

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 33 МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ГОРОД-КУРОРТ СОЧИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
«ФОРМИРОВАНИЕ
ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ОТНОШЕНИЙ
У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР»



Автор-составитель: Онучина Екатерина Аркадьевна,

старший воспитатель

Сочи, 2024 год

Оглавление.

	стр.
Введение	3
Основная часть	7
Заключение	14
Список использованной литературы	15
Приложение № 1	16
Приложение № 2	30

Введение.

В работе рассмотрены прикладные аспекты формирования пространственных отношений у детей старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, актуальные вопросы образовательной деятельности по данному направлению, формы и методы работы педагогов, описан богатый практический опыт.

Цель:

- развитие математических представлений в области формирования пространственных представлений и психических процессов у детей старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр.

Задачи:

- учить понимать словесные указания в определении правой и левой стороны на собственном теле;
- учить детей воспринимать своё положение в пространстве, вызвать интерес к пространственному положению предметов, людей по отношению к собственному телу;
- учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами;
- закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета «от себя»;
- развивать умение обозначать в речи взаимное расположение предметов в пространстве, понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около);
- развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве, в процессе активного передвижения;
- развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве на слух;

- развивать умение пространственной ориентировки на листе бумаги, отсчитывать клетки, строчки;
- упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве;
- формировать пространственное восприятие при ориентировке с учётом точки отсчёта от предметов.
- формировать пространственные представления детей, определяя словом положение того или иного предмета по отношению к другому;
- развивать различные виды внимания и памяти;
- развивать образное и логическое мышление;
- развивать мелкую и крупную моторику;
- воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

Дидактические игры существуют много веков. Их первым создателем был народ, подметивший удивительную особенность маленьких детей - восприимчивость к обучению в игре, с помощью игр и игрушек. За всю историю человечества у каждого народа сложились свои дидактические игры, были созданы своеобразные дидактические игрушки, ставшие частью его культуры. Опираясь на идеи, заложенные в народных играх, ученые создают новые дидактические игры, предлагают целые системы таких игр.

Наибольшей полнотой дидактическое направление представлено в педагогике Ф. Фребеля. Его вклад в дошкольную педагогику состоит в том, что он осуществил систематику и внес порядок в детские игры, определил дидактическую задачу каждой игры и обосновал, в какой последовательности их проводить.

В начале XX в. широкое распространение получила система дошкольного воспитания, созданная выдающимся итальянским педиатром и педагогом Марией Монтессори. Разработанный М. Монтессори сенсорный материал позволяет осуществлять многочисленные упражнения, помогающие

ребенку развивать свой интеллект путем различения и классификации различных чувственных признаков предметов.

Особая заслуга принадлежит Е.И. Тихеевой в раскрытии роли дидактической игры. Она справедливо считала, что дидактическая игра дает возможность развивать самые разнообразные способности ребенка, его восприятие, речь, внимание. Она определила особую роль воспитателя в дидактической игре: он вводит детей в игру, знакомит с ее содержанием и правилами.

В советской педагогике система дидактических игр была создана в 60-ые гг. в связи с разработкой теории сенсорного воспитания. Её авторами являются известные педагоги и психологи: Л.А. Венгер, А.П. Усова, В.А. Аванесова и др.

Большой вклад в развитие дидактических игр, связанных с пространственной ориентировкой, внес А.А. Столяр. В понятие пространственная ориентация, по его мнению, входит оценка расстояний, размеров, формы, взаимного положения предметов и их положения относительно тела ориентирующегося. Система работы включает в себя несколько этапов.

I этап: Ориентировка «на себе».

Первым этапом освоения пространственной ориентировки является ориентировка на собственном теле. К этому периоду относится свободное определение расположения различных частей тела, умение ориентироваться в пространстве относительно «от себя».

II этап: Ориентировка «от себя»;

Второй этап предполагает умение пользоваться системой, которую ребенок наработал на предыдущих этапах, т. е. когда началом отсчета является сам субъект, а ориентировка от объектов требует, чтобы началом отсчета был тот объект, по отношению к которому определяется пространственное расположение других предметов.

III этап. Формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому;

Ориентировки «на себе», «от себя», помогают ребенку понять значение следующих предлогов: в, под, на, за и других, а также правильно использовать их в своей речи.

IV этап. Формирование умений ориентироваться в трехмерном пространстве в движении.

