

Развитие зрительно-моторной координации и графомоторных навыков у детей младшего дошкольного возраста (3-4 года) с нарушением зрения

Развитие зрительно-моторной координации (ЗМК) – одно из направлений работы с детьми с нарушением зрения. ЗМК предполагает согласованность движений и их элементов в результате совместной и одновременной деятельности зрительного и двигательного анализаторов.

Для развития ЗМК и графомоторных навыков у младших дошкольников с нарушением зрения можно предлагать следующие типы заданий:

- графомоторные дорожки, на которых дошкольник выкладывает путь вспомогательным материалом (камешки-марблс, крупные пуговицы, крупа, детали небольшого конструктора и т.п.) или рисует путь между двумя линиями (подготовка к выполнению заданий «Лабиринт»);
- рисование линий (горизонтальные, вертикальные, иные конфигурации) по пунктирной основе;
- простые лабиринты (подбираются индивидуально, в зависимости от возможностей детей);
- рисование, обводка по пунктиру геометрических фигур.

Обратите внимание:

Собранные в материале задания предполагают при заимствовании и использовании в работе с детьми с нарушением зрения дополнительное нанесение контура после печати.

Задания могут быть использованы при изучении следующих лексических тем: «Фрукты», «Овощи», «Одежда», «Транспорт», «Лес. Деревья», «Мебель», «Домашние животные», «Дикие животные», «Домашние птицы», «Птицы», «Насекомые», «День космонавтики».

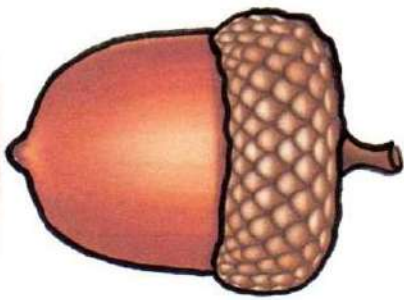
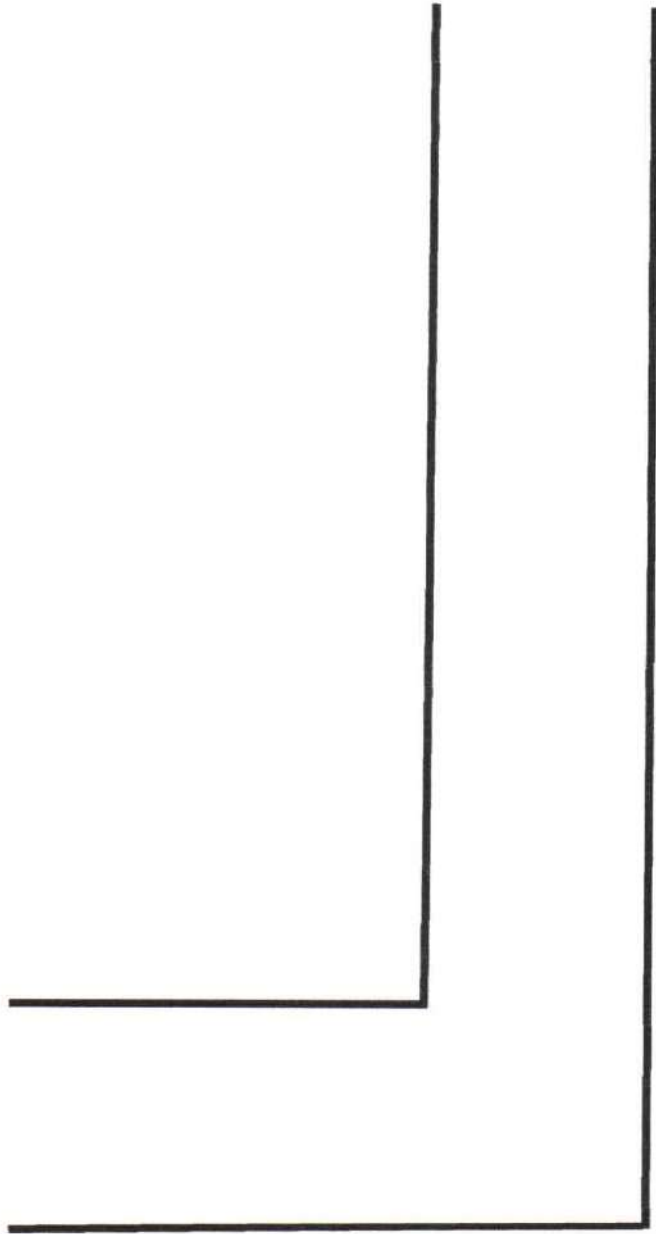
Графомоторные дорожки

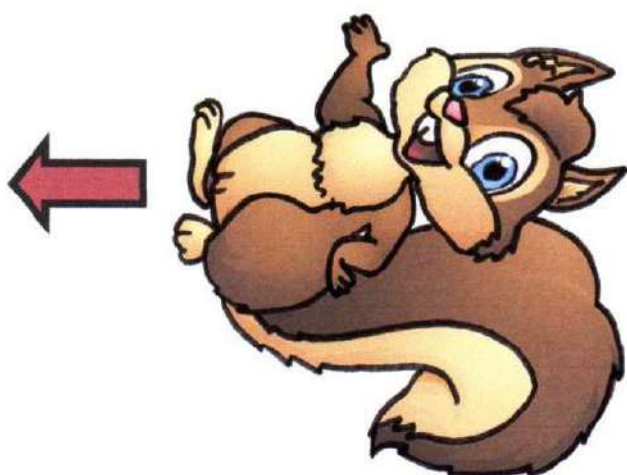
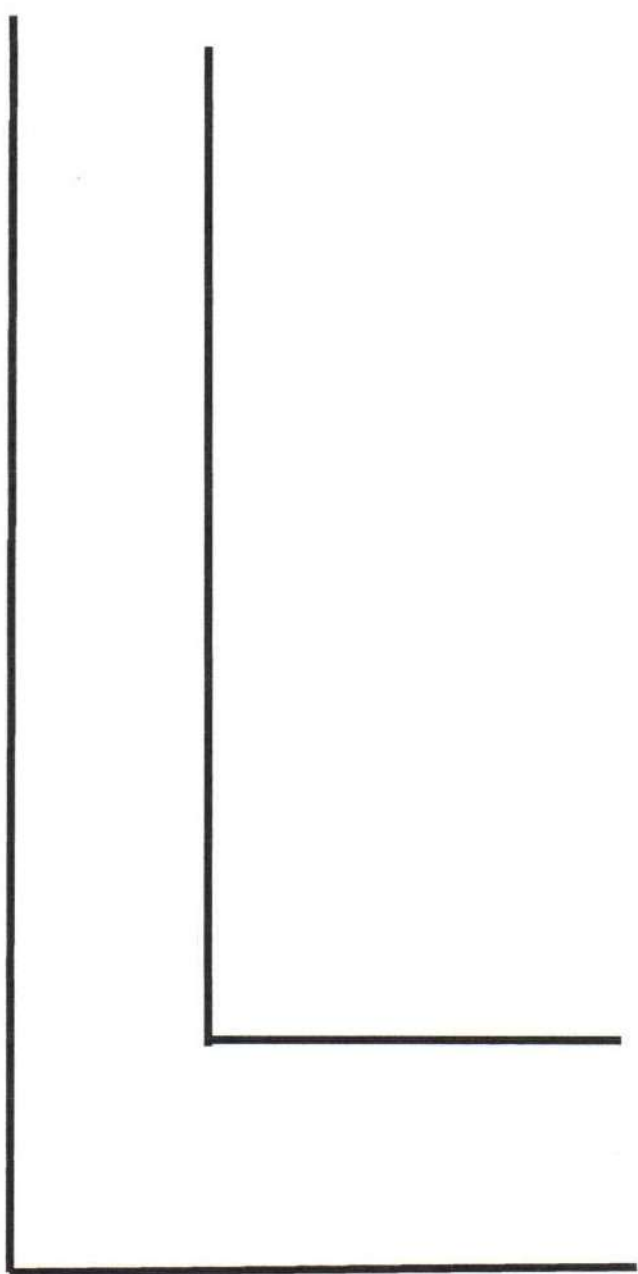
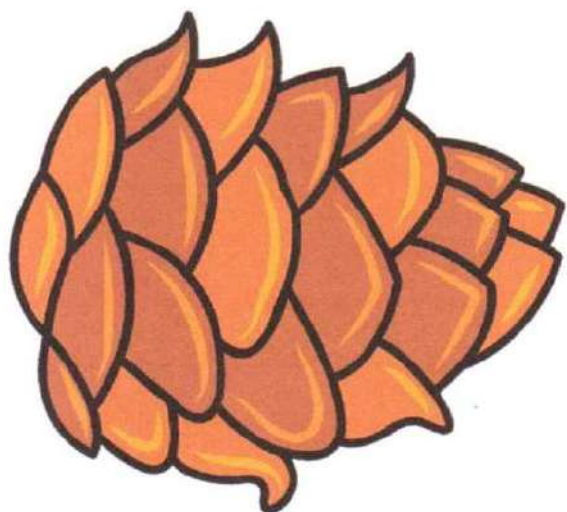
Варианты игр:

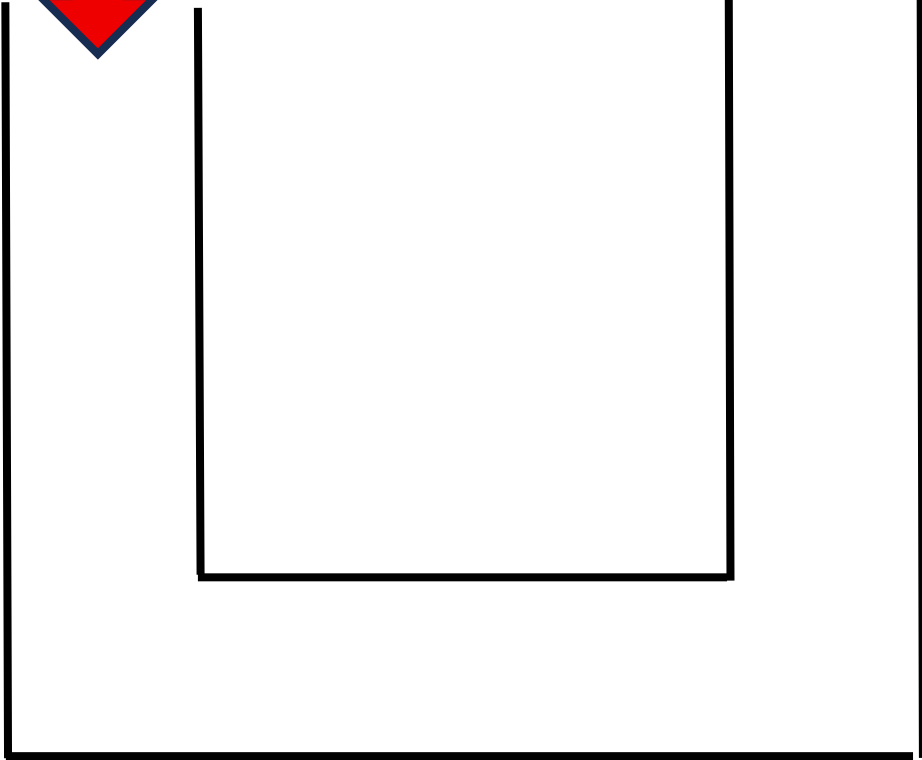
- рисование «пути» маркером между двумя линиями (подготовка к выполнению заданий «Лабиринт»);
- выкладывание «пути» вспомогательным материалом (камешки-марблс, крупные пуговицы, крупа, детали небольшого конструктора и т.п.).

