

Консультация для родителей

Этапы формирования пространственных представлений у дошкольников

Дошкольный возраст – период интенсивного развития пространственных представлений. Пространственные представления являются сложным процессом. В формировании пространственных представлений и способов ориентации в пространстве участвуют различные анализаторы (кинестетический, осязательный, зрительный, слуховой).

Для ребёнка-дошкольника основной путь развития – обобщение своего чувственного опыта. Накопление этого чувственного опыта связано с активностью сенсорных способностей ребёнка, «переработку» его обеспечивают интеллектуальные способности. А для этого необходимо обеспечить условия для наблюдения и экспериментирования. В своем учебном пособии А. А. Столяр писал: “ Пространственная ориентировка осуществляется на основе непосредственного восприятия пространства и словесного обозначения пространственных категорий (местоположения, удаленности, пространственных отношений между предметами). В понятие пространственная ориентация входит оценка расстояний, размеров, формы, взаимного положения предметов и их положения относительно тела ориентирующегося”.

Поэтому детей необходимо обучать последовательно, поэтапно, с постепенным усложнением задачам раздела ориентировка в пространстве.

I этап: Ориентировка “на себе”.

Первоначальной задачей является освоение ребенком ориентировки на собственном теле. Она основывается на знании пространственного расположения отдельных частей своего тела, умении ориентироваться в предметно-пространственном окружении “от себя”.

Дети овладевают ориентировкой “на себе” в младшем возрасте. Она включает знание отдельных частей своего тела и лица, в том числе симметричных (правая или левая рука, нога и т.д.).

Умение ориентироваться “на себе” — предпосылка, необходимая для перехода к следующей ступени — учить детей ориентироваться на другом человеке, на предметах. Однако ориентировка на человеке, на предметах возможна только на основе знания схемы собственного тела. Ребенок как бы мысленно переносит ее на другие объекты и по аналогии выделяет на другом человеке, на предметах.

Умение выделять противоположные стороны сначала на себе, а затем на другом человеке, на предметах позволит ребенку овладеть в дальнейшем ориентировкой не только “от себя”, но и от любых других объектов, от другого человека". Это, во-первых. Во-вторых, эти знания и умения необходимы для распознавания пространственных отношений между предметами, о которых мы судим на основе их соотнесенности к сторонам — передним (лицевым), боковым, верхним и т. д. И, наконец, в-третьих, ориентировка в пределах даже весьма ограниченного пространства (групповая комната или часть помещения, площадь стола, лист бумаги и др.) предполагает знание основных направлений. Это новая программная задача.

С полным основанием ее можно назвать центральной в содержании всей работы.

II этап: Ориентировка “от себя”.

В младшем дошкольном возрасте детей учат различать основные группы направлений (вперед — назад, вверх — вниз, направо—налево). Ребенок их осваивает на основе знания сторон собственного тела. И связь эту важно упрочить с помощью игровых упражнений типа “Куда показывает флажок?”. Дети должны отгадать, например, какое направление указывается флажком (вверх или вниз, в сторону, вперед или назад). Они сами выполняют игровые задания, указанные с помощью флажков, лент, шаров, мячей. Так постепенно будет формироваться первоначальный опыт ориентировки в пространстве с учетом направлений, перестраиваться восприятие самого пространства. Ориентировка от себя предполагает умение пользоваться системой, когда началом отсчета является сам субъект, а ориентировка от объектов требует, чтобы началом отсчета был тот объект, по отношению к которому определяется пространственное расположение других предметов. Для этого необходимо уметь вычленить различные стороны этого объекта: переднюю, заднюю, правую, левую, верхнюю, нижнюю.

Игры на формирование пространственных представлений: слева, справа, сверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко.

Игра «Что справа». Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек.

Вариант 1. Ведущий просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать какие игрушки расположены справа от него. При этом каждый следующий ребёнок повернут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

Вариант 2. Ведущий или кто-нибудь из детей называет игрушки, расположенные в одном ряду и просят ребёнка, находящегося в центре ковра назвать – с какой они стороны.

Вариант 3. Ведущий просит одного из детей встать так, чтобы игрушки, сидящие по одной из сторон ковра (называет их), были справа от него.

Игра «На плоту». Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Ведущий задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление.

Игра «Колокольчик». Все дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Ведущий отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен назвать, – откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.

Игра «Скажи наоборот». Ведущий называет пространственные ориентиры, а ребёнок, получивший знак (мяч, стрелка, фишка и т.п.), называет ориентир, противоположный по значению. Например: лево – право, верх – низ, и т.д.

