

Игры и упражнения на развитие пространственных представлений

Наш опыт работы с детьми, имеющими трудности в обучении, показывает, что в результате исследования пространственных представлений у первоклассников (а часто и у детей более старшего возраста), выявляются трудности с различением правой и левой сторон у себя и у собеседника, пониманием предлогов и слов, обозначающих пространственные взаимоотношения.

Учебная деятельность требует не только ориентировки в пространстве, но и владения основными пространственными понятиями: восприятие страницы, выделение на ней клетки, её сторон, углов, расположение знака на листе, строке и ориентировки на плоскости листа.

Несформированные пространственные представления ребёнка являются причиной, например, таких распространенных проблем, как зеркальное написание букв и цифр, неверное написание графически сходных букв и цифр, ребенок плохо ориентируется в тетради, у него возникают трудности при определении времени по часам и т.д.

Часто обучение детей и в средней школе по некоторым предметам вызывает трудности, так как для их усвоения требуется высокий уровень развития пространственных представлений.

Уважаемые взрослые, мы надеемся, что предложенные нами игры и упражнения направленные на развитие пространственных представлений детей, помогут в дальнейшем способствовать профилактике затруднений в обучении, а еще сделает ваше общение с ребенком интересным и полезным.

1. Упражнение «Найди пазлы»

Цель: развитие понимания пространственных отношений предметов посредством вербальных обозначений.

Используемые материалы: небольшая картинка, выложенная из пазлов.

Взрослый просит детей встать около двери и сообщает им, что от картинки, которую он собрал, потерялись несколько пазлов (число потерянных пазлов равняется числу участников) и детям предстоит их найти. Как найти недостающие элементы картинки подскажет взрослый. Указания месторасположения пазла ведущий сообщает каждому ребёнку по очереди, используя при этом слова и предлоги, с помощью которых определяется местоположение объектов, с помощью слов «дальше», «ближе», «за», «перед», «между» и т.п.

Например: «Встань так, чтобы впереди тебя было окно, сделай три шага налево, два шага вперед и ты найдёшь пазл на стуле под книгой», чем старше ребенок, тем сложнее должно быть задание.

2. Упражнение «Разноцветные клеточки»

Цели: развитие пространственных представлений о расположении объектов по вертикальной оси, развитие умения самостоятельного употребления слов, обозначающих расположение в пространстве.

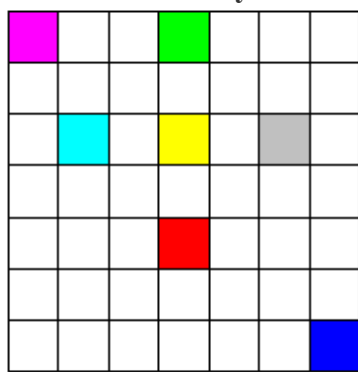
Используемые материалы: поля из клеток на отдельных листах бумаги по количеству участвующих.

Каждому участнику выдается лист бумаги с полем из клеток. Ведущий же по заранее подготовленному им полю диктует, используя слова, обозначающие пространственное расположение объектов, какие клеточки каким цветом закрасить.

После выполнения задания дети также могут выступить в роли ведущего, отметив на своём поле по 1-2 клеточки и описав их местоположение другим участникам.

Например: «Клетку в верхнем левом углу закрасьте фиолетовым карандашом, отсчитайте от неё две клетки влево и третью клетку закрасьте зелёным цветом. Отступите от зелёной клетки вниз одну клетку и вторую закрасьте жёлтым карандашом». Задания постепенно усложняются.

Поле для ведущего



3. Игра «Муха»

Цель: игра помогает ребенку научиться ориентироваться в пространстве листа, закрепить понятия «лево - право», «верх - низ», а также развивает внимание.

Используемый материал: лист бумаги; ручка или карандаш; небольшая пуговица.

Процедура проведения: прежде чем начать игру, на листе бумаги рисуется игровое поле, разделенное на 9 клеточек (условная «клетка»), в котором будет перемещаться «муха».

Задача ребенка - следить за обозначенными взрослым движениями мухи, воспроизводя их: передвигая пуговицу пальцем по клеточкам (на первом этапе игры) или представляя их мысленно (на втором этапе).