Игры на формирование умений ориентироваться в движении.

V этап. Формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве).

Настоящее методическое пособие предназначено педагогам дошкольных образовательных организаций. Она поможет воспитателям старших дошкольных групп организовать свою деятельность по формированию пространственных отношений посредством дидактически игр.

Основная часть.

Дидактические игры — это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Основная особенность дидактической игры — это игры обучающие. Они способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих основу обучения. Сущность дидактических игр заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме и сами, находят решения.

Актуальность математического развития дошкольников обусловлена тем, что дети дошкольного возраста проявляют особый интерес при знакомстве с математическими представлениями. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей, в процессе их обучения с самого раннего возраста. Наглядность, сознательность и активность, доступность и мера, научность, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей, систематичность и последовательность, прочность усвоения знаний, связь теории с практикой обучения и жизнью, воспитание в процессе обучения, вариативный подход — вот содержательная полнота, актуальная для ребёнка.

Эффективным средством развития математических представлений у детей является использование различных видов дидактических игр. Эти игры учат детей понимать ряд сложных математических понятий. Ценность дидактических игр заключается в том, что в процессе проведения этих игр дети во многом приобретают новые знания самостоятельно.

Необходимость использования дидактической игры как средства обучения детей в дошкольный период определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения;

2. Имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно непроизвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления.

3. Недостаточно сформирована познавательная мотивация.

Дидактическая игра во многом способствует преодолению этих трудностей.

Новизна этой работы заключается в подборе и систематизации дидактических игр, направленных на расширение и закрепление пространственных представлений у детей старшего дошкольного возраста. В этих играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий, каждая из игр решает конкретную дидактическую задачу.

В основу предлагаемой разработки положен опыт Онучиной Екатерины Аркадьевны, старшего воспитателя МДОУ детский сад № 33, отработанный в течении 7 лет с разными группами детей возраста 5-7 лет. В данном методическом пособии представлены дидактические игры, по формированию пространственных отношений, которые могут быть использованные в различных видах детской деятельности.

Мною была проведена работа по систематизации дидактических игр по формированию пространственных представлений для детей старшего дошкольного возраста по этапам работы, соответствующим усложнению пространственных ориентировок в содержании дидактических игр и упражнений.

Работа по формированию пространственных представлений у детей включает ориентировку в трехмерном (основных пространственных направлениях) и двухмерном (на листе бумаги) пространстве. Главным здесь является проведение тщательно подобранных, постепенно усложняющихся по линейно-концентрическому принципу упражнений, заданий-поручений, заданий-игр с предметами и без них.

Важно помнить, что недостаточно вооружиться пусть даже самым полным и обширным набором дидактических игр, получить результат можно будет лишь тогда, когда будут преподноситься ребенку с соблюдением определенных правил:

- в процессе игры нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом, объяснять способ и порядок решения задач, так как наша цель научить ребенка не играть в конкретную игру, а самостоятельно мыслить и искать решения любых возникающих задач;
- надо дать ребёнку время для решения поставленной задачи, не торопить его;
- решение задачи в виде продукта продуктивной деятельности (рисунка, графического изображения на листе бумаги в крупную клетку и т.п.), что позволяет ребенку самому проверять точность выполнения задания;
- нельзя мешать ребёнку принимать самостоятельное решение, он должен научиться сам видеть и исправлять ошибки;
- игру начинаем с самых простых задач. Обязателен успех в самом начале игры.

При организации групповых занятий по дидактическим играм (которые по сути своей созданы для индивидуальной работы) необходимо соблюдать следующие правила:

- занятия проводятся в не больших группах (4-6 человек);
- каждый ребенок должен иметь свой комплект игры;
- во время занятий дети располагаются полукругом (на ковре или за круглым столом), в зоне, обеспечивающей свободную двигательную активность детей;
- каждый ребенок на занятиях работает индивидуально, в силу своих возможностей, в собственном темпе;

- когда в группе освоено достаточное количество игр, надо обеспечить свободный выбор игры для каждого ребёнка. для этого должна быть оборудована в группе зона дидактических игр.

Методика проведения дидактических игр в старшем дошкольном возрасте включает несколько ключевых направлений, Бондаренко А.К. выделила 3 направления (подготовка, проведение и анализ)

I направление. Подготовка:

1. Определение цели и задач:

- Формулирование цели игры, какие знания или навыки должны быть усвоены детьми;
- Определение задач, которые будут способствовать достижению этой цели.

