

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
НОВОУРАЛЬСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА –
ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА «ГАРМОНИЯ»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 51 «ЛЕСОВИЧОК»

Авторские дидактические игры, как средство развития у старших дошкольников умений ориентироваться на плоскости



Ерусланова Елена Анатольевна,
воспитатель I кв. категории



Представление авторского дидактического пособия, направленного на формирование пространственных представлений старших дошкольников.

Умение ориентироваться в пространстве – важнейший навык для каждого человека. Ведь для успешного обучения в школе ребенку важно свободно ориентироваться в пространстве, владеть основными пространственными понятиями. Осваивать данный навык медленно и с большими трудностями. Недостаточность пространственных представлений может проявиться в нарушении понимания предлогов и наречий, отражающих пространственные отношения. У детей возникают сложности при ориентировке в окружающем пространстве и на листе бумаги.



Одним из средств формирования навыков пространственной ориентировки является дидактическая игра. Это эффективное средство умственного развития, если она интересно придумана. Дидактическая игра имеет свою структуру, включающую несколько обязательных компонентов. Перед вами структура дидактической игры (по А.К. Бондаренко).

Структура дидактической игры: обучающая задача, игровые действия (результат), игровые правила, дидактический материал и дополнительные компоненты: сюжет и роль.

Обучающей задачей руководствуются взрослые при создании дидактической игры, они облачают ее в занимательную для детей форму, для них она становится игровой задачей.



Игровая задача - определяет игровые действия, она становится задачей самого ребенка, вызывает желание и потребность решить, **Игровые действия** - это способы проявления активности ребенка в игровых целях, они же в какой-то степени будут результатом или приводят к нему (первый закончил игру) при условии соблюдения определенных правил. **Правила** обеспечивают реализацию игрового содержания, определяют, что и как нужно делать в игре каждому ребенку, указывают путь достижения цели, воспитывают умение сдерживаться, управлять своим поведением. Они делают игру демократичной: им подчиняются все участники игры. Даже внутри одной дидактической игры правила различаются. Одни направляют поведение и познавательную деятельность детей, определяют характер и условия выполнения игровых действий, устанавливают их последовательность, иногда очередность, регулируют отношения между играющими; другие - ограничивают меру двигательной активности ребенка, пускают ее по иному руслу, усложняя тем самым решение обучающей задачи. В некоторых играх есть правила, запрещающие какие-то действия и предусматривающие наказание (пропуск хода, фанты). **Дидактический материал** - материальные объекты,

необходимые для того, чтобы осуществить игровой замысел и решить игровую задачу.