Инструкция: «В центре поля сидит муха, которая пытается выбраться из клетки. На каждый ход она может пролететь только одну клеточку. Я буду говорить, куда муха полетела, а ты внимательно следи за ее передвижением. Как только она вылетит за границы всех клеток, быстро хлопай в ладоши, чтобы ее поймать. Если ты успеешь хлопнуть, пока я не назвала следующий ход, то ты «поймал» муху, а если нет - значит, мухе удалось тебя запутать и вылететь из клетки незаметно. Всего будет 5 мух. Каждый раз муха начинает свой полет из центра клетки. Посмотрим, кто окажется проворнее. Начнем? Муха полетела вверх, вправо, вниз, вниз, вправо (хлопок), вниз...»

Если ребенок хлопнул в нужный момент, то ему засчитывается один балл, а если, потеряв «муху», не хлопнул, или хлопнул тогда, когда «муха» остается в клетке, - то балл начисляется «мухе».

В том случае, если ребенку трудно удастся игра, направления «верх», «низ», «право», «лево» на данном этапе игры помечаются соответствующими буквами или (для дошкольников) стрелками, чтобы несколько облегчить процесс ориентации в пространстве.

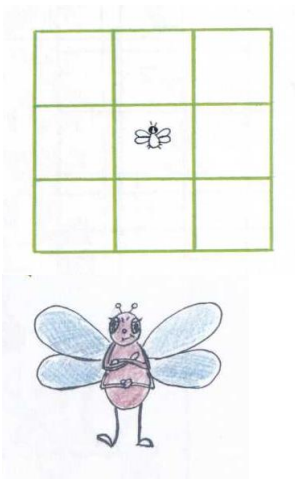
По мере тренировки можно ускорять темп, заставляя ребенка ориентироваться в пространстве листа быстрее, и удлинять маршрут «полета» «мухи», увеличивая количество клеточек в игровом поле.

Варианты игры, в которых задача, решаемая ребенком, постепенно усложняется.

Вариант 1. Ребенку дают конфликтную инструкцию, т.е. говорят, что муха стала очень непослушной и все делает наоборот. Когда ей говорят «направо», она летит налево и т.д. Задача остается прежней - вовремя поймать муху, не дав ей вылететь за пределы поля.

Вариант 2. Педагог садится напротив ребенка, положив страницу с игрой перед собой, но так, чтобы ребенок видел игровое поле. Усложнение задачи в том, что по условию игры ребенок видит игровое поле «вверх ногами», а диктовать маршрут перемещения мухи он должен соответственно тому, как видит поле взрослый, т.е. мысленно переворачивая игровое поле в пространстве.

Вариант 3. Без рисунка. Запомнив количество клеточек в игровом поле, ребенок отслеживает перемещения мухи на слух, с закрытыми глазами, представляя ее маршрут в уме.



4. Игра «Футбол»

Цель: ребенок научится ориентироваться в пространстве листа, быть более внимательным и закрепит понятия «лево-право», «верх-низ».

Инструкция. Перед вами футбольное поле 5 на 5 клеточек. В левом нижнем углу лежит мяч. На поле стоят ворота красного и синего цветов. Каждый из игроков выбирает, какие ворота он будет защищать. По команде «старт» один из игроков (нападающий) говорит, куда летит мяч (например вверх, вверх, вправо, вверх, влево). Его цель — забить гол в ворота противника. Второй игрок (вратарь) внимательно следит за перемещением мяча, и если мяч оказывается в его воротах, хлопает в ладоши, как бы отбивая мяч. Если вратарь не хлопает в ладоши в момент, когда мяч залетает в его ворота, то очко получает игрок, забивший гол. Затем игроки меняются местами. Игра продолжается до 3 очков. Задача нападающего вести мяч так, чтобы запутать противника. Задача защитника следить очень внимательно, чтобы вовремя отбить мяч.

Ребенку:

«Давай сыграем в футбол. Выбирай какого цвета ворота ты будешь защищать: красные или синие. В левом нижнем углу находится мяч. После команды «старт» я буду говорить тебе, куда полетел мяч. Следи за ним очень внимательно! Как только мяч окажется в твоих воротах, хлопай в ладоши. Если успеешь хлопнуть вовремя, значит, ты поймал мяч и спас свои ворота от гола. Теперь твоя очередь постараться забить гол в мои ворота. Игра ведется до 3-х очков.»



5. Игра «Пчелка»

Цель: развитие внимания, ориентирование в пространстве листа, закрепление понятий «лево-право», «верх-низ», также данная игра поможет сформировать у ребенка образ слова.

Инструкция. Эта игра аналогична игре «Муха» и будет интересна ребенку, если он уже умеет читать или только учится, но уже знает буквы.

Если ребенок сделал все правильно, то собирая буквы по предложенному нами маршруту, у него должно получиться слово «гном».

