

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 7 «Жар-птица»



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**Тема: «Формирование пространственных
представлений у детей старшего
дошкольного возраста от 6 до 7 лет»**

Составила:
воспитатель

Галунова Юлия Владимировна

г. Нижневартовск 2018



Работа педагога по формированию пространственных представлений в старшем дошкольном возрасте состоит из нескольких этапов.

Настоящие методические рекомендации предназначены для работы с детьми старшего дошкольного возраста от 6 до 7 лет. Заниматься с ребенком можно как в условиях дошкольного образовательного учреждения, так и дома. Главная цель - выработать у ребенка умение работать с пространственными объектами, научиться представлять трехмерные объекты, сформировать интерес к этому виду деятельности. Смысл инструкций к заданиям прост и может быть понятен ребенком самостоятельно, без дополнительных объяснений со стороны взрослых.

Каждый этап направлен на развитие нового типа способностей.

В 6-7-летнем возрасте главными проблемами являются: ориентация в графическом пространстве листа; умение «децентрироваться» и увидеть картину с чужой точки зрения; мысленно соотносить между собой объекты, находящиеся в зрительном поле; управлять своим вниманием, выражать в речи пространственные характеристики объекта. Все задания **первого этапа** нацелены на формирование этих способностей. При работе с этими заданиями не обойтись без помощи взрослого. Участие взрослого необходимо как на этапе объяснения инструкции, так и на этапе проверки правильности выполнения задания. Некоторые задания первого этапа требуют индивидуальной работы, некоторые - работы в паре. Так индивидуально выполняются следующие задания:

1) Назови фрукты, которые лежат:

а) справа от груш;

б) слева от яблок.



2) Нарисуй справа от вазы торт, а слева от вазы апельсин.

3) Нарисуй стакан тарелку и нож так, чтобы нож оказался справа от стакана и слева от тарелки.

4) На опушке леса сосна выросла выше ели, а береза - ниже ели. Нарисуй березу и сосну.

Ребенок при этом выражает свое мнение в форме рисунков, которые впоследствии проверяет взрослый.

Особое внимание взрослых хочется обратить на задания в которых пространственная ориентировка может меняться в зависимости от того, какой объект выбирается за «тело отсчета». Так если объектом являются живые котята. Если они повернуты спиной к ребенку, то их правая и левая стороны соответствуют правой и левой сторонам ребенка. Если же котята повернуты к ребенку мордочками, то их правая и левая стороны будут противоположны сторонам ребенка. Если речь идет о неживых объектах (дом, дерево), то ребенок должен руководствоваться собственной ориентировкой в пространстве, т. е. правая сторона дома соответствует правой стороне ребенка, смотрящего на дом, а левая сторона дома - левой стороне ребенка.

Групповые и парные задания можно выполнять по-разному. Самым легким вариантом является такой, когда один ребенок или взрослый просто диктует текст задания своему товарищу (графический диктант). Ребенок должен при этом внимательно выполнять все указания инструктора. Другой вариант - когда диктующий видит перед собой только рисунок объекта, а слова для его описания должен подобрать самостоятельно. При этом он может пользоваться разными приемами. Так, в игре «Маршрут движения» он может отождествить себя с полицейским, едущим по улицам города, то есть «внутри графического пространства схемы». В этом случае у него будут отсутствовать слова «вверх» или «вниз». Если же он будет соотносить свою точку зрения с точкой зрения диспетчера, смотрящего на схему города, то здесь будут присутствовать слова «вверх» и «вниз», а значение терминологии «направо» и «налево» будет несколько другое. Желательно, чтобы ребенок попробовал описать маршрут своего движения по-разному.

Если задания на мыслительное соотнесение объектов слишком сложны для ребенка, то их можно выполнять, опираясь на зрительное восприятие ребенка. Для этого каждый объект можно изобразить в виде палочки произвольной длины и сравнить попарно с другими объектами. Например: Четыре друга: Кот, Петух, Баран и Конь решили выращивать цветы. Каждый из них принес семечко, бросил его в землю. Вскоре выросли цветы. «Цветок Кота оказался выше цветка Петуха», то ребенок нарисует две палочки - одну длиннее, другую короче. Каждую палочку ребенок или

взрослый подписывает. Затем сравниваются цветки Кота и Барана, так как в инструкции сказано, что цветок Кота меньше цветка Барана. Поэтому рядом с более длинной палочкой ребенок нарисует еще более длинную палочку и также ее подпишет. Таким образом, можно определить соотношение высот всех цветков и их принадлежность. После этого уже легко соотнести размеры палочек с величиной нарисованных в задании цветов.