Игра «Магазин». В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор картинок (продукты, игрушки, канцтовары,

одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина».

III этап. Формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

Ориентировки “на себе”, “от себя”, применение их на различных предметах позволяют ребенку уяснить значение таких пространственных предлогов, как в, под, на, за. Предлог на обычно ассоциируется с верхней плоскостью предмета (на столе, на стуле); предлог под – с нижней стороной; предлог в воспринимается как указание на расположение внутри какого-либо объекта. Освоение системы отсчета и ориентировки в окружающем пространстве по сторонам собственного тела и других предметов, по основным пространственным направлениям развивает у детей умение давать словесную характеристику пространственной ситуации.

Направление “вверх – вниз” (“вверху – внизу”) позволяет ребенку уяснить такие ориентировки, как “над” и “под”, “посередине” и “между” при расположении группы предметов по вертикальной линии. Направления “направо – налево” (“справа – слева”) помогает лучше понять пространственные отношения, определяемые словами рядом, посередине и между, сбоку или с краю.

Направление “вперед – назад” (“впереди – сзади”) способствует уяснению таких пространственных отношений, как “впереди”, “перед”, “напротив”, “за”, “позади”, “посередине” и “между” при расположении предметов по фронтальной линии от исходной точки отсчета.

Таким образом, несмотря на большое многообразие существующих в нашей речи характеристик пространственного окружения, все они основаны на освоении ориентировки “на себе” и “на внешних объектах”.

Игры на формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

Игра «Что изменилось?». Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза.

Вариант 1: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

Игра «Новоселье». В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д. Эту игру целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей (2-3 человека). В роли ведущего вначале выступает педагог, в дальнейшем необходимо

привлекать детей, – это будет способствовать закреплению и расширению их активного словарного запаса.

IV этап. Формирование умений ориентироваться в трехмерном пространстве в движении.

Игры на формирование умений ориентироваться в движении.

Игра «Куда пойдёшь и что найдёшь». Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда ведущий спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает взрослый, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.

Игра «Найди магнит». Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.

Игра «Синхронное плавание». Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Ведущий даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям, иногда изменяя их направление относительно друг друга. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д.

Игра «Новая походка». Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.

V этап. Формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двумерном пространстве).

Игры на формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двумерном пространстве).

Игра «Назови соседей». Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов.

Вариант 1: ведущий просит найти изображение какого-то предмета и определить:

- что изображено справа от него,
- что нарисовано под ним,
- что находится сверху справа от заданного предмета, и т.п.

Вариант 2: ведущий просит назвать или показать предмет(ы), который(е) находятся:

- в правом верхнем углу,
- вдоль нижней стороны листа,
- в центре листа, и т.п.

Игра «Лабиринт». Ведущий раздаёт каждому ребёнку лист, на котором нарисован лабиринт и стрелочной указано начало пути. Затем детям предлагается помочь найти дорогу к кубку, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, вверху, внизу), затем идти по нему (вести линию) до поворота, поворачивать в нужную сторону по инструкции. Например, вход в лабиринт внизу, идём вверх, влево, вверх, вправо, вниз. Дойдя до конца, дети могут себя проверить: ведущий этот же маршрут нарисовал маркером на пленке, наложив её на свой лист, ребёнок видит – весь ли путь он проделал верно.

Игра «Геометрический диктант». Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Ведущий даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый круг – в центр листа, и т.д. после выполнения задания дети могут проверить правильность выполнения:

Вариант 1: у ведущего заготовлен заранее лист с нарисованными геометрическими фигурами соответственно диктанту;

Вариант 2: кто-то из детей (под контролем воспитателя) выполняет работу на магнитной доске, которую затем можно повернуть ко всем детям.

Игра «Я еду на машине». Перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка.

Вариант 1. Дети, слушая инструкции ведущего, передвигают машинку в нужном направлении. Например, в правом нижнем углу листа – гараж, оттуда мы поедем по нижней стороне листа в школу. Она находится в левом нижнем углу, а после школы мы поедем в зоопарк, который находится в правом верхнем углу, и т.д.

Вариант 2. Ведущий начинает игру, дети по очереди придумывают и проговаривают следующий ориентир.

Для успешного обучения в школе дети должны свободно ориентироваться в направлении движения в пространственных отношениях между ними и предметами, а также между предметами. Большое значение имеет развитие умения ориентироваться на плоскости. Вся работа должна строиться на основе выделения парных противоположных понятий: «налево — направо», «вперед — назад»

*Подготовила учитель – логопед:
Гранько А.С.*