Слова, которые можно собрать на данном поле: РЕКА, КОМАР, НОРКА, КРЕМ, НОГА, КРАН, ГОРКА, НОМЕР, МАРКА...

Вы можете сами нарисовать такое же поле, как на образце, и вставить туда любые другие буквы. В последующем можно увеличить размер поля, например сделать его размером 4 x 4.

Ребенку:

«Пчелка в отличие от мухи очень трудолюбива и летает не просто так, а собирая с цветов нектар, чтобы потом сделать из него мед. Если ты будешь следить за ее полетом и вместе с ней собирать с цветов буквы, то узнаешь, какое слово у нее получилось. Давай попробуем. Итак, пчелка полетела вниз, влево, вверх, вверх — остановилась — запиши первую букву; летит снова: вправо, вверх, влево — остановилась; вниз, вправо, вверх, вверх — остановилась и забрала третью букву; теперь летит за последней; вправо, вверх, влево, влево, влево, вниз — остановилась. Какое слово у тебя получилось?»



6. Игра «Кто быстрее?»

Цель: отработка навыка ориентирования на заданном пространстве.

Используемые материалы: кубик и фишки, в качестве которых выступают фигурки сказочных персонажей или героев мультфильмов (например, фигурки из «Петрушки – шоколадной игрушки») с отчетливо дифференцируемыми левой и правой сторонами тела; карточки с указанными направлениями движения (см. *таблица 1*) и карточки с заданиями (см. *таблица 2*), игровое поле (см. 3).

На столе или на полу ведущий раскладывает карту для игры, раздаёт участникам фишки и кубик. Ведущий объясняет детям правила игры: «Поставьте фишки в центр поля на клетку «СТАРТ» (черная клетка в центре поля). Ваша задача, передвигаясь на столько клеточек, сколько точек выпадет на кубике, и в том направлении, которое вы выберете на карточке, как можно быстрее выйти за пределы поля. Выигрывает тот, кто быстрее всех окажется вне поля.

Если фишка попадает на клетку зеленого цвета, то игроку дается дополнительный ход (по правилам: бросает кубик и берёт карточку с направлением движения). Если фишка попадает на клетку оранжевого цвета, то игрок должен загадать другим игрокам предмет, находящийся в данном помещении, описав его месторасположение. Если фишка попадает на клетку синего цвета, то игрок должен выполнить задание (взять карточку, на которой написано задание). Если игрок попал на клетку красного цвета, он пропускает ход. Если фишка попадает на клетку желтого цвета, игрок получает дополнительный ход, но направление движения он выбирает сам».

Игра используется для закрепления навыков ориентации в пространстве.