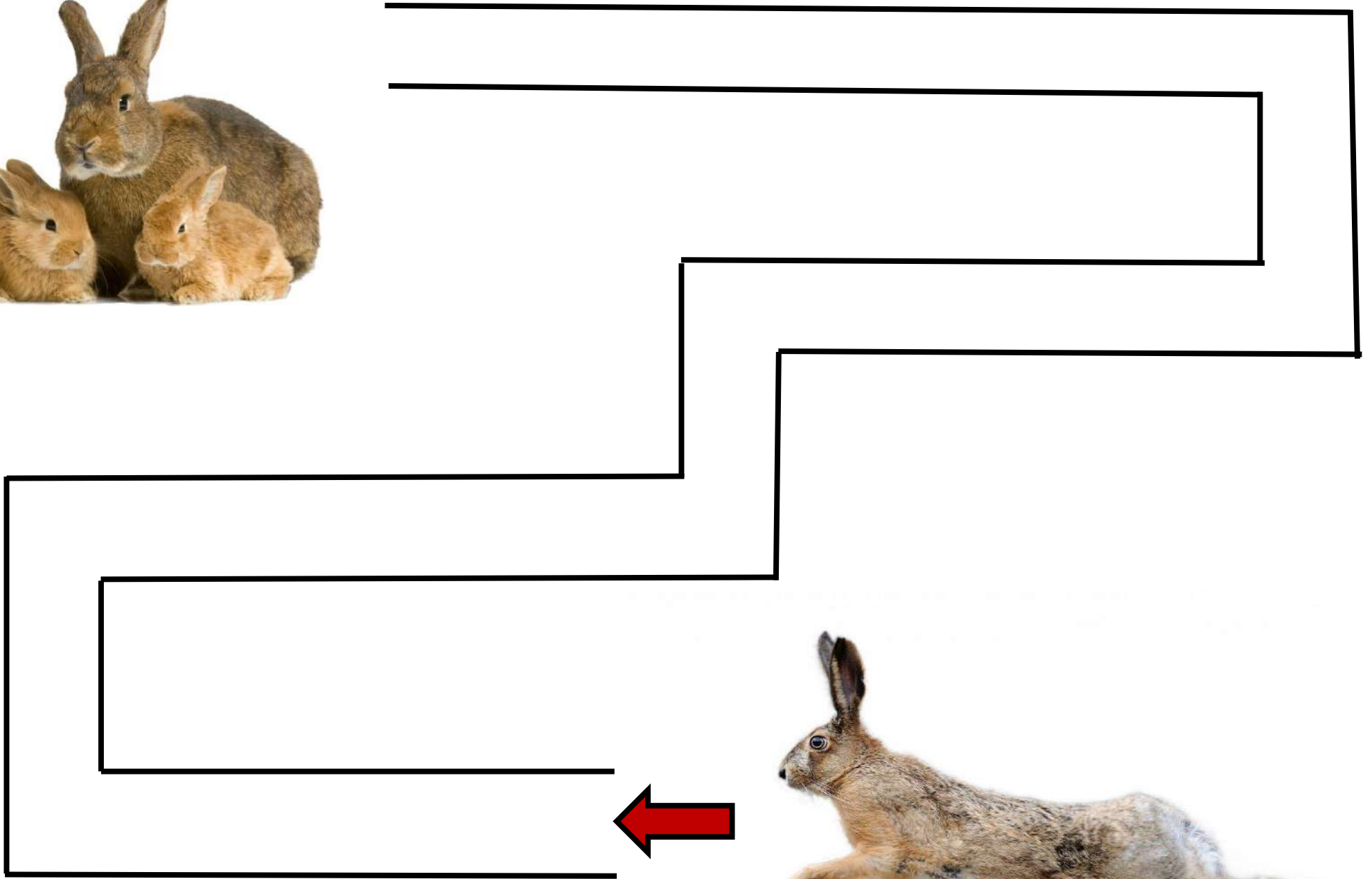
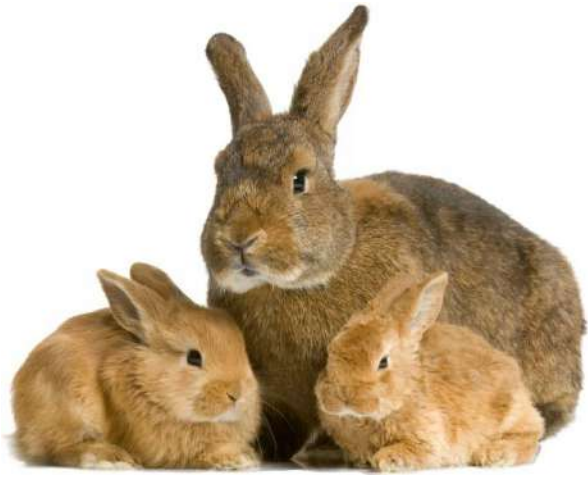
Обратите внимание:

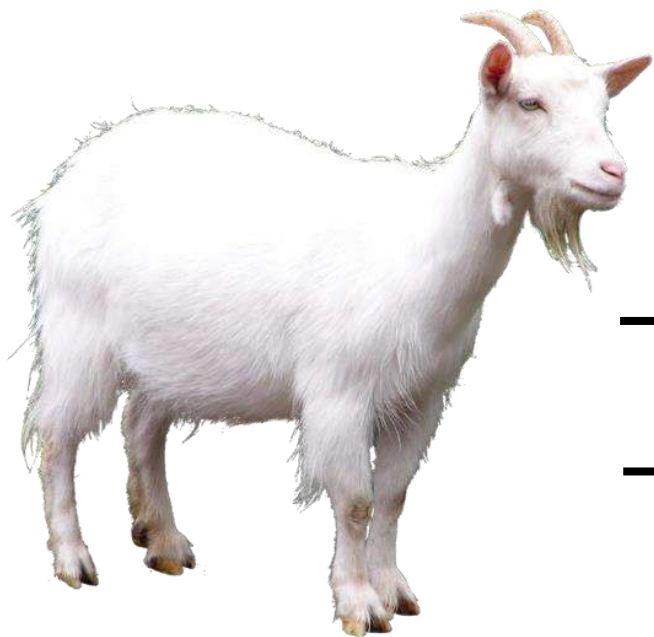
При использовании вспомогательных материалов важно обращать внимание на сохранение контрастности «дорожки» и используемого материала. Так, на чёрных дорожках можно выкладывать камешки и детали белого цвета, на белых дорожках – тёмных и ярких цветов.

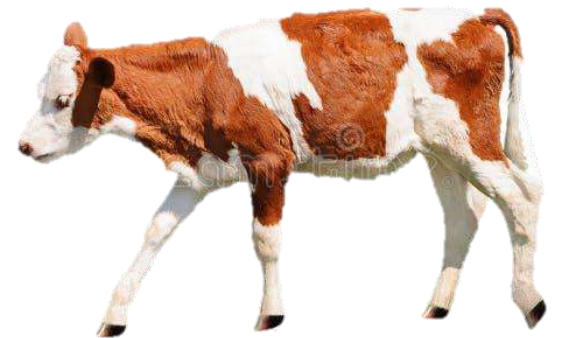
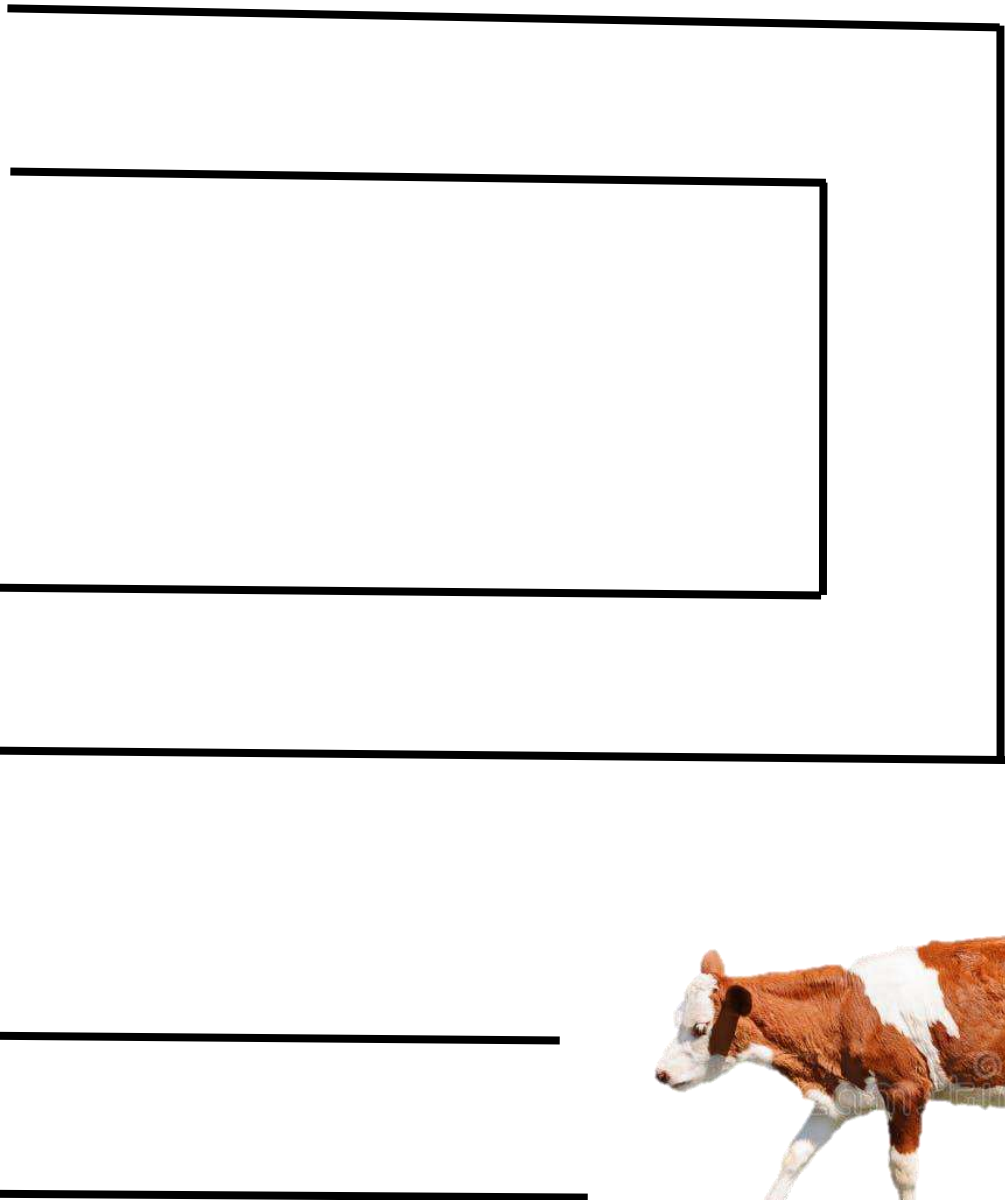


