1. Айрес, Э. Дж. Ребенок и сенсорная интеграция. Понимание скрытых проблем развития / Э. Дж. Айрес. — М. : Теревинф, 2009. — 272 с. — Текст непосредственный.
2. Банди, А. Сенсорная интеграция : теория и практика / А. Банди, Ш. Лейн, Э. Мюррей. — М. : Теревинф, 2017. — 768 с. — Текст непосредственный.
3. Сулим, Е. В. Занятия физкультурой. Игровой стретчинг для дошкольников / Е. В. Сулим. — М. : Сфера, 2020. — 112 с. — Текст непосредственный.
4. Ефимов, О. И. Педагогика, изменяющая мозг : диалоги невролога и логопеда о развитии детей / О. И. Ефимов, В. Л. Ефимова. — СПб. : ДИЛЯ, 2019. — 288 с. — Текст непосредственный.
5. Возможности применения комплекса «Learning breakthrough kit» (balametrics) в коррекционно-развивающей работе с детьми : методическое пособие / А. Х. Измайлова, Н. В. Давыденко, Д. И. Скрипко. — М. : УНИСЕРВ, 2016. — 111 с. — Текст непосредственный.
6. Мальцева, П. Ю. Игровые приемы по преодолению проприоцептивной дисфункции у детей в коррекционной работе специалистов психолого-педагогического сопровождения в ДОУ / П. Ю. Мальцева // Теория и практика непрерывного сопровождения детей раннего и дошкольного возраста в современном образовательном пространстве: сб. науч. ст. по мат. науч.-практ. конф. 25 февраля 2021 г. : в 2 ч. Ч. 1. — М. : ПАРАДИГМА, 2021. — 272 с. — Текст непосредственный.
7. Тихомирова, Е. В. Занимательные логоигры для детей 3–7 лет / Е. В. Тихомирова. — М. : Сфера, 2020. — 64 с. — Текст непосредственный.
8. Кислинг, У. Сенсорная интеграция в диалоге / У. Кислинг ; под ред. Е. В. Ключковой. — М. : Теревинф, 2010. — 240 с. — Текст непосредственный.
9. Чистякова, М. И. Психогимнастика / М. И. Чистякова ; под ред. М. И. Буянова. — М. : Просвещение ; ВЛАДОС, 1995. — 160 с. — Текст непосредственный.

# Приложения

## Приложение 1

### Словарь специальных терминов

**Адаптивный** – соответствующий, полезный, помогающий приспособлению.

**Адаптивный ответ** – это обоснованный и целенаправленный отклик на ощущения. (Д. Айрес)

**Дезинтеграция** – (лат. de(s) integratio восстановление) утрата или серьезное нарушение единства, координации, слаженности в функционировании какой-либо системы

**Дисфункция** – нарушение, расстройство функций некоего органа, системы и пр. — преимущественно качественного характера.

**Дыхание диафрагмальное** – дыхание, осуществляемое преимущественно за счет сокращения диафрагмы и брюшных мышц.

**Дыхание ключичное** – (клавикулярное, верхнегрудное, грудное), при котором дыхательные экскурсии совершаются за счет расширения и поднятия главным образом верхней части грудной клетки, а диафрагма пассивно следует за ее движениями, т. е. выключена из своей активной вдыхательной функции.

**Нистагм** – ритмические движения глазного яблока. Состоят из медленного движения в некоем направлении и быстрого возврата. Нистагм вызван рефлекторными сокращениями глазодвигательных мышц, которые при вращении активизируются стимуляцией вестибулярной системы. Длительность построительного нистагма служит одним из самых верных и простых измерений эффективности или интегрированности работы вестибулярной системы (Дж. Айрес).

**Перцептивные действия** — структурные единицы процесса восприятия у человека. П. д. обеспечивают сознательное выделение того или иного аспекта чувственно заданной ситуации, а также преобразование сенсорной информации, приводящее к построению образа, адекватного предметному миру и задачам деятельности.

**Ранжирование** – процедура упорядочения объектов по степени возрастания или убывания значений свойств, которыми они обладают. Основанием ранжирования являются свойства объекта.

**Сенсорная система** (анализатор, орган чувств) – система в организме человека, отвечающая за возникновение ощущения при действии соответствующего раздражителя. Обеспечивает использование характеристик внешней среды для организации поведения. Она включает в себя приемник (преобразующий энергию внешнего раздражения в нервную энергию), проводящие пути, по которым следует эта нервная энергия, и центральный (мозговой) конец ее, где происходит преобразование нервной энергии в ощущение.