2. Выбор игры:

- Подбор дидактической игры, в соответствии с возрастными особенностями детей и поставленной цели.

3. Подготовка необходимых материалов

- Подготовка необходимых игровых материалов: карточки, игрушки, раскраски, игровые поля и т.д. Они должны быть яркими, интересными и доступными для понимания детей.

4. Организация пространства:

- Создание комфортной игровой среды, с учетом количества участников.

II направление. Проведение:

1. Объяснение правил игры:

- ознакомление детей с дидактическим материалом, ходом игры, правилами;
- определение роли воспитателя в игре.

2. Проведение игры:

- В ходе игры необходимо, следить за тем, чтобы дети активно вовлекались в процесс, поддерживать интерес, задавая вопросы и провоцируя обсуждения;

- Способствовать сотрудничеству между детьми, поощряя их к помощи друг другу.

3. Рефлексия:

- обсуждение с детьми по окончании игры, что они узнали и чему научились, какие эмоции испытали в процессе игры. Что им понравилось? С чем было сложно справиться?

III направление. Анализ:

1. Оценка результатов:

- Анализ, успешности достижения целей и задачи игры;
- Использование этой информации для корректировки будущих игр и занятий.

2. Интеграция знаний:

- Использование результатов дидактической игры для дальнейшего обучения. Связь полученных знаний с другими темами и видами деятельности в рамках образовательного процесса.

Благодаря тому, что игры проводятся в небольших группах (до 6 человек), возможно проследить за ходом мысли каждого из играющих и предложить впоследствии игры, более точно соответствующие уровню развития детей.

Данная система игр наглядно иллюстрирует усложнение материала с учетом особенностей детей старшего дошкольного возраста.

Тематическое планирование дидактических игр по этапам работы

Этапы работы	Наименование дидактической игры	Цель дидактической игры	Виды детской деятельности	Предметно-развивающая среда
I этап Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа,	«Аист»	Учить понимать словесные указания в определении правой и левой стороны на собственном теле.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1. Шапочка аиста

вверху, внизу, впереди, сзади.	«Замри»	Учить детей воспринимать своё положение в пространстве, вызвать интерес к пространственному положению предметов, людей по отношению к собственному телу.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Ковер; 2.Музыкальный центр.
	«Автогонки»	Учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и инерционная). 2.Темная повязка для глаз.
	«Кто из детей стоит близко, а далеко?»	Закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета «от себя».	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Ковер.
II этап. Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от предмета», "от другого человека".	«Добавь слово»	Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Групповое помещение, стол, стулья.
	«Динамические картинки»	Формировать пространственное восприятие при ориентировке с учётом точки отсчёта от предметов.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Фланелеграф; 2.Дидактические картинки с изображением ёлки, берёзки, грибка, кустика, зайца, белки, ворона, ёжа, домика.
III этап. Формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.	«Сделай так, как я скажу.»	Формировать пространственные представления детей, определяя словом положение того или иного предмета по отношению к другому.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1. Конверты с набором геометрических фигур; 2.лист бумаги А4; 3.Конверт с набором геометрических фигур большого размера.

	«Теремок»	Развивать умение обозначать в речи взаимное расположение предметов в пространстве.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Настольные фигурки сказки «Теремок».
	«Магазин игрушек»	Развивать умение обозначать в речи взаимное расположение предметов в пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).	Игровая, коммуникативная, двигательная	1. Игровой набор «Играем в магазин»
IV этап. Формирование умений ориентироваться в трёхмерном пространстве в движении.	«Космонавты»	Развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве, в процессе активного передвижения.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Флажки 3 цветов; 2.Бубен.
	«Ау»	Развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве на слух.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Темная повязка для глаз.
V этап. Формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве).	«Что получилось?»	Развивать умение пространственной ориентировки на листе бумаги, отсчитывать клетки, строчки.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Лист бумаги в крупную клеточку; 2.Простой карандаш.
	«Назови соседей»	Формировать умение ориентироваться на плоскости.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Лист бумаги с изображением в хаотическом порядке предметами.
	Геометрический диктант	Закреплять умение ориентироваться на листе бумаги с помощью геометрических фигур.	Игровая, коммуникативная, двигательная	1.Чистый лист бумаги А4; 2.Набор геометрических фигур.

Заключение.

