

## **Консультация для родителей.**

### **«Развитие навыков ориентировки в пространстве у детей дошкольного возраста»**

На протяжении всего дошкольного возраста происходит развитие навыков ориентировки в пространстве.

Пространственные представления служат основой, на которой выстраиваются высшие психические процессы — мышление, письмо, чтение, счет. И если учесть, что мозг дошколенка развивается очень динамично, то родителям стоит добавлять к каждому общению с ребёнком еще и небольшую познавательную нагрузку.

Поэтому, знакомя его с понятиями «верх — низ — право — лево», мамы и папы ненавязчиво создают очень полезную «зону ближайшего развития», на которой успешно произрастают самые разнообразные знания и практические навыки.

К моменту поступления в школу дети должны наряду с другими знаниями, умениями и навыками хорошо ориентироваться в пространстве и во времени (дни недели, месяца года, время года, время суток).

Как обучить этому ребенка в домашних условиях?

Естественно надо об этом говорить с детьми, напоминать, спрашивать, использовать в речи все эти понятия, и мы предлагаем для вашего внимания несколько простых игровых упражнений:

#### **«Браслеты»**

Начинайте обучение детей ориентировки на себе с помощью их тела, на правую руку, надеваем яркий браслет...

После того, как ребенок научится определять левую и правую руку, объясните, что все части тела, которые находятся с правой стороны, тоже правые - нога, ухо, глаз, колено, локоть, а с левой стороны – левые. Закрепляйте эти понятия в процессе повседневных занятий, например, сопровождая процесс одевания пояснениями.

Дети любят выполнять упражнения на внимание, например, «дотронься левой рукой до правой ноги», «дотронься правой рукой до левого уха» и т.д.

#### **«Зеркальное отражение»**

Самое сложное - это научить ребенка определять право и лево по отношению к собеседнику. Оденьте с ребенком браслеты или часы на правую руку и станьте лицом друг к другу. Пусть ребенок посмотрит, что предмет (часы или браслет) оказался перевернутым, так как положение предметов относительно друг друга изменилось. Можно проделывать подобное упражнение и с зеркалом.

#### **«Добавь слово»**

Ход игры: Уточнение понятий: «вперед меня», «позади», «справа», «слева». Дети добавляют слова. Можно использовать перебрасывание мяча.

- Где стоит стол? (Стол стоит позади меня) – следующий игрок задает вопрос.

- Где висит полочка с цветами? (Полочка с цветами висит справа).

- Где дверь? (Дверь от нас слева).

- Где зеркала? (Зеркала от нас справа).

И т.д. Усложнение: «Справа что?»

#### **«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.

#### **«Новая походка»**

Эту игру можно проводить с 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.

#### **«Скажи наоборот»**

Взрослый называет пространственные и временные ориентиры, а ребёнок, получивший мяч, называет ориентир, противоположный по значению.

Например, лево – право, верх – низ, день – ночь, утро - вечер и т.д.

#### **«Я еду на машине».**

Перед каждым ребёнком лист бумаги (А3) и маленькая машинка.

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

#### **«Что изменилось?»**

Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Родитель предлагает всем ребёнку посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем ребёнок закрывают глаза.

Вариант 1: родитель убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез Дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

Вариант 2: родитель 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.

В роли ведущего может быть, как взрослый, так и ребёнок.

#### **«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.

#### **«Геометрический диктант»**

Перед ребёнком лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Родитель даёт инструкцию, а ребёнок должен выполнить в быстром темпе. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый круг – в центр листа, и т.д. после выполнения задания ребёнок может проверить правильность выполнения.

#### **«Обезьянки»**

На начальных этапах игра проводится без учета зеркального отражения частей тела. Ребёнку надо, повторять все действия за родителем, показать и назвать части лица, головы.

#### **«Путаница»**

Детям предлагают правой рукой закрыть левый глаз; левой рукой показать правое ухо и правую ногу; дотянуться левой рукой до правого носка, а правой рукой - до левой пятки и т.д.

#### **«Путешествие жука»**

Слушай внимательно и рисуй, как движется жук: одна клеточка вверх, одна направо, одна вниз, одна направо, одна вверх.

