**Обучение дошкольников с нарушениями бинокулярного зрения ориентировке в микропространстве**

**Аннотация:** Статья посвящена проблемам обучения детей с амблиопией и косоглазием, оценке пространственных соотношений и развитию навыков ориентировки в микропространстве с использованием интерактивной компьютерной программы «Охота». Результаты использования данной программы в деятельности педагога коррекционного учреждения свидетельствуют о том, что при целенаправленном обучении дети могут успешно овладеть навыками пространственной ориентировки, а предлагаемая программа является эффективным методом обучения. Понятие «бинокулярный» пришло к нам из латинского языка, как, впрочем, и многие медицинские термины. В переводе с древней латыни «bini» означает два, «oculus» — глаза. Главная особенность бинокулярного зрения — это способность формирования единого образа с помощью изображений, поступающих с обоих глаз. С помощью бинокулярного зрения мы способны полноценно воспринимать происходящее вокруг нас. Кроме того, оно позволяет нам расширить зрительное поле и тем самым достичь более отчетливого различения окружающих предметов, проще говоря — повысить остроту зрения.

По мнению специалистов, наиболее распространенным нарушением бинокулярного зрения сегодня является косоглазие. Оно заключается в отклонении зрительных осей одного или одновременно обоих зрительных органов от точки направления рассматриваемого предмета. Из-за косоглазия наблюдается рассогласованность в работе глаз, и бинокулярное зрения нуждается в коррекции.[1 с. 54]

Эффективным и апробированным методом обучения детей с нарушением бинокулярного зрения ориентировке в пространстве является интерактивная компьютерная программа «Охота» разработаннаяПодугольниковой Татьяной Александровной кандидатом биологических наук, старшим научным сотрудником Института проблем передачи информации РАН, Москва.

В этой программе детям предлагаются упражнения на ориентировку в микропрострастве в процессе передвижения объекта (охотника) к целевым текст - объектам (мишени).

**Метод обучения ориентирования в микропространстве с помощь программы «Охота».**

В этой программе детям предлагаются упражнения на ориентировку в микропрострастве в процессе передвижения объекта (охотника) к целевым текст - объектам (мишени).

**На первом этапе** ребенка знакомят с правилами игры и вырабатывают навыки практического микроориентирования. Здесь дети усваивают навыки управления перемещением «охотника» и то, в каком направлении должен двигаться он для достижения мишени, и закодировать его перемещение соответствующей кнопкой управления.

**На втором этапе** для закрепления полученных навыков добавляют другие игры «Птица и мухи», «Лягушка и комары», «Мышь и сыр», где принцип игры практически идентичный.

**На третьем этапе**, когда ребенок хорошо усвоил навыки управления перемещением «охотника», педагог переходит к следующему этапу тренировок - движению по многоходовым лабиринтам. Эти упражнения предназначены для закрепления умения ориентироваться в микропространстве и обучают выбору выгодной стратегии перемещения объектов относительно друг друга. Здесь есть два лабиринт, один называется «Пчелка и цветы», а другой «Ежик и грибы».

**Оценка результата:**

На первом этапе у многих детей возникают сложности, несмотря на объяснение и инструкцию педагога. Определенную сложность для них представляет необходимость ориентирования в пространственных отношениях между объектами. Поэтому необходимо продолжать обучение до тех пор, пока ребенок не начнет работать самостоятельно. Закрепление приобретенных навыков достигалось с помощью игр «Птица и мухи», «Лягушка и комары», «Мышь и сыр».

Мотивацию к занятиям предоставляло звуковое сопровождение действий, самостоятельное управление тренировкой и подвижность «охотника», что и придавало эффект игры и вызывало интерес детей.

Полученные данные показывают, что в результате многочисленных направленных коррекционных упражнений уровень пространственных представлений и навыков ориентировки в микропространстве повышается.

При наблюдении за детьми при прохождении лабиринта, также был виден прогресс, при определении пути движения ребенок начинает «двигаться» медленно, а последнюю часть лабиринта он пробегает довольно быстро.

Результаты нашего эксперимента показали, что, несмотря на нарушения глазодвигательной системы и пространственного зрения, при целенаправленном коррекционном обучении дети могут успешно овладеть навыками пространственной ориентировки.

Использование интерактивной программы «Охота» является надёжным методом обучения навыкам ориентировки на микропроплоскости и может успешно использоваться в тифлопедагогическом сопровождении ребёнка. Эффективность обучения ребёнка достигается благодаря самостоятельному управлению тренировкой, проявлению активности. При выработке стратегии движения для достижения хороших результатов использование возможности компьютера создавать разнообразные игровые ситуации, предъявлять объекты, движущиеся в разных направлениях, а также наличие звуковой обратной связи придает, тренировкам игровой характер и повышает мотивацию детей.

**Список литературы**

1. Никулина Г.В., Фомичева Л.В., Артюкевич Е.В. Дети с амблиопией и косоглазием (психолого-педагогические основы работы по развитию зрительного восприятия в условиях образовательного учреждения общего назначения): Учеб. пособие/Под ред. Г.В. Никулиной. — СПб.: Издательство РГПУ им. А.И. Герцена, 1999.