На **втором** этапе детям предлагаются задания на рассечение плоскостных фигур, перемещение и расстановку спичек или монет. Желательно, чтобы дети имели возможность работать с реальными предметами, пробуя различные варианты перемещений. Как правило, лишь к 6-7 годам дети приобретают способность совершать подобные перестановки мысленно. То же относится и к рассечению графических образов. Игра «Танграм», заключается в том, что из 7 частей квадрата складываются различные фигурки людей, животных, птиц. Необходимо заранее перерисовать квадрат на лист картона, сделать разметки и разрезать.

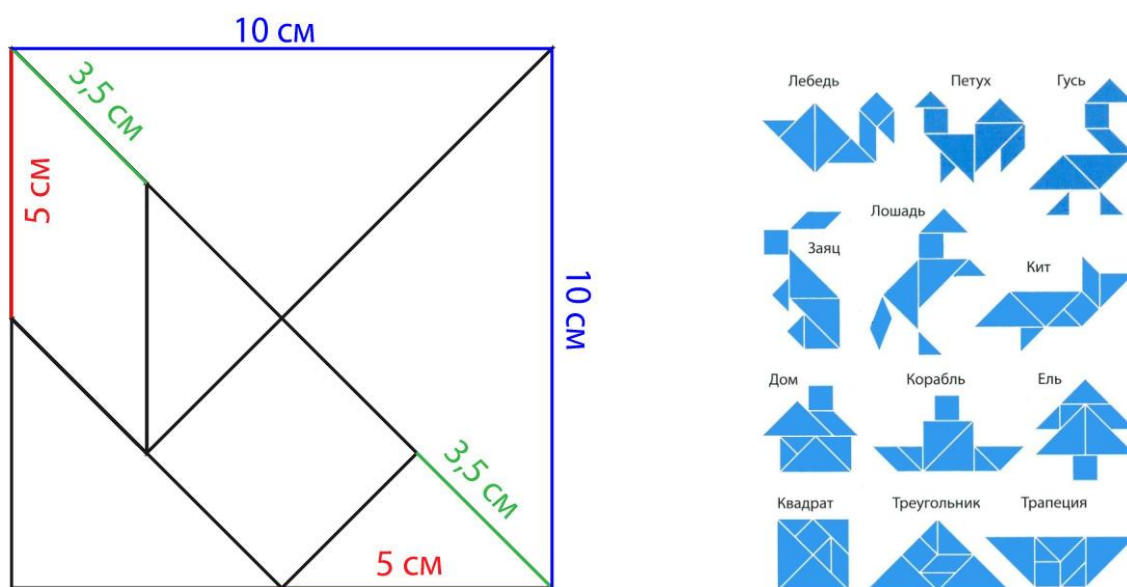


Рис.1. Игра «Танграм»

Имея под рукой такой «вспомогательный материал», ребенок сможет накладывать части на изображения, найти нужный вариант сочетания. Если ребенок легко справляется с заданием методом наложения, то ему можно предложить действовать по-иному. Пусть части изображения лежат сбоку, а он мысленно ищет место для каждой части в изображении. При таком подходе можно позволить ребенку

пользоваться карандашом, линейкой и стирающей резинкой, чтобы он мог намечать линии разрезов на изображении и стирать их в случае необходимости.

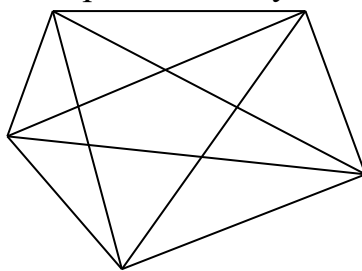


Рис.2.

Задание: Сколько треугольников можно найти на рисунке 2. Это задание сложно проверять, так как одной из самых распространенных ошибок является двойной или тройной учет некоторых треугольников. Для облегчения можно предложить обозначить все места пересечений и изменения направлений линий буквами алфавита. Это позволяет записать все выделенные треугольники и таким образом найти повторы.