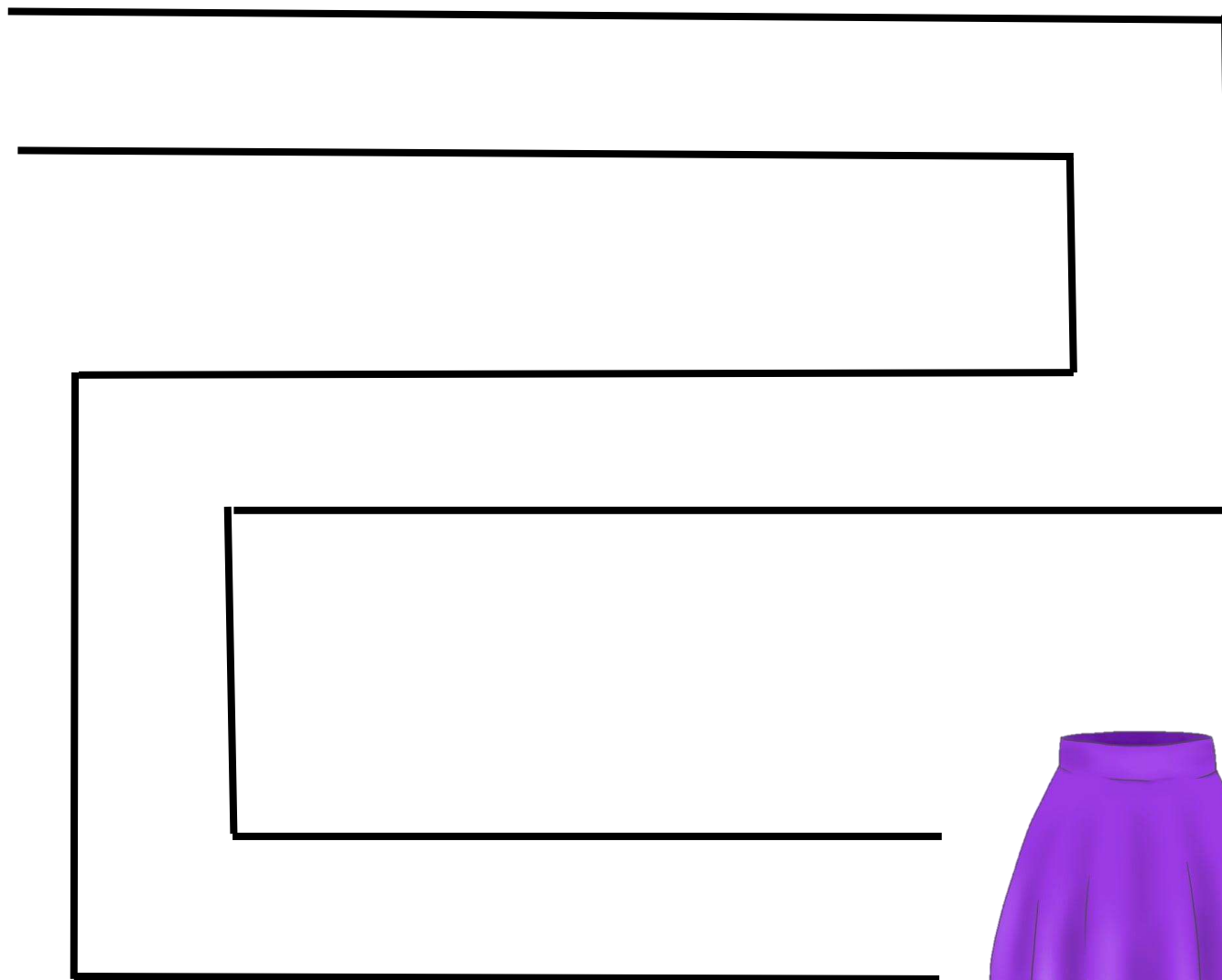
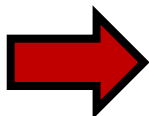
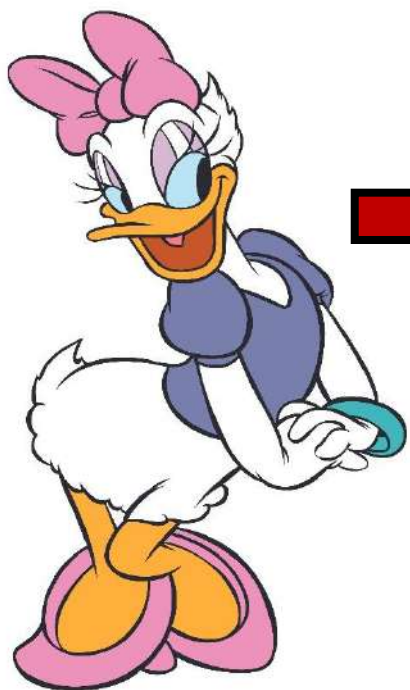


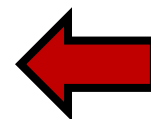
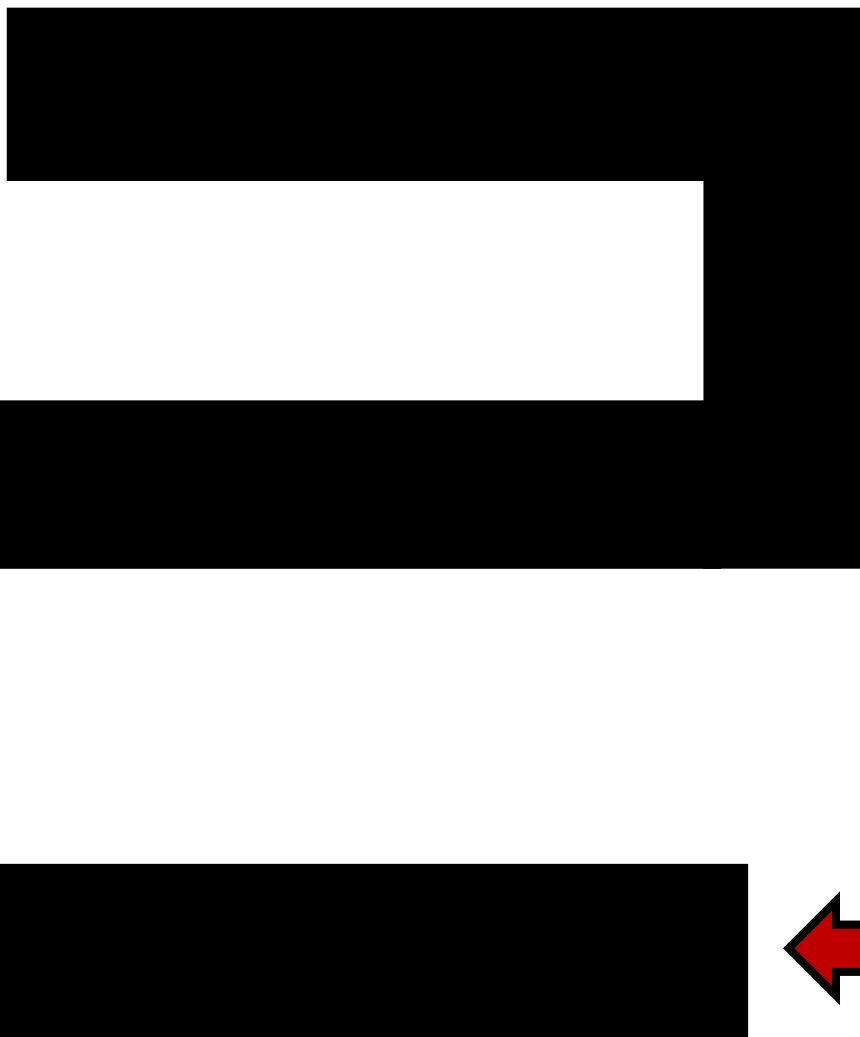


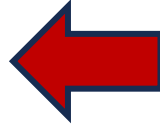


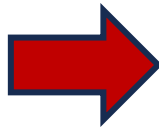
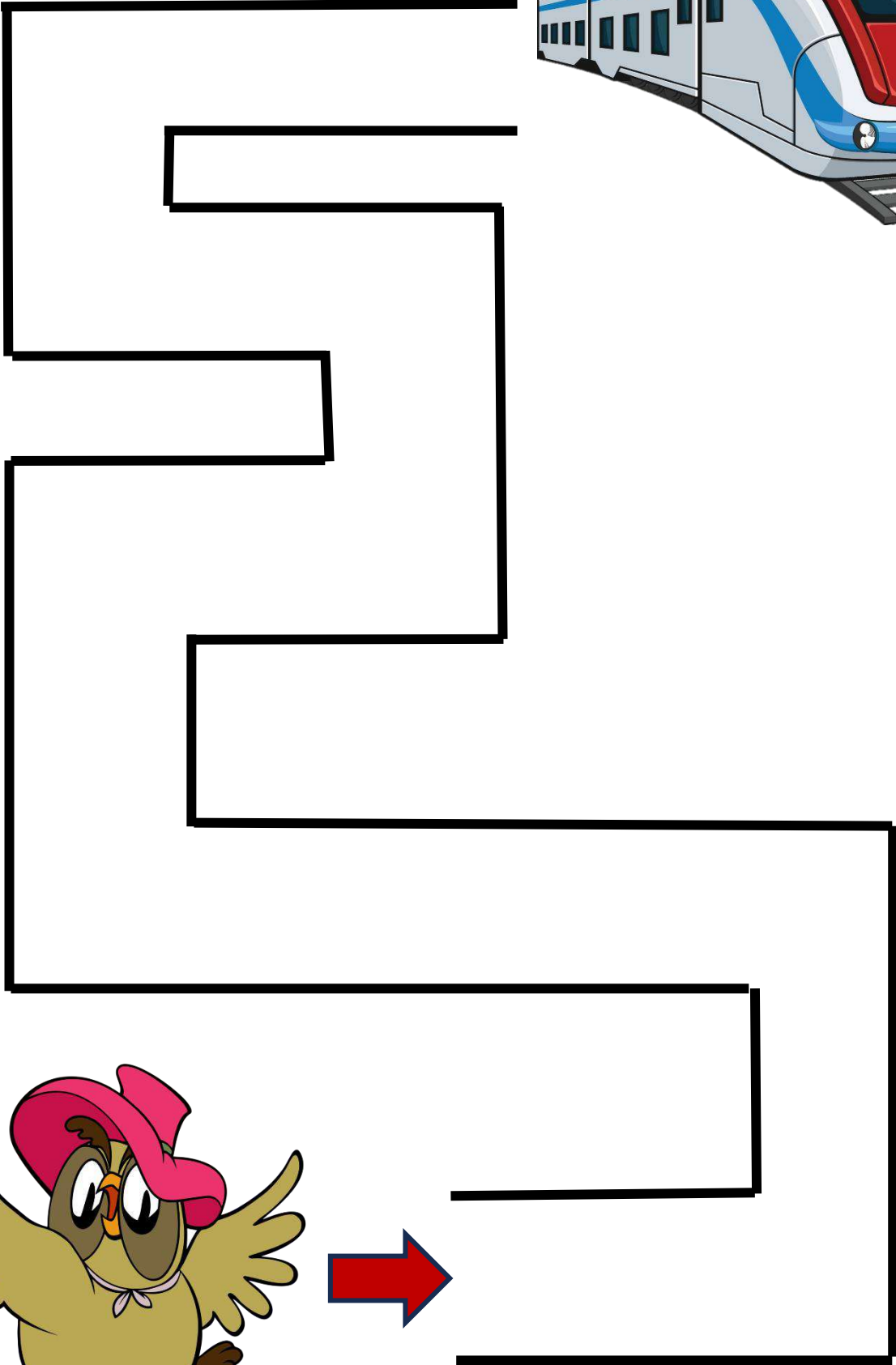