#### **«Я робот!»**

Игра учит ребёнка внимательно слушать команды взрослого.

#### **«Дорога в школу».**

Ребенок вспоминает и рассказывает, где по дороге в детский сад он видел школу, что было возле нее, в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т. д. Затем ребенок составляет схему пути в школу.

#### **«Кто правильно назовет»**

В игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза,

опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

#### **«Вратарь»**

Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая ребенка, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении.

Ребенок: Вратарем зовусь не зря: Мяч всегда поймаю я.

Родитель: Раз, два, три - Справа (слева, прямо) мяч, смотри!

#### **«Автогонки»**

Ребенку предлагается 2 машинки. Ребенок, рассматривая их отмечает цвет, размер, звук издаваемый в процессе движения. Затем детям закрываются глаза и предлагают при помощи сохранного анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.

#### **«Найди игрушки»**

Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать "подсказки" (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

#### **«Разведчик»**

Ребенку дается инструкция: "Ты - разведчик. Тебе нужно дойти до секретного объекта, запомнить свой путь и все что ты увидишь по пути, и вернуться обратно в штаб. Возвращаясь в штаб, ребенок рассказывает, где он шел, какие объекты встречались на его пути, что находилось справа от него, слева от него. В последующем ребенок с помощью родителя рисует маршрут своего пути.

#### **«Художник»**

Родитель рассказывает ребенку: Представь, что ты - художник, а я - твой помощник. Сейчас мы будем создавать картину. Я буду называть тебе место и изображение, которое ты должен будешь изобразить на этом месте. Ребенок выполняет задание родителя, после чего меняется с ним ролями.

#### **«Волшебный сундучок»**

Ребенку предлагается обследовать, рассмотреть несколько предметов или игрушек. Затем ребенок закрывает глаза, а родитель раскладывает эти игрушки на 2 полочки сундучка. Ребенок вставляет руки "рукава" и, обследуя те же предметы уже внутри сундучка, рассказывает, где они находятся.

#### **«Разноцветное путешествие»**

Ребенку предоставляется игровое поле, состоящее из клеток разных цветов. На первую клетку ставится игрушка, которая сейчас отправится в путешествие. Педагог задает направление перемещения игрушки командами: 1 клетка вверх, две вправо, стоп! Где оказался твой герой? Ребенок видит, какого цвета клетка, на которой остановилась его игрушка и в соответствии с цветом придумывает место нахождения его героя. (Например: клетка голубого цвета может обозначать, что герой прибыл на море, зеленого - на лесной полянке, желтого - на песчаном пляже и т.д.).

#### **«Бабочка»**

Ребенку предлагается поле с буквами. В центре поля бабочка. Ребенку говорится: Бабочка очень любит кушать сладкий нектар, перелетая с цветочка на цветочек. Сегодня бабочка пригласила тебя поиграть. На ее любимой полянке растут не обычные цветы. На каждом из них буква. Если ты будешь следить за ее полетом и вместе с ней собирать с цветов буквы, то узнаешь, какое слово она загадала. Далее педагог задает направление движения бабочки, а ребенок собирает с цветов буквы, выкладывает их на столе и читает получившееся слово. Затем взрослый меняется ролями с ребенком. Теперь ребенок задает направление движения, а взрослый выполняет это задание.

### **«Путешествие по азбуке»**

Ребенку говорим: Сегодня мы с тобой отправимся в путешествие по волшебной стране, где живут загадки, а азбука поможет тебе их разгадать. Если ты правильно соберешь все буквы, то сможешь узнать отгадку. Родитель загадывает загадку, а затем дается направление движения по игровому полю. Ребенок действует в соответствии с инструкцией, составляет слово - отгадку.

### **«Найди место»**

На ковре при помощи цветных лент обозначается прямоугольник такого размера, чтобы ребенок спокойно мог передвигаться. Детям предлагается задание: расположить игрушки согласно инструкции родителя. Например, мяч положить в дальнем левом углу, машинку - в середине, мишку - в ближнем правом углу и т.п.

**Учитель-дефектолог Шевчук Л.В.**