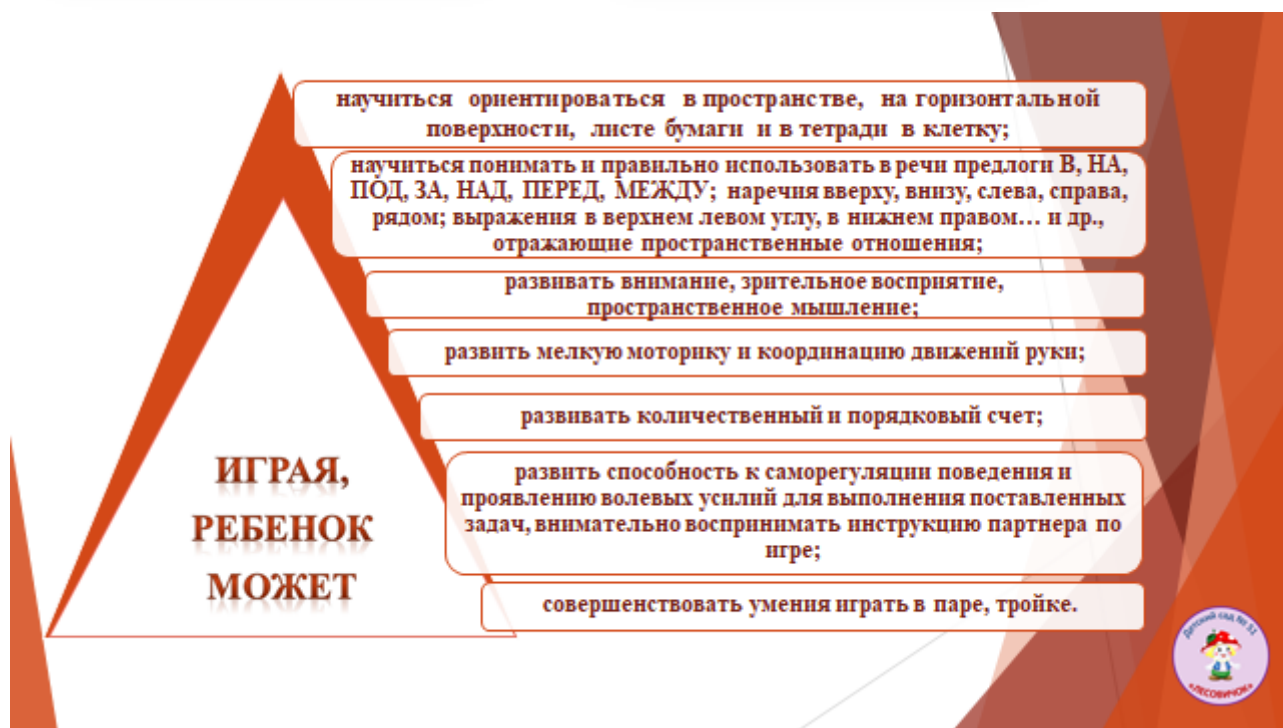
Игровое пособие, представляемое нами, позволит детям дошкольного возраста в игре со взрослыми или с детьми совершенствовать навыки пространственной ориентировки. Наше игровое пособие *поможет ребенку:*

- *научиться ориентироваться в пространстве, на горизонтальной поверхности, листе бумаги и в тетради в клетку;*
- *научиться понимать и правильно использовать в речи предлоги В, НА, ПОД, ЗА, НАД, ПЕРЕД, МЕЖДУ; наречия вверху, внизу, слева, справа, рядом; выражения в верхнем левом углу, в нижнем правом... и др., отражающие пространственные отношения;*
- *развивать внимание, зрительное восприятие, пространственное мышление;*
- *развить мелкую моторику и координацию движений руки;*
- *развивать количественный и порядковый счет;*
- *развить способность к саморегуляции поведения и проявлению волевых усилий для выполнения поставленных задач, внимательно воспринимать инструкцию партнера по игре;*
- *совершенствовать умения играть в паре, тройке.*

(Цель игрового пособия – содействовать формированию пространственной ориентировки, графических навыков у детей и предупреждение школьных трудностей).

Игровое пособие представляет собой прозрачное (из пластика), горизонтальное игровое поле, имеющее разметку в клетку, на верхней горизонтали которого размещены буквы, на левой вертикали – цифры, по всему полю в клетках – ловушки, в различных точках по краям поля- изображения матросов с флажками- это порты (конечные пункты для играющих). Кроме этого в наличии карточки и мелкие сюжетные игрушки для реализации игрового сюжета. Оно достаточно просто в исполнении, полифункционально,

вариативно и безопасно в использовании, что отвечает принципам РППС. Количество вариантов игр, направленных на формирование умений пространственной ориентировки, будет зависеть от творчества педагога. Пособие может пополняться и продуктами детской деятельности в соответствии с поставленными психолого-педагогическими задачами и игровым сюжетом.



Первая игра, о которой я хотела бы рассказать, называется: «Морской бой».

Сюжет понятен из названия. Корабли на море, которые преодолевают заминированный участок

Для игры изготовлен **дидактический материал**: игровое поле, таблицы с координатами, торпеды, мины и сети, обозначения начальной точки маршрута и конечной. Также есть атрибуты для обозначения ролей (морские шапочки, значки).

Игровое пособие «Морской бой»



Обучающая задача: развить умение у детей ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве), научить работать с системе координат, сопоставлять данные, развивать координацию движений, стратегическое мышление, учить действовать по правилам.