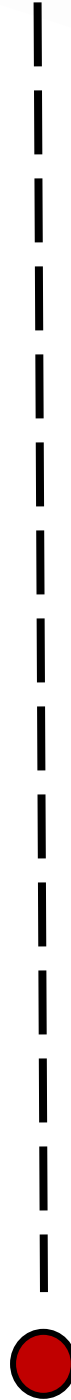
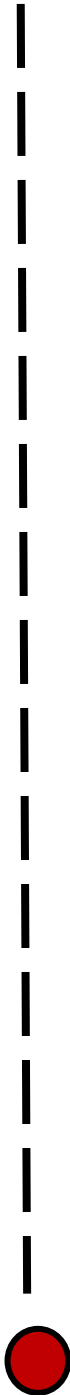


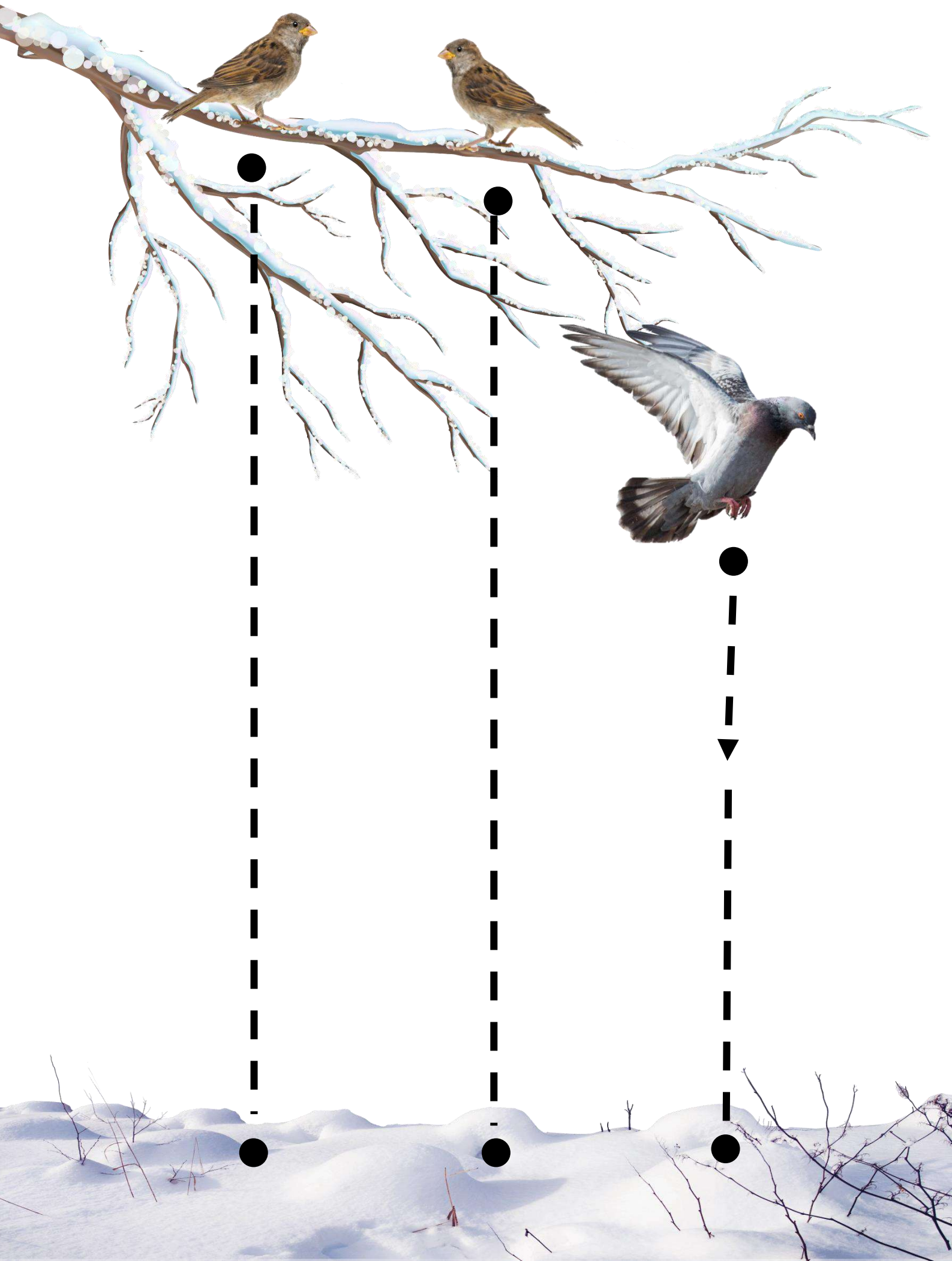


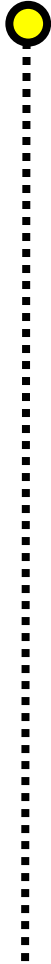
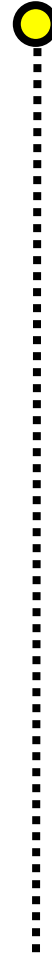
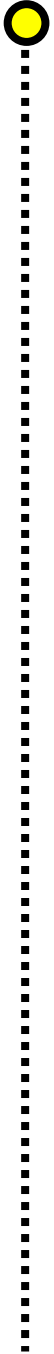
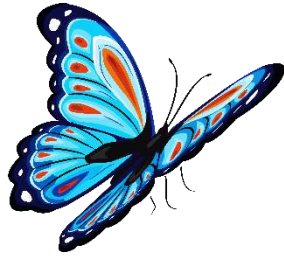
Рисование линий по пунктирной основе

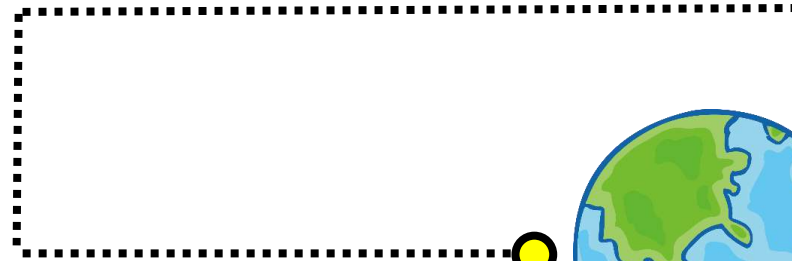
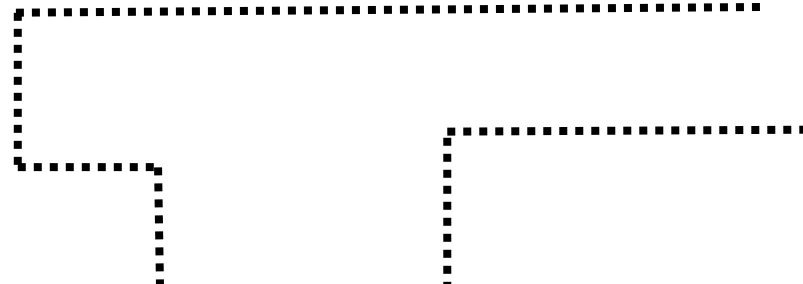
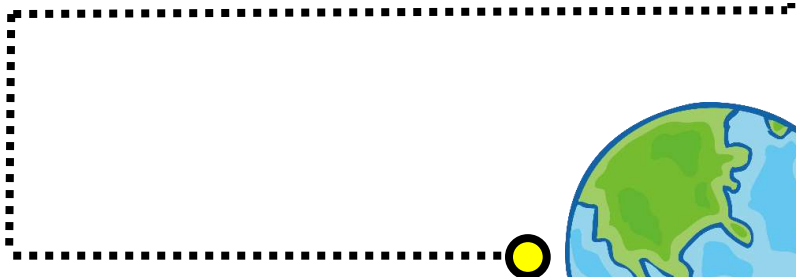
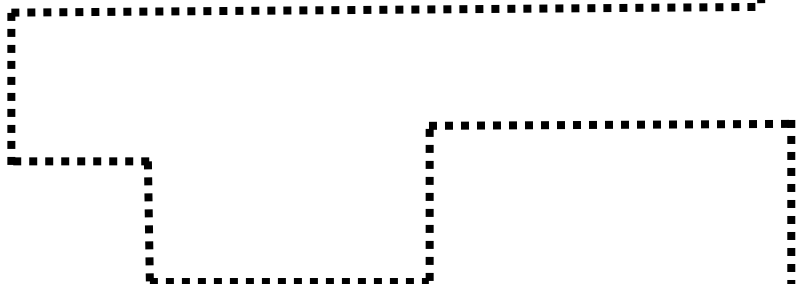
В младшем дошкольном возрасте целесообразно начинать с горизонтальных и вертикальных линий, затем переходить на более сложные конфигурации. Для удобства ориентировки могут наноситься дополнительные знаки:

