

## **«Дидактические игры по формированию пространственных представлений у детей с ОВЗ с использованием Сетем – технологий»**

**Цель: повысить эффективность коррекционно - логопедической работы с использованием СТЕМ - технологий, которые обеспечивают создание пространственных образов, мышления в терминах изображений и оперирование с ними в процессе решения речевых задач.**

**Задачи:**

- формирование пространственных представлений с точки отсчета «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади;
- развитие пространственных представлений с точки отсчета «от предмета», «от другого человека»
- формирование умений ориентироваться в трехмерном пространстве в движении.
- формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве.
- коррекция оптико – пространственного восприятия с помощью заданий на воссоздание по образцу, представлению пространственного размещения геометрических модулей и фигур, фиксации и воспроизведения поворотов на плоскости отдельных предметов.

У большинства детей с ОВЗ отмечается низкий уровень развития по восприятию пространства и ориентировки в нём, наблюдается разрыв между словесным и наглядным материалом, что обусловлено недоразвитием речемыслительных процессов. Тяжесть речевой патологии зависит от степени выраженности оптико-пространственных нарушений.

Вашему вниманию предлагаем дидактическую игру: «Геометрический магазин», в которой используются мягкие модули для конструирования. Игра направлена на обучение детей отражать в речи пространственные отношения между модулями, используя предложные конструкции.



Дидактическая игра: «Волшебное дерево», в ней используется плоскостной модуль. Данная игра упражняет в действенном различении и обозначении словом основных направлений и местоположения предметов в пространстве с помощью предлогов.



Настольная игра – лото «Предлоги», которая направлена на развитие у детей умения ориентироваться в пространственном расположении изображенных на плоскости листа предметов, формирования умения пользоваться схемой, графическим рисунком.



Ребенок рождается с плоскостным зрением, в процессе развития у него формируется бинокулярное зрение, то есть трёхмерное, объёмное. Поскольку у детей с ОВЗ нарушены все психические функции, а в частности зрительное восприятие пространства, то при переходе с плоскостного изображения у них возникают трудности в ориентировании в трехмерном пространстве.



Логическая игра: «Застенчивый кролик», в которой мы учим детей располагать 3 Д детали головоломки, соотносить изображение на картинке с реальным предметом, так чтобы кролик выглядывал из правильного окошка и стоял на блоке нужного цвета. Игра развивает сенсорные эталоны, пространственное и логическое мышление, а так же навыки речи.





Стем игра: «Топорама», в ней используется настольный, трехмерный плоскостной модуль. В топораме дети учатся видеть расположение предметов на картинке, соотносить его с модулем, объяснять пространственное расположение, используя предложно – падежные конструкции.



**Вывод:** современный мир ставит перед образованием не простые задачи: учиться должно быть интересно, знание должно быть применено на практике, обучение должно проходить в занимательной форме. Ориентируясь на образовательные запросы, мы сделали акцент на СТЕМ образовании. Таким образом создание актуальной предметно пространственной среды привело к успешной коррекционной работе.