

Консультация для родителей на тему: «Игры и задания на развитие пространственной ориентации на листе бумаги».

Недостаточно сформированная пространственная ориентировка является одной из причин, определяющих низкий уровень социальной адаптации ребенка дошкольного возраста, снижение его мобильности и контакта с окружающим миром, а так же вызывающих затруднения при овладении детьми школьными навыками. Дошкольный возраст - время интенсивного развития пространственных представлений. Дети с ранних лет сталкиваются с необходимостью ориентироваться в пространстве. В старшем дошкольном возрасте просто необходимо обратить большое внимание на развитие ориентировки детей на листе бумаги. Это дается ребенку не сразу. Большинство детей оказываются плохо подготовленными к школе: они не знают, где у листа бумаги низ, где вверх. Поэтому необходимо упражнять детей. Сначала нужно объяснить значение выражений посередине, в центре, слева, справа, сбоку, по верхней, по нижней, по боковой стороне слева, по боковой стороне справа, левый (правый) верхний угол, левый (правый) нижний угол, верхняя (нижняя) строчка и др., далее для закрепления этих знаний, предложить детям следующие игры и задания.

1. На листе бумаги нарисуйте в три ряда разные геометрические фигуры (можно заменить простыми картинками). В каждом ряду их должно быть по три. В итоге должно получиться три ряда и три столбца. Играя с ребенком, вы объясняете, где нижний, средний и верхний ряды. Также показываете правый, средний и левый столбцы. А дальше задаете вопрос ребенку, например, какая фигура находится в правом столбце верхнего ряда. Затем можно изменить инструкцию и спросить в каком ряду и столбце находится квадрат и т.д.

2. Графические диктанты.

а) в тетради с крупной клеткой ребенок рисует начало узора под вашу диктовку, а затем продолжает самостоятельно. Инструкция (примерная): Одна клеточка вверх, две клеточки вправо, одна клеточка вниз, две клеточки вправо. Дальше продолжи узор самостоятельно. Каждый раз следующий узор немного усложняется.

б) диктовка направлений идет до конца и в итоге получается не просто узор, а предметный рисунок.

Пример инструкции простого рисунка «Собачка». От начальной точки 2 клетки вниз, 1 клетка вправо, 4 клетки вниз, 1 клетка влево, 1 клетка вниз, 2 клетки вправо, 2 клетки вверх, 2 клетки вправо, 1 клетка вниз, 1 клетка влево, 1 клетка вниз, 2 клетки вправо, 5 клеток вверх, 1 клетка вправо, 1 клетка вверх, 2

клетки влево, 2 клетки вниз, 2 клетки влево, 4 клетки вверх, 1 клетка влево, 1 клетка вниз, 1 клетка влево.

3. Возьмите лист бумаги и каждую сторону обозначьте цветом: верхняя – красный цвет, нижняя – синий цвет, правая – желтый цвет, левая – зеленый цвет. Углы обозначаются соответственно образованием двух углов.

Возьмите маленькие фигурки сказочных героев (или из киндер-сюрприза), поставьте на середину листа и скажите ребенку «Сейчас Колобок (назовите первого) отправится в гости к Верхней стороне. Каким цветом она обозначена? (красным)». Таким образом остальные герои ходят по другим сторонам. После верните всех героев на начальное место и через небольшой промежуток времени попросите ребенка вспомнить кто, где был?

Далее инструкцию усложняем: «На следующее утро наши герои пошли в гости к разным уголкам. Колобок пошел в гости в правый верхний угол. Какого он цвета? (красно-желтый)» и т.д. В конце также попросите ребенка вспомнить кто, где был?

4. Расчертите лист бумаги так, чтобы получилось 9 квадратных клеток (три ряда и три столбца). Каждую клетку раскрасьте цветом, так чтобы цвета не повторялись. Инструкция: «Поставь пальчик на синий квадрат и следуй куда скажу: одна клетка вверх, одна клетка вправо, две клетки вниз. На каком квадратике ты остановился? Правильно, на красном». Далее следуете от того, на котором остановились. В следующий раз усложняете: ребенок без помощи рук, следит только глазами. На третьем занятии еще более усложняете: в этот раз ребенок, имея перед глазами таблицу, во время прослушивания инструкции следует по клеткам с закрытыми глазами, мысленно представляя ход. По окончании инструкции малыш открывает глаза и называет клетку, на которой остановился.