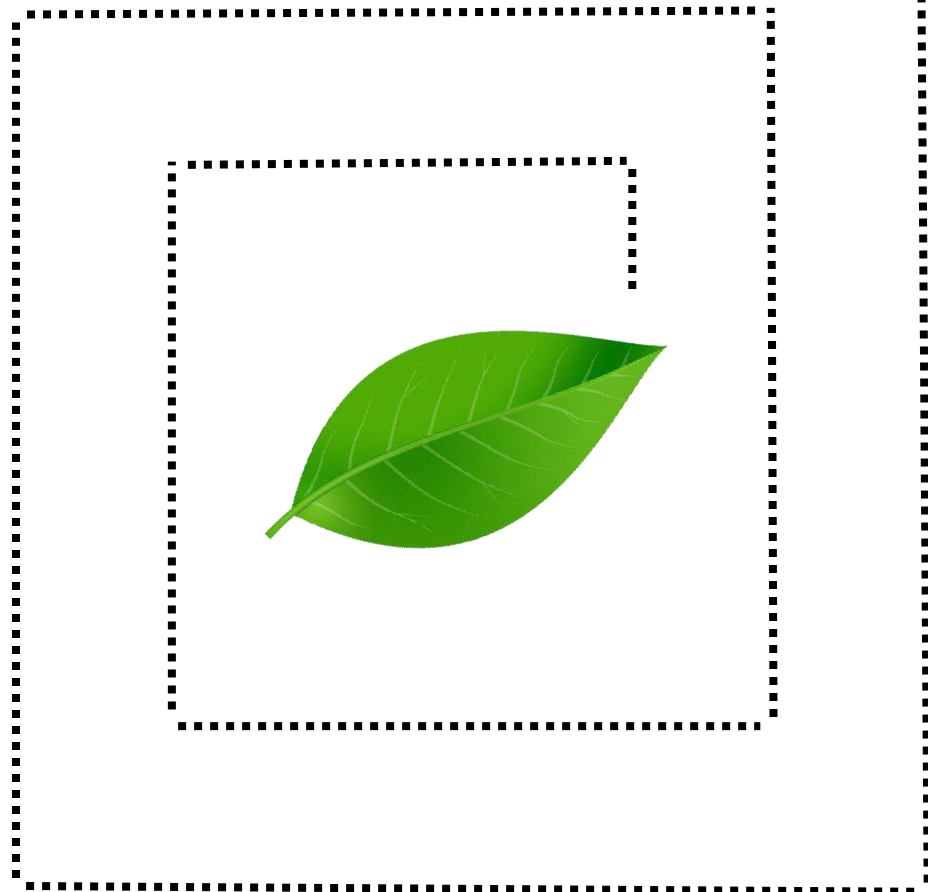
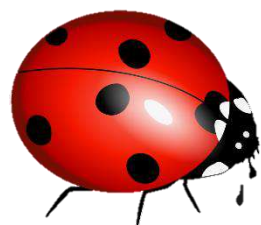
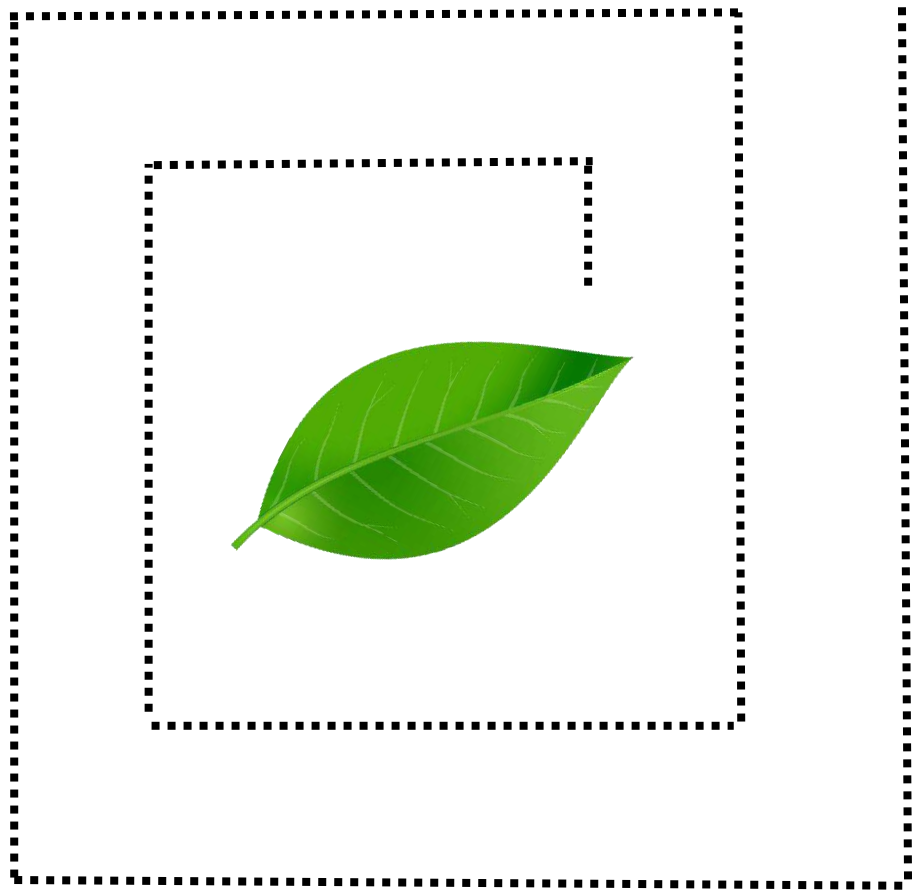
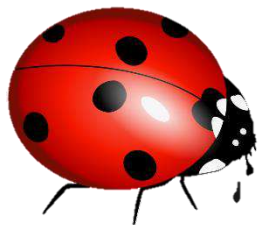
- круги – начало/конец линии, которую рисует ребёнок;
- стрелкой указываться начало и направление «движения рисования».

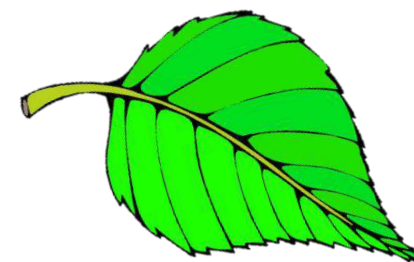
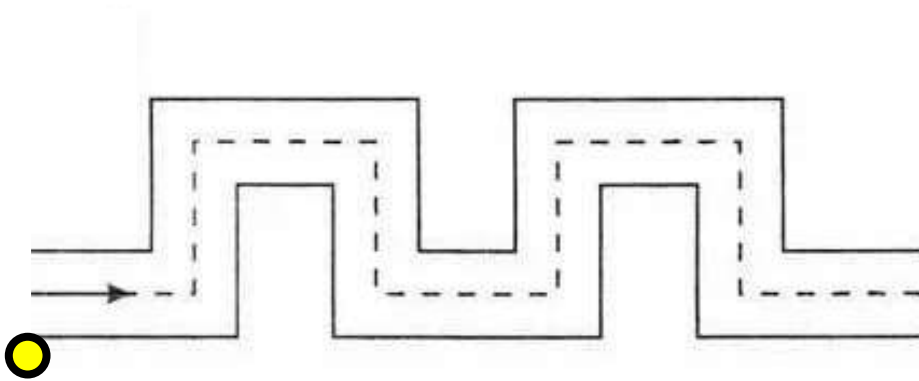
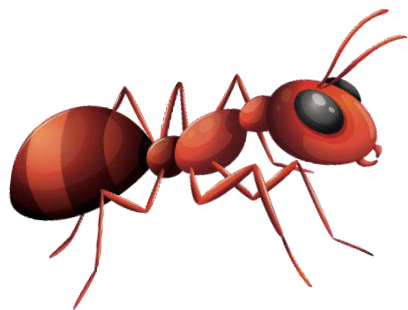
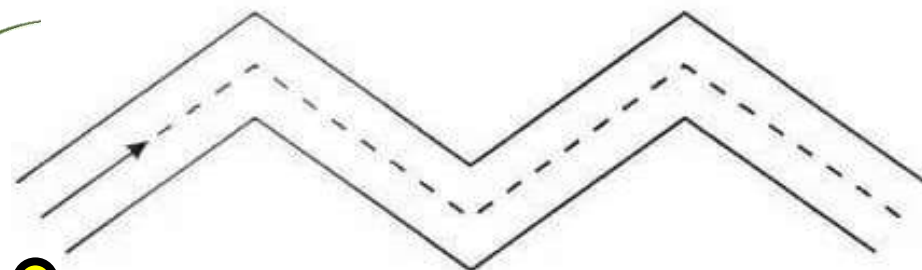
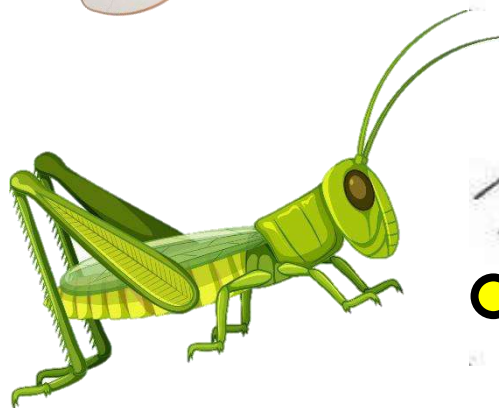
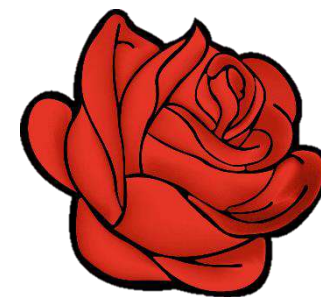
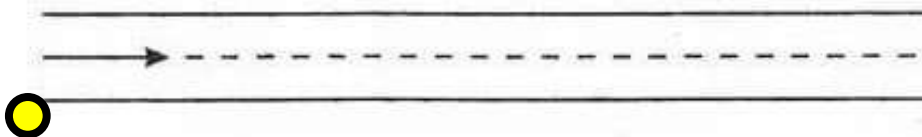