Главным результатом **третьего** этапа является умение ребенка ориентироваться на координатной плоскости: находить координаты любой точки и находить местоположение точки по заданным координатам. При этом необходимо помнить, что игра «Морской бой» является лишь вспомогательным средством для запоминания принятого способа изображения точек. Поэтому, как только ребенок усвоил, что первая цифра обозначает номер столбца, а вторая - номер строки, можно переходить к работе в координатной плоскости.

В других заданиях можно предложить ребенку нарисовать схему квартиры, этажа школы, дома, где он живет, маршрут его движения в школу или другие знакомые ему места. Эти задания формируют целостное видение пространства объектов, умение абстрагироваться от конкретных ситуативных деталей. Очень важно при этом обратить внимание на правильное соотношение различных частей схематического образа между собой, их ориентировку относительно друг друга.

Задание «Поворот с разворотом» На рисунке 3 указано, как можно повернуть фигуру из точек сверху вниз, разворачивая ее по направлению часовой стрелки.

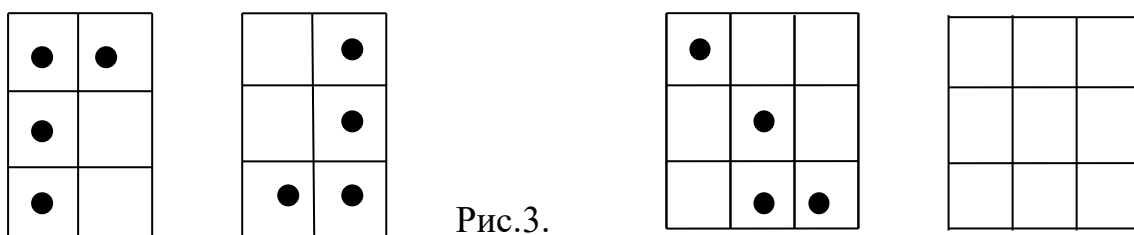


Рис.3.

Если задание оказывается для ребенка чересчур сложным, то можно предложить ему нарисовать промежуточный вариант - поворот на 90° . При этом прямоугольник, состоящий из шести клеток оказывается лежащим на длинной стороне.

Работу с заданиями **четвертого** этапа лучше начинать, используя реальные кубики. При этом можно выделить два этапа работы. На первом этапе ребенок определяет то количество кубиков, которое ему понадобится для очередной конструкции, и говорит об этом взрослому. Взрослый дает ребенку то количество кубиков, которое он назвал. На втором этапе ребенок складывает из кубиков нужную фигуру, сравнивая ее с картинкой. При этом происходит проверка правильности ответа, данного на первом этапе.

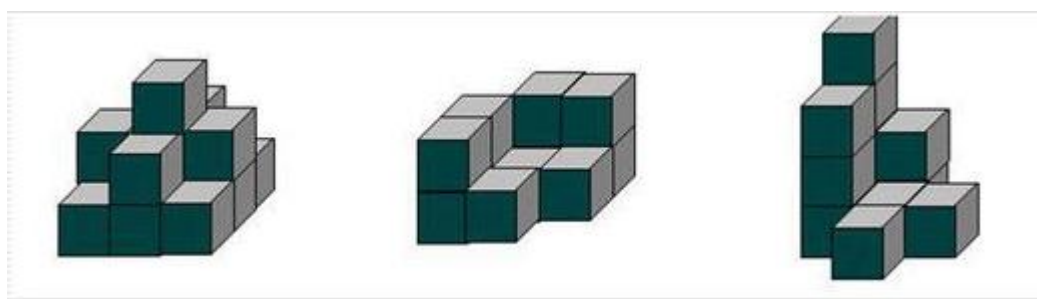


Рис.4.

Для развития зрительной памяти и умения действовать по представлению можно также предложить ребенку собрать конструкцию по памяти и лишь после ее завершения сравнить с соответствующим аксонометрическим изображением.

При знакомстве с объемными геометрическими фигурами можно предложить детям назвать знакомые им объекты, имеющие форму шара, цилиндра, пирамиды и призмы. Можно использовать логические Блоки Дьенеша, палочки Кюизенера.



Рис.5.