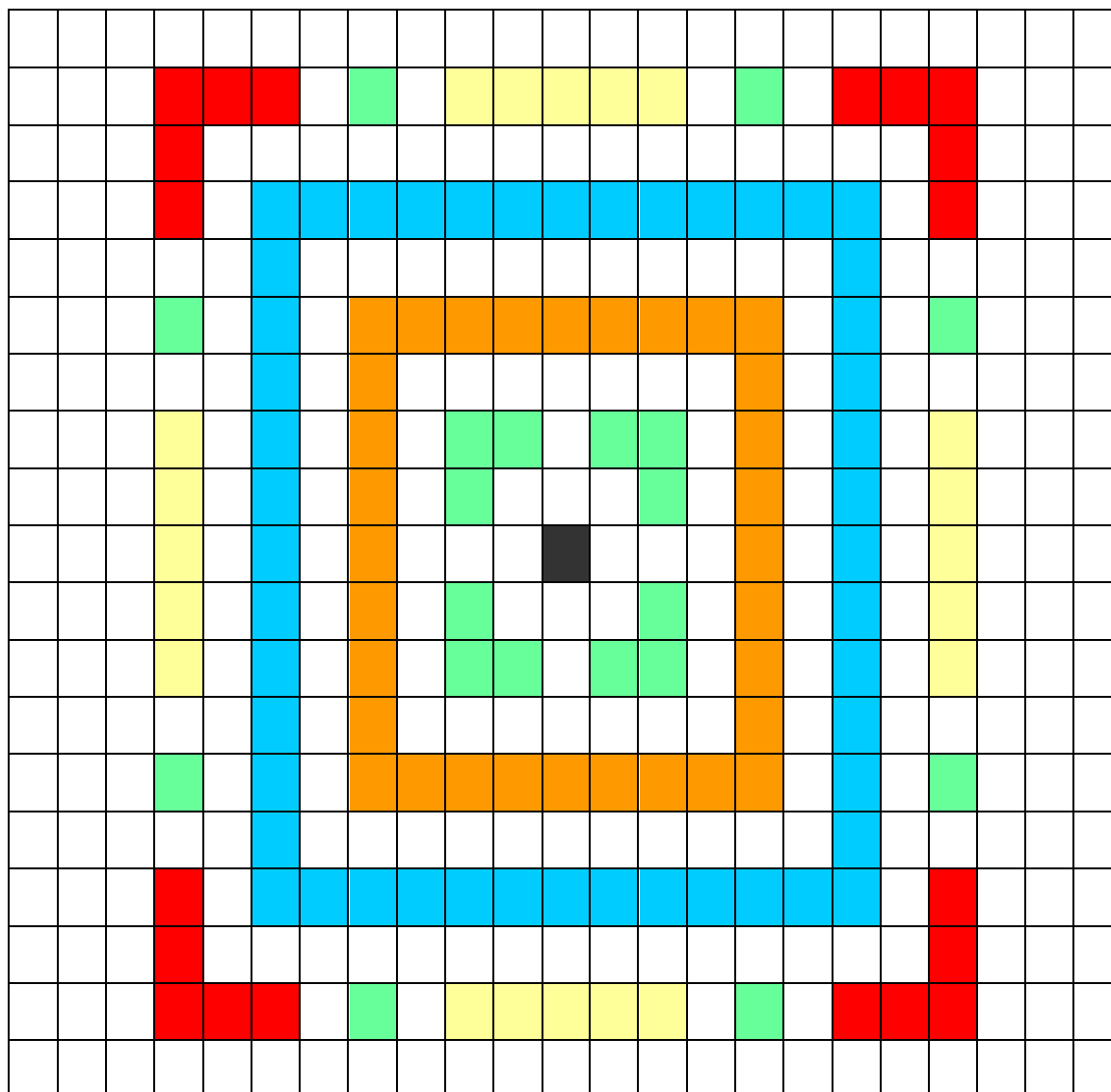
Таблица 1. Пример карточек с заданным направлением движения для игры «Кто быстрее?».

вперёд	назад	влево	вправо
вперёд	назад	влево	вправо
вперёд	назад	влево	вправо
вперёд	назад	влево	вправо

Таблица 2. Пример карточек с заданиями для игры «Кто быстрее?».

назови по имени того, кто сидит справа от тебя	назови по имени того, кто сидит слева от тебя	назови по имени того, кто сидит напротив тебя	перечисли все предметы, находящиеся справа от тебя	перечисли все предметы, находящиеся слева от тебя
перечисли все предметы, находящиеся напротив тебя	перечисли все предметы, находящиеся позади тебя	что находится на стене справа от тебя	что находится на стене слева от тебя	что находится на стене впереди тебя
что находится на стене позади тебя	какого цвета волосы и глаза у того, кто сидит напротив тебя	какого цвета волосы и глаза у того, кто сидит справа от тебя	какого цвета волосы и глаза у того, кто сидит слева от тебя	подними правую руку и левую ногу
подними левую руку и правую ногу	подпрыгни на месте вверх и назови тот месяц, который следует за августом	сделай два шага назад и назови тот день недели, который предшествует среде	сделай один шаг вперёд и назови то время года, которое следует за осенью	покажи правую руку того, кто сидит напротив тебя
покажи левую руку того, кто сидит напротив тебя	покажи правую ногу того, кто сидит напротив тебя	покажи левую ногу того, кто сидит напротив тебя	подойди к окну и расскажи, что находится ближе всего к тебе	подойди к окну и расскажи, что находится дальше всего от тебя
дотронься левой рукой до правого глаза	дотронься левой рукой до правой коленки	дотронься правой рукой до левого уха	дотронься левой рукой до правого уха	дотронься правой рукой до левого глаза

3. Игровое поле (масштаб 1:5) для игры «Кто быстрее?».



Педагог- психолог Воробьева Ирина Викторовна

Используемая литература

Игровые методы коррекции трудностей обучения в школе / Под ред. Ж. М. Глозман. — М.: В. Секачев, 2006.

Корсакова Н. К, Микадзе Ю. В., Балашова Е. Ю. Неуспевающие дети: нейропсихологическая диагностика трудностей в обучении младших школьников. — М.: Педагогическое общество России, 2002.

Соболева А. Е., Емельянова Е. Н. Пишу без ошибок. Русский язык с нейропсихологом. — СПб.: Питер, 2008

Сунцова А. В., Курдюкова С. В. Учимся ориентироваться в пространстве. — СПб.: Питер, 2008.