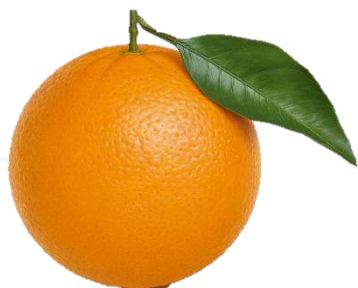
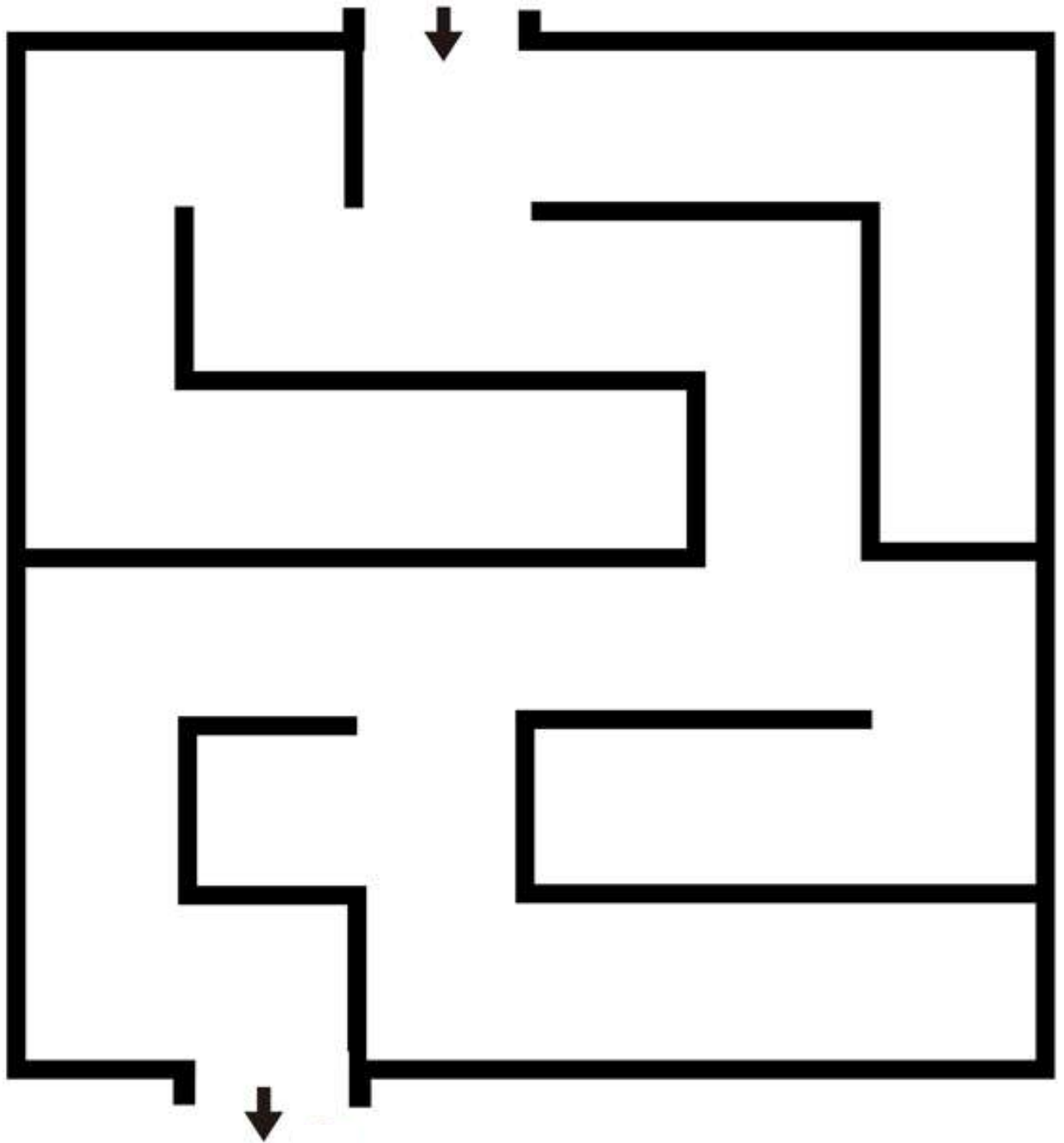




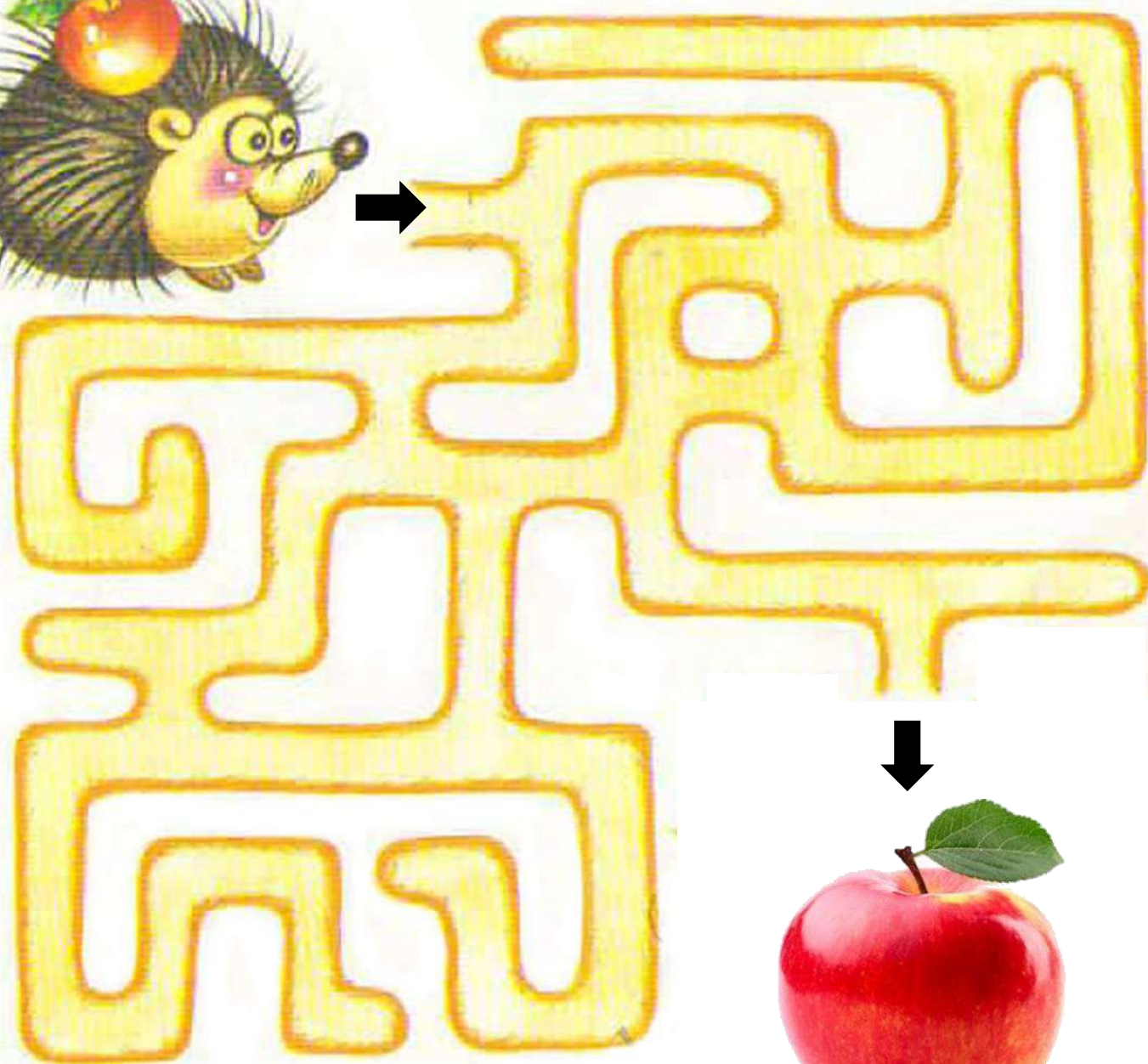


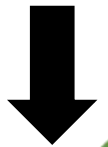
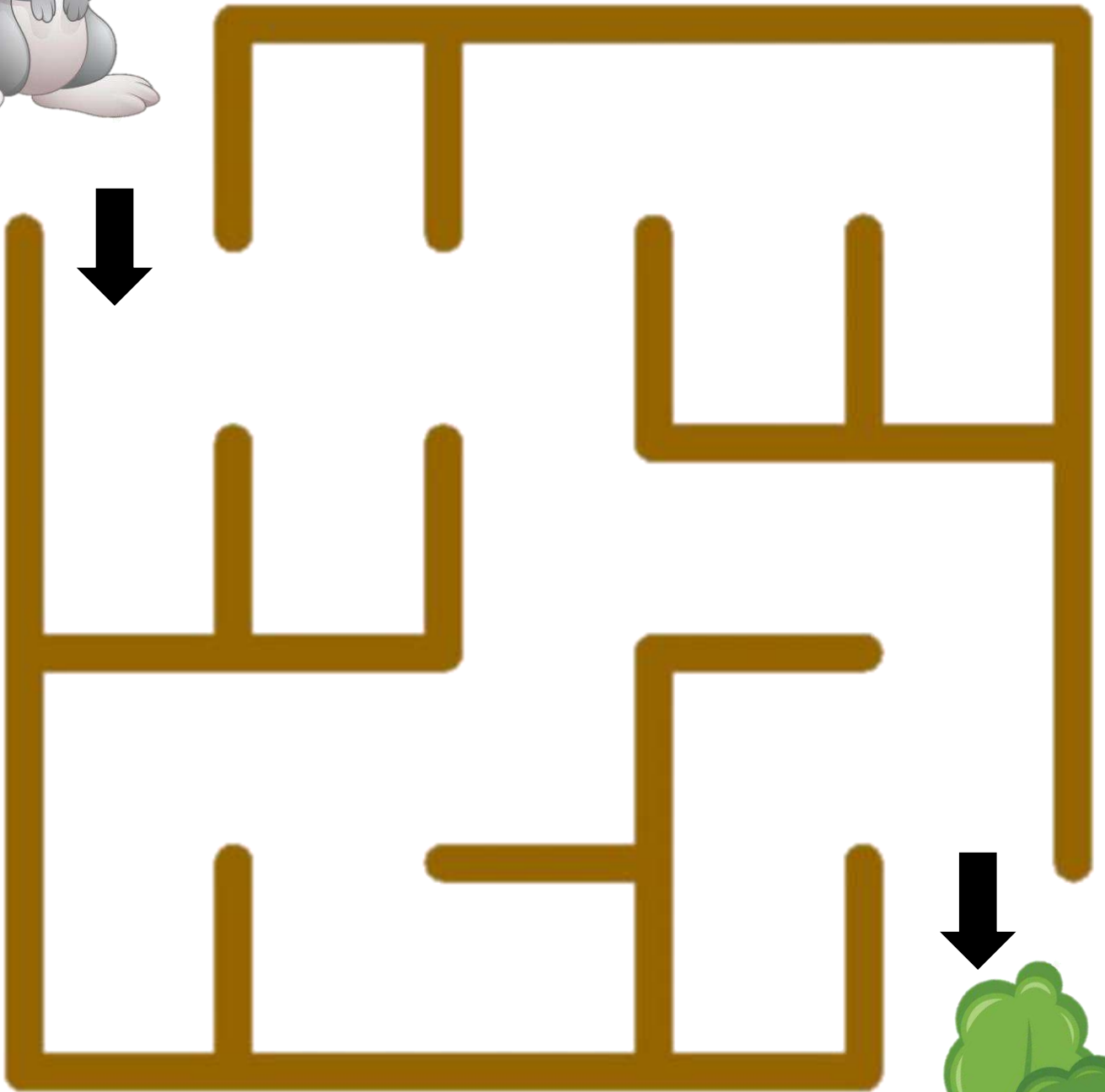
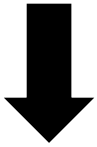
Лабиринты