**Сенсорная интеграция** – (от лат. «sensus» – ощущение, «integratio» – восстановление) – это определенный процесс, во время которого нервная система получает информацию от рецепторов органов чувств и, анализируя их, использует для выполнения целенаправленной деятельности.

**Сериация** – согласно Ж. Пиаже, упорядочение предметов по некоему признаку – размеру, цвету и прочее.

**Стимуляция** – процесс и результат применения, приложения стимула, стимулирующего воздействия.

**Стретчинг** – система физических упражнений, развивающих гибкость и способствующих повышению эластичности мышц. При С. в результате удержания определенной позы происходит растягивание соответствующей группы мышц, в которых активизируются процессы кровообращения и обмена веществ.

**Схема тела** – обобщенное представление человека о своем теле, его контурах и габаритах, его границах и о его ориентации и состоянии движения в окружающем пространстве.

**Терапия игровая** – (англ. play therapy) – метод психотерапевтического воздействия на детей и взрослых с использованием игры. В основе различных методик, описываемых этим понятием, лежит признание того, что игра оказывает сильное влияние на развитие личности.

**Эрготерапия** – междисциплинарное направление, объединяющее знания психологии, биомеханики, физической терапии и педагогики.

**Эрготерапевт** – это специалист по восстановлению социальных, бытовых, рабочих, функциональных и двигательных навыков у людей с ограниченными возможностями. В его практике используется трудотерапия, психолого-педагогические приёмы, физические упражнения, элементы мануальной терапии, массажа и подбор индивидуального оборудования. (Википедия)

**Словарь составлен на основе следующих источников:**

- Айрес, Э. Дж. *Ребенок и сенсорная интеграция. Понимание скрытых проблем развития* / Э. Дж. Айрес; [пер. с англ. Юлии Даре]. – М.: Теревинф, 2009. – 272 с.
- *Словарь практического психолога* / сост. С. Ю. Головин. — Минск: Харвест, 1998 г. 8184 слова. <https://rus-big-psyho.slovaronline.com>



## Консультация для родителей «Несерьезное серьезно»

Что делать родителям? Прежде всего понять, что ребенку надо научиться использовать слух, зрение, движение одновременно с другой чувственной информацией. Это и есть сенсорная интеграция, необходимая для движения, говорения и игры, это фундамент более сложной интеграции, сопровождающей чтение, письмо и адекватное поведение. Успехи ребенка в любых видах деятельности зависят от качества внутренних связей в мозге.

Движение – основа интеллекта, недостаток движений противоречит природе ребенка и приводит к ограничению возможностей его развития. Стимулируйте («подталкивайте») малыша к самостоятельным активным движениям, которые он инициирует и контролирует сам.

Взрослые заблуждаются, если думают, что они всегда лучше знают, что нужно ребенку. У каждого должен быть выбор. Дети знают, что нужно им, получают «толчок» к саморазвитию и самообучению. Им от природы свойственно получать удовольствие от того, что побуждает их испытывать новые ощущения и развивать новые двигательные функции. Разделяйте радость вместе с ребёнком, подбадривайте и поддерживайте малыша, если ему нелегко.

Не игнорируйте жалобы своего ребенка на неприятные ощущения, не осуждайте страхи, уважайте его реакции на различные ситуации, попытайтесь понять причину. Если эти проблемы не решать в детстве, то они будут мешать ему всю жизнь.

Невосполнение чувственных дефицитов сказывается и на поведении. Если мы будем относиться к ребенку с нарушением сенсорной интеграции как к хулигану или капризуле, то он станет им намеренно, и эта модель поведения закрепится.

Раннее обучение, опережающее естественное развитие, – это яркий пример того, как родители могут навредить своему ребенку из лучших побуждений. Обучение, под которым нет базы в виде успешной сенсорной интеграции, будет сопровождаться проблемами.

Ребенку не зря даны мама и папа. У каждого из них своя роль в воспитании малыша, но разные подходы к его развитию и знакомству с окружающим миром. Мама дает ребенку представления об отношениях в семье, любви, ласке, папа же знакомит с внешним миром. Отсутствие отношений ребенка с папой может стать причиной агрессии, проблемой, связанной с иммунитетом, с учебой. Мама не может заменить папу по всем вопросам. Есть наблюдения, что авторитарность отца может оказывать положительное влияние на развитие ребенка, а вот авторитарность матери – отрицательное.