Игровая задача: провести корабль из точки А, в точку Б не попав при этом в ловушки (не подорваться на минах и торпедах).

Выбираются три игрока и распределяются **роли:** лоцман, шифровальщик и капитан.

Игровые действия: Лоцман на игровом поле прокладывает путь (безопасный фарватер), рисуя маркером стрелки на свободных клетках, показывая направления к ближайшему порту. Шифровальщик шифрует его, записывая координаты в таблицу (например: А4, Б6).

После того как путь зашифрован, стрелки на игровом поле стираются. В игру вступает капитан, задача которого провести корабль из точки А, в точку Б по координатам шифровальщика. Шифровальщик диктует координаты, капитан ведет корабль по игровому полю. Для усложнения игры, играют 2-3 команды одновременно. Чья команда проходит маршрут первой, та и побеждает. В случае уничтожения корабля (неправильное кодирование или невнимательное восприятие координаты) назначаются штрафные фанты (назвать 5 видов, кораблей, морских специальностей, названия 5 морей, рек, отжаться всей команде 5 раз,...).

Игровое пособие «Морской бой»



Играя в эту игру вместе с родителями во время совместного квеста «Секретный код», мы имели возможность наблюдать за ходом игры и комментировать то, что во время нее происходит с точки зрения решения общих педагогических задач. Многие родители не догадывались о том, какие качества, необходимые детям в школе (внимание, способность воспринимать многоуровневую инструкцию, ориентироваться на листе бумаги или плоскости, кодировать и декодировать информацию...) формируются у детей в процессе такого рода игр.



Изменив компоненты предыдущей дидактической игры, используя то же игровое поле, дополнив его другими дидактическими материалами, можно получить новую дидактическую игру «Путешествие по городу».

Сюжет: Группа туристов теряются у фонтана в незнакомом городе и просят гида помочь добраться им до гостиницы.

Дидактический материал: игровое поле, таблица идентичная игровому полю, картинки достопримечательностей города, обозначение гостиницы и фонтана, атрибуты для обозначения ролей (бейдж гида, фотоаппараты, сумки, шапочки, косынки для туристов)

«Путешествие по городу»



Обучающая задача: упражнять детей в расположении предметов и их изображений на листе бумаги в клетку, формировать у ребенка логическое мышление, развивать координацию движений, способствовать формированию ориентироваться в пространстве, используя предлоги «вверх», «вниз», «вправо», «влево».

Игровая задача: вслепую найти выход из лабиринта пройдя от фонтана до гостиницы и не врезаться в стены лабиринта.

Игровые действия: Гид который в таблице идентичной игровому полю рисует лабиринт и располагает на пути достопримечательности города (Театр Кукол, Музыкальная школа, Художественная школа, Лицей 58, КСК, Стадион центральный, Театр Оперетты, Вечный огонь). На игровом поле обозначает только фонтан и гостиницу (это вход и выход из лабиринта).

Набирается команда туристов, кто желает отправиться в путешествие по городу. Туристы по очереди называют координаты точек. За один ход турист может переместиться на одну клетку вправо, влево, вверх или вниз, если клетку в которой он находится и ту, в которую желает переместиться не разделяет стена. В случае, если такая стена все таки присутствует, туристу об этом сообщается, он получает штраф в виде задания (присесть несколько раз, попрыгать на скакалке, отжаться, проползти и т.д.). Задания придумывают остальные туристы. После этого ход переходит к другому туристу.

Если по пути туристы наткнется на достопримечательность города, то гид дает задание соответствующее достопримечательности. Например, если наткнулись на Театр Кукол, туристам предлагается рассказать сказку,

Музыкальная школа – сыграть на музыкальных инструментах, Художественная школа – нарисовать рисунок.

На усложнение можно играть с двумя гидами и двумя командами туристов одновременно. Побеждает та команда которая быстрее дойдет до своих гостиниц, при этом гиды должны так составить лабиринты, чтобы их маршруты не пересекались.