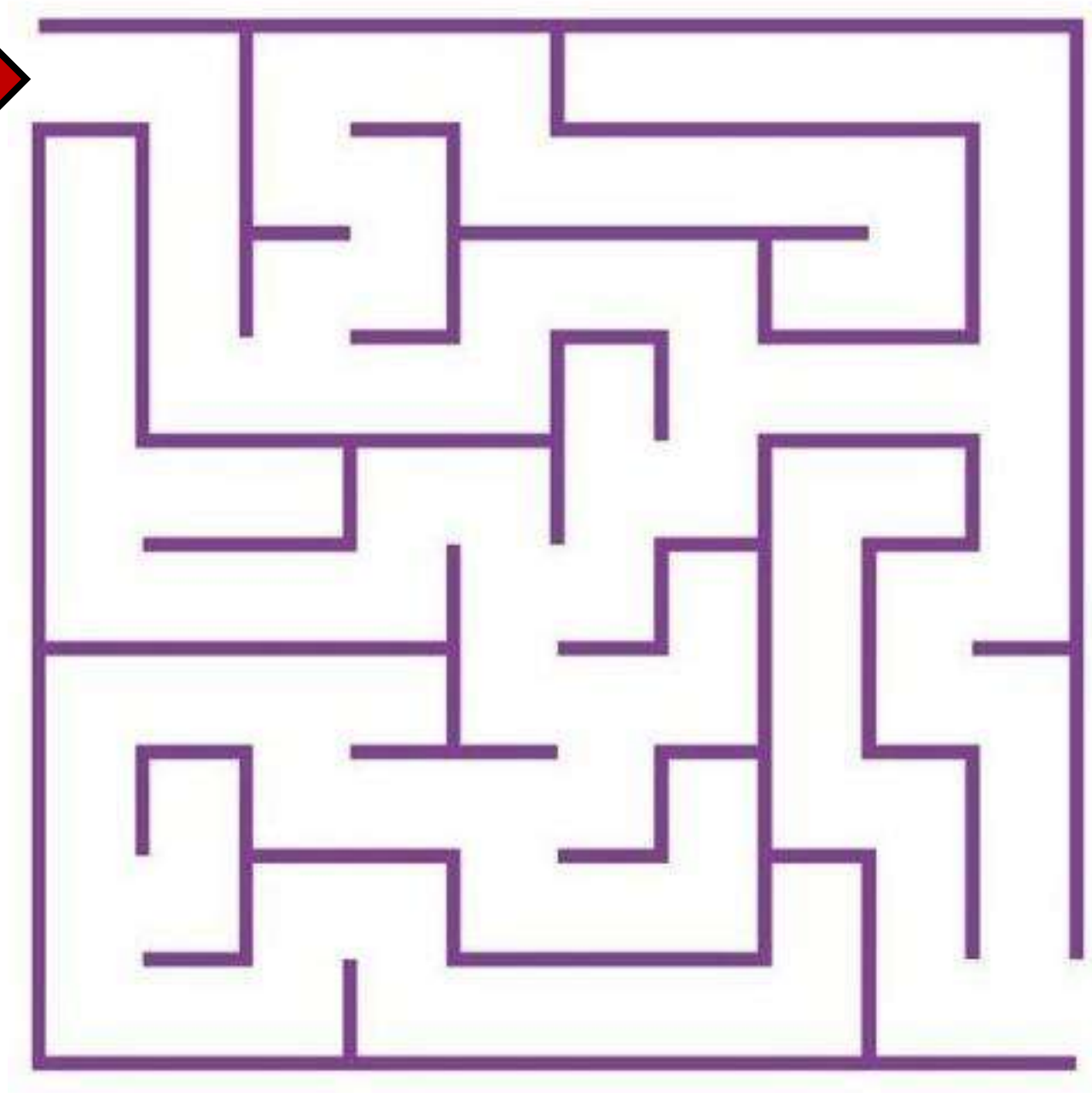
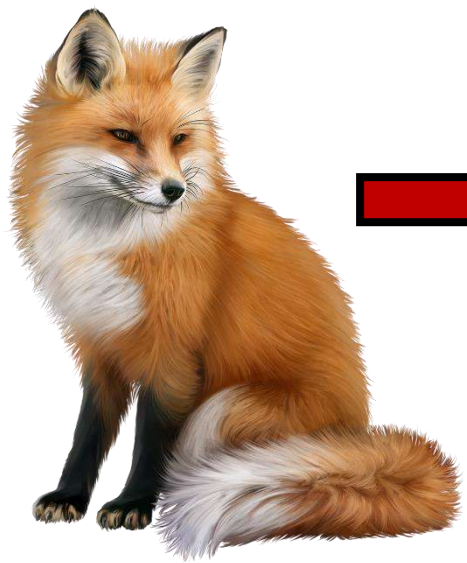
Сложность подбирается по уровню и индивидуальным возможностям ребёнка.

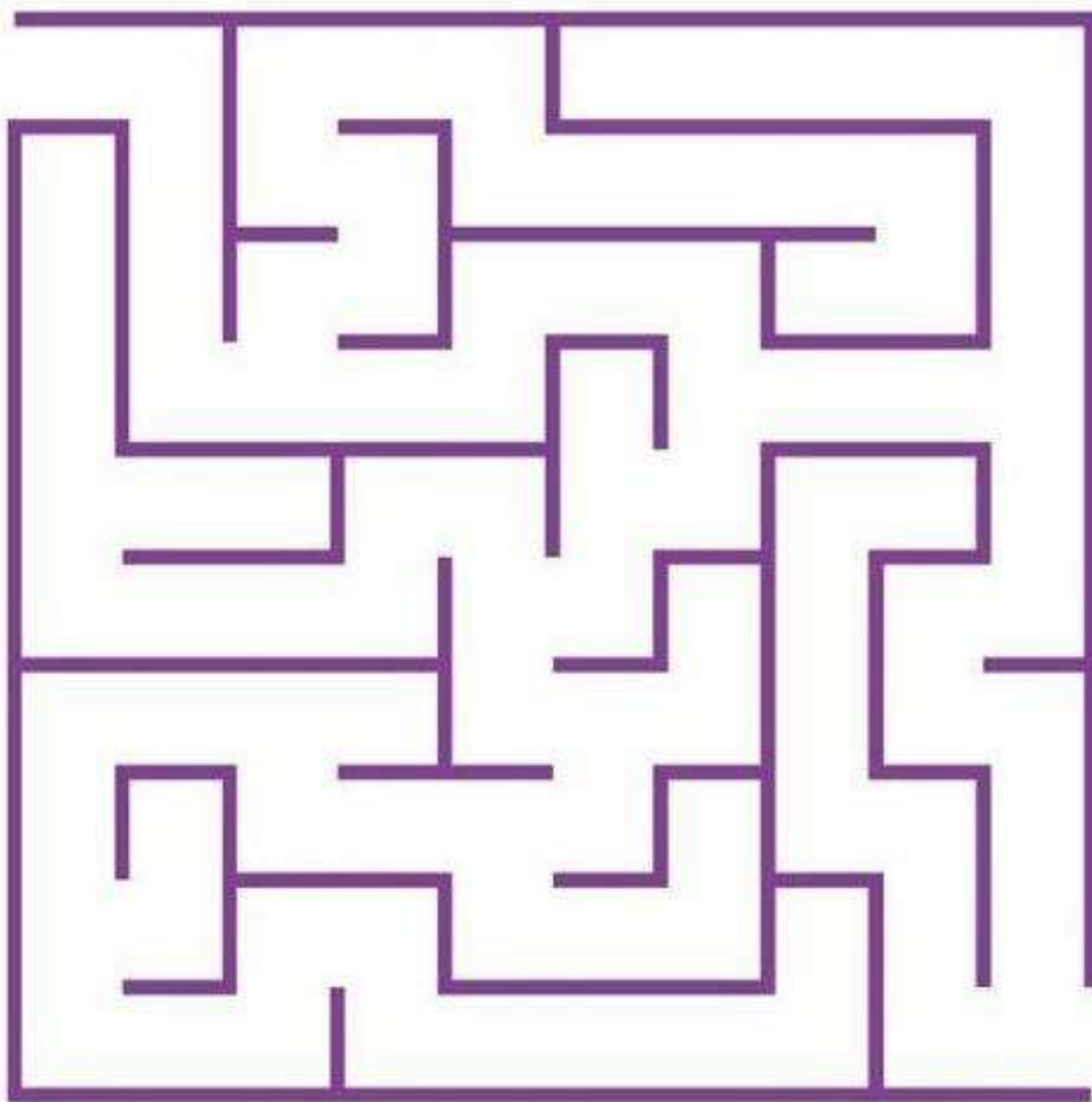
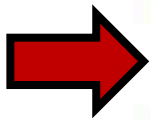