Есть исследования, говорящие о том, что дети, воспитанием которых в раннем возрасте занимались отцы, достигают более высоких результатов в развитии. Папы меньше опекают своих детей и, как правило, предоставляют им больше самостоятельности, поощряя активность. Папы больше играют с

ними в подвижные игры-забавы, они делают это искренне, словно сами в эти моменты становятся детьми. Папы большие и сильные, и дети всецело доверяют им. Дети обожают, когда их крутят, держа за руки, переворачивают вниз головой, удерживая за ноги, подбрасывают на коленках и «роняют» вниз («По кочкам, по кочкам, в ямку – бух»).

«Папины» игры, хотя и выглядят несерьезно, прекрасно обучают мозг, и отчего бы не похулиганить ради развития ребенка?

Вот примеры некоторых полезных «папиных» занятий:

- любые игры, в которых надо бросать, отбивать и ловить мяч, пинать его;
- игры с изменением положения тела: раскачивания на качелях, в гамаке, «полеты» в воздухе на руках у папы, кружения на офисном стуле и перевороты;
- игры по принципу «Замри и отомри» или любые варианты игр с командами «Старт» и «Стоп»;
- размазывание ладонями пены для бритья, схлопывание мыльных пузырей, ходьба по лужам и грязи;
- строительство «шалаша» и «туннеля» из стульев, одеял, подушек, веток и коробок и игры в них;
- заворачивание ребенка в одеяло, как рулет, кидание подушками;
- игры на скорость реакции по принципу «Успей убрать руки», «Камень, ножницы, бумага», «Успей взять»;
- бросание камней в даль и в цель, игры с воздушными шарами, отбивание их ракеткой;
- ходьба по узкому бордюру, стойка – аист на одной ноге;
- забавы со снегом: слепить снеговика, играть в снежки, валяться в снегу;
- тренировка локомоторных навыков: ходьба, бег, прыжки;
- обучение ребенка катанию на велосипеде или на педальной машине.

«Мамин» подход к развитию сенсорной интеграции домашний, ее игры более спокойные:

- тактильные игры типа «Чудесный мешочек», «Чем прикоснулись?»;
- знакомство с различными текстурами, когда ребенок вместе с мамой месит тесто, пересыпает крупу, переливает воду;
- изготовление «погремушек» из фасоли, гороха, крупы в разных емкостях, отгадывание по звучанию содержимое;
- знакомство с запахами и вкусами, игры с закрытыми глазами, в которых надо отгадать знакомые продукты, ориентируясь на вкус или на запах;
- открывание и закрывание разных коробочек, шкатулок, банок, сумок, рассматривание их содержимого;
- легкий массаж, поглаживания ребенка по спине или рисование «Рельсы, рельсы, шпалы, шпалы», букв, фигур, использование вибромассажеров;
- рассматривание и поиск повторяющихся рисунков на обоях, ковре;
- ритмичные танцы, хлопки в ладоши под музыку, пение;
- разучивание стихов и чтение их вместе с простыми движениями.

Таким образом, самые несерьезные детские игры – это самые лучшие учителя. Если родители будут это понимать, то в выборе занятий для ребенка приоритеты будут расставлены правильно, и они смогут помочь малышу избежать многих проблем.

## Сведения об авторах

*Мальцева Полина Юрьевна* — учитель-дефектолог МДОУ «Детский сад № 18» Угличского МР Ярославской области

*Розе Светлана Аркадьевна* — учитель-логопед МДОУ «Детский сад № 18» Угличского МР Ярославской области

*Отрошко Галина Валерьевна* — старший преподаватель кафедры инклюзивного образования ГАУ ДПО ЯО ИРО

Учебное электронное текстовое (символьное) издание

**Инклюзивное образование**

Полина Юрьевна Мальцева,  
Светлана Аркадьевна Розе,  
Галина Валерьевна Отрошко

**Игровые приемы  
сенсорного обогащения дошкольников**

*Методическое пособие*

Редактор С. Г. Калинина  
Компьютерная верстка О. Л. Чистяковой  
Подписано к публикации 13.03.2023. 2,56 Мб.  
Заказ 11

Издательский центр  
ГАУ ДПО ЯО ИРО  
150014, г. Ярославль,  
ул. Богдановича, 16  
Тел. (4852) 21-94-25  
e-mail: [rio@iro.yar.ru](mailto:rio@iro.yar.ru)