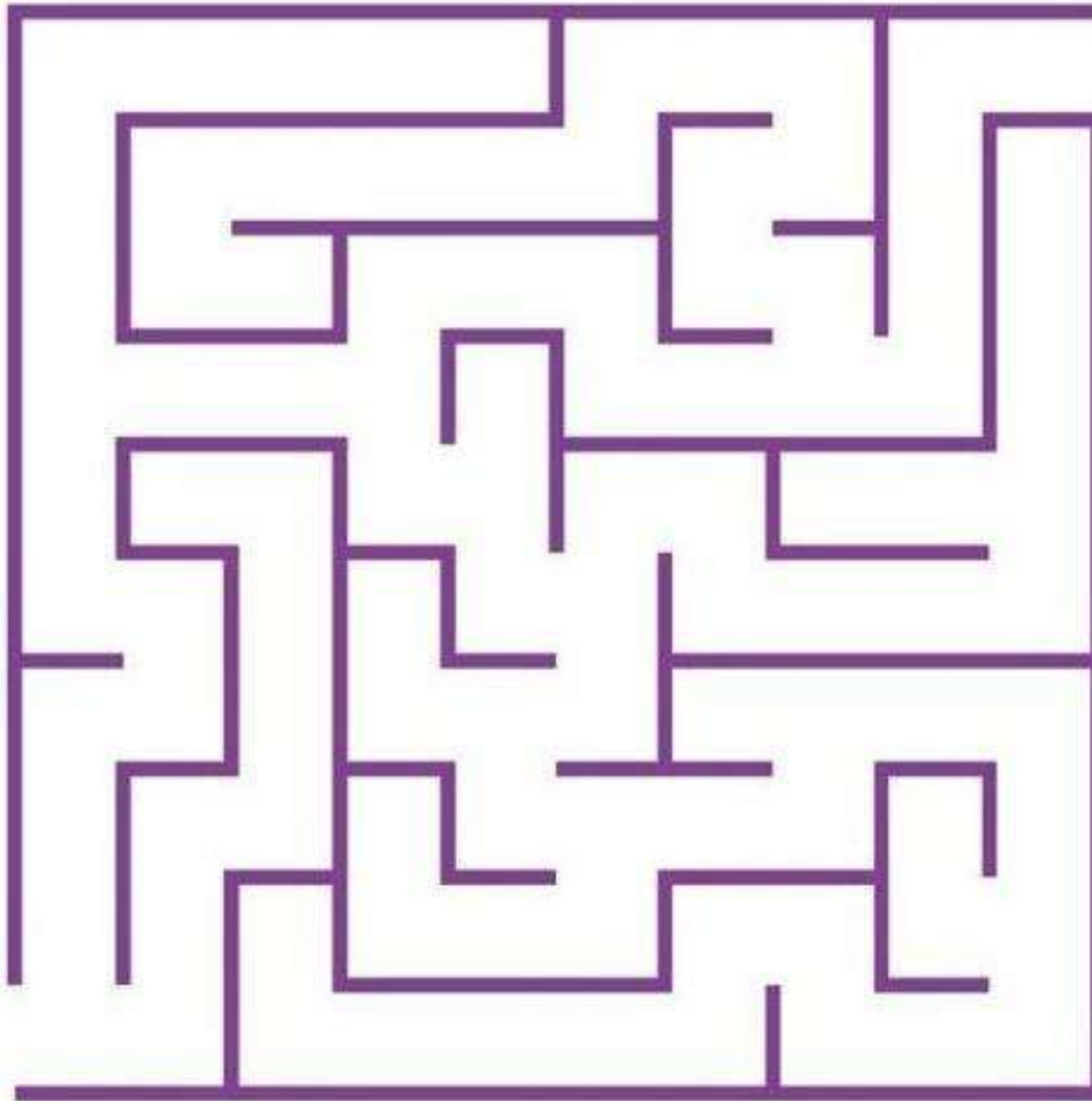


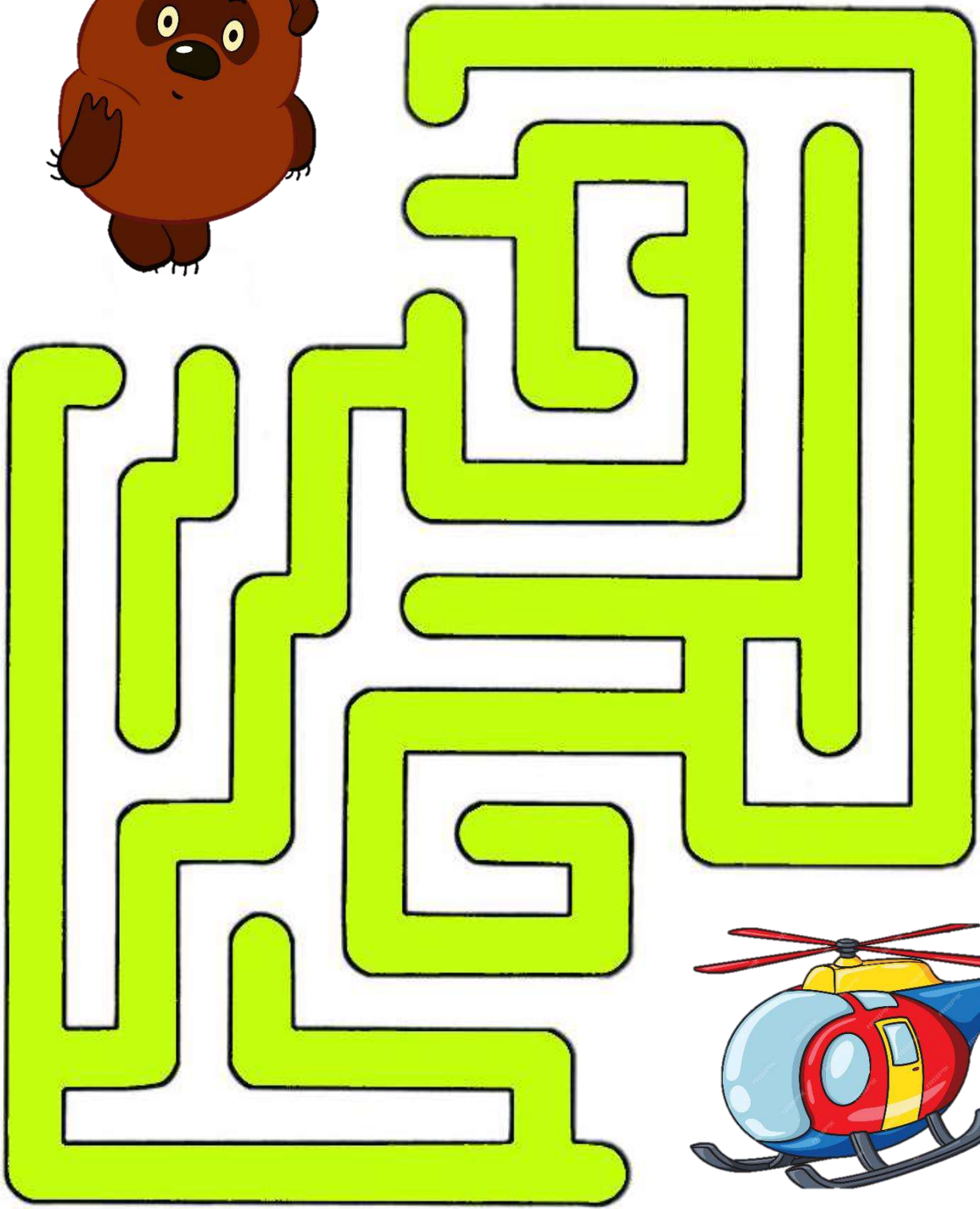


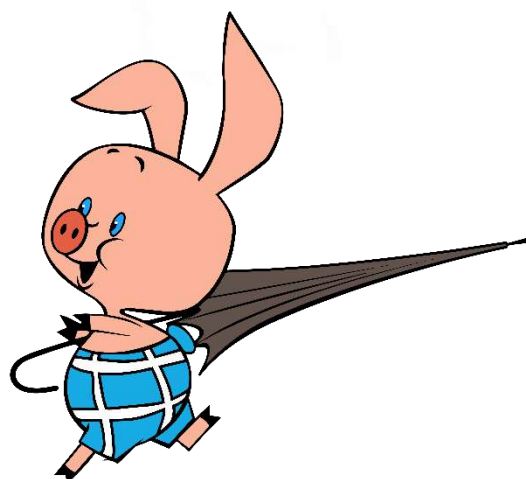
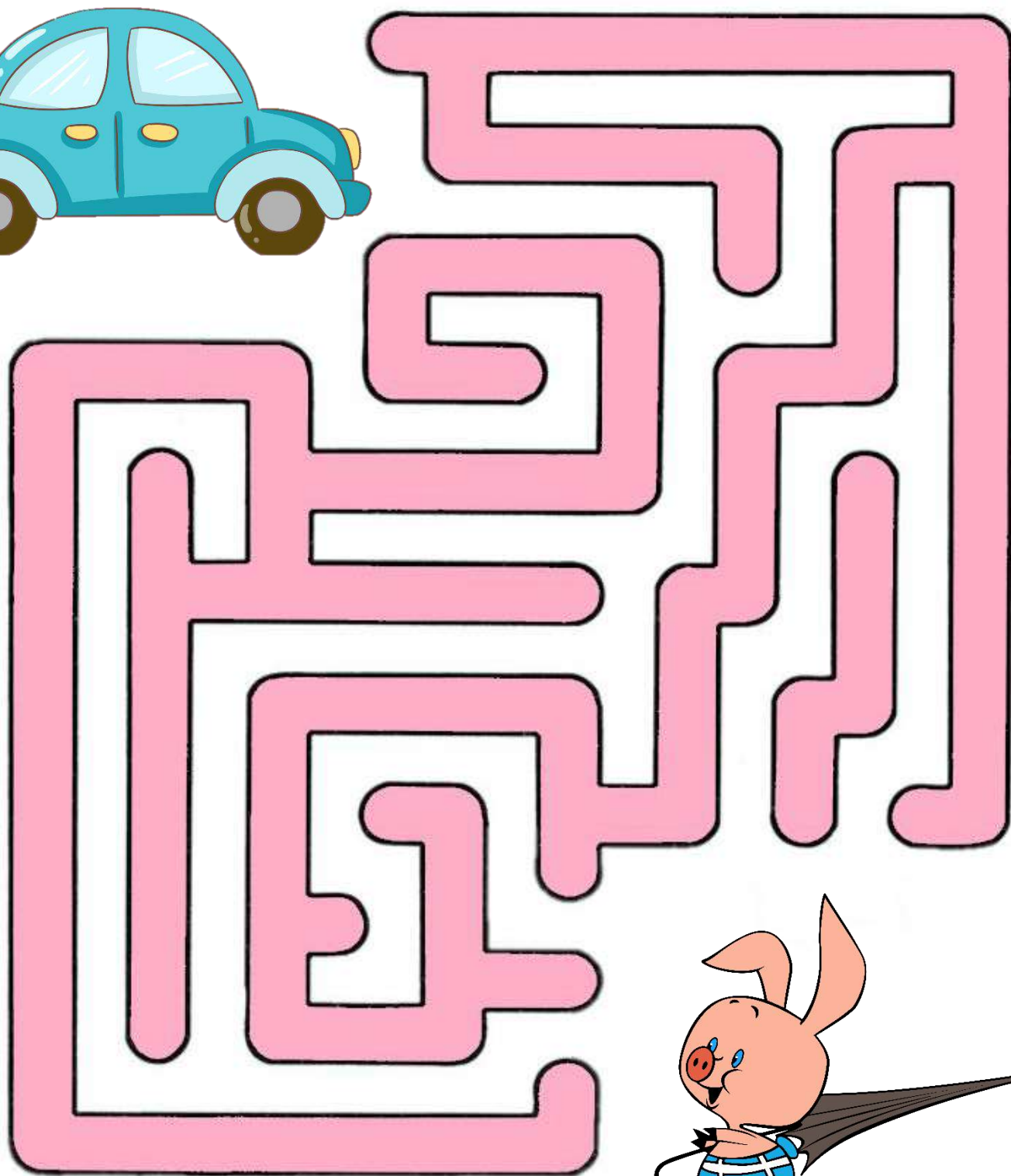












Рисование, обводка по пунктиру геометрических фигур

Варианты игр:

- «Фрукты»:

В какой фигуре находится яблоко? Обведи эту фигуру по контуру...

Какой фрукт находится в треугольнике? Обведи треугольник...

- «Домашние животные» (карточки для 3 человек)

На картинке нарисованы два животных: кого ты узнал? Корова находится слева или справа? В какой фигуре? Обведи овал. Корова находится справа, а коза... В какой фигуре? Обведи круг по пунктиру.

- «Домашние птицы» (карточки для 2 человек, по две карточки на каждого)

На первой карточке нарисованы какие птицы? Проводи маму утку к утёнку.

На второй карточке три птицы спрятались в домиках. Кто находится в домике слева? Обведи домик красным цветом. Кто живёт в домике справа? Обведи домик зелёным цветом. Какой домик остался? Кто живёт в домике посередине? Выбери цвет, который нравится, и обведи домик цыплёнка.