В работе рассмотрены прикладные аспекты формирования пространственных отношений у детей старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, актуальные вопросы образовательной деятельности по данному направлению, формы и методы работы педагогов, описан богатый практический опыт.

Приложение к данному методическому пособию может быть использовано в качестве картотеки игр по формированию пространственных отношений у детей старшего дошкольного возраста.

Список использованной литературы:

1. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду: Кн. для воспитателя дет. сада / А. К. Бондаренко. - 2-е изд., дораб. - Москва: Просвещение, 1991 г.;
2. Дмитриева В. Г. Методика раннего развития Марии Монтессори, - М.: ЭКСМО. – 2019г.;
3. Столяр А. А. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников, - М.: Просвещение. – 2000г.;
4. Страубе Е. Методика раннего развития Глена Домана от 0 до 4, - М.: ЭКСМО. – 2004г.

Приложение № 1
к методическому пособию
«Формирование пространственных отношений
у детей старшего дошкольного возраста
посредством дидактических игр»

I этап	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Аист»	Учить понимать словесные указания в определении правой и левой стороны на собственном теле.	Шапочка аиста.	«Аист» отвечает только после того, как дети «спросят у него дорогу». Дети выполняют движения в соответствии с текстом.	Дети хором обращаются к ведущему – «аисту»: Аист, аист длинноногий, Покажи домой дорогу. Ведущий – «аист» отвечает и показывает движения, а все остальные дети их повторяют: Топай правой ногой, Топай левой ногой. Снова - правой ногой, Снова – левой ногой. После – правой ногой, После – левой ногой, Вот тогда придёшь домой.

I этап	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Замри»	Учить детей воспринимать своё положение в пространстве, вызвать интерес к пространственному положению предметов, людей по отношению к собственному телу.	Ковер, музыкальный центр.	Дети двигаются и останавливаются строго по сигналу педагога.	Под музыку дети свободно двигаются по ковру. По сигналу (выключение музыки) они останавливаются – «замирают». Педагог назначает детей, которые должны сказать: «Справа от меня..., слева ...».

I этап	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Автогонки»	Учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственным и терминами.	2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и инерционная), темная повязка для глаз.	Ребёнок, не подглядывая, на слух определяет расположение машинки и определяет какого она цвета и размера.	Ребенку предлагается 2 машинки. Рассматривая их, он отмечает цвет, размер, звук, издаваемый в процессе движения. Затем ребёнку закрываются глаза и предлагают при помощи сохранного анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от него сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.

I этап	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, сверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Кто из детей стоит близко, а кто далеко?»	Закреплять умение ориентироваться в пространстве с точкой отсчета «от себя».	Ковер.	Дети меняют свое расположение по команде ведущего. Каждый ведущий выбирает следующего ведущего не повторяясь.	Дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

II этап	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, сверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Добавь слово»	Упражнять детей в правильном обозначении положения предмета по отношению к себе, развивать ориентировку в пространстве.	Стол, стулья.	Дети отвечают на вопросы ведущего.	Воспитатель говорит детям: «Давайте вспомним, где у вас правая рука. Поднимите ее. Все предметы, которые вы видите в той стороне, где правая рука, находятся справа. Кто знает, где находятся предметы, которые вы видите в той стороне, где левая рука? Знаете ли вы, что обозначает слова «Впереди меня» и «позади меня»? (Уточняет и эти понятия). А сейчас мы поиграем. (Дети садятся за стол). Я буду называть разные предметы нашей комнаты, а вы будете отвечать такими словами: «справа», «слева», «позади», «впереди».

II этап	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, сверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Динамические картинки»	Формировать пространственное восприятие при ориентировке с учётом точки отсчёта от предметов.	Фланелеграф (интерактивная доска/магнитная доска), изображение ёлка, берёзка, грибок, кустик, заяц, белка, ворона, ёж, домик.	Выкладывать картинки по заданию ведущего.	<p>На магнитной (интерактивной) доске или фланелеграфе выставляется ёлка. Каждый ребёнок берет по заданию ведущего картинку: берёзку, грибок, кустик, зайца, белку, ворону, ежа, домик.</p> <p>Педагог вводит детей в игровую ситуацию:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Сейчас каждый из вас превратится в художника, и все вместе мы создадим картину. Надо только точно выполнить команды. <p>Дети располагают свои картинки на фланелеграфе согласно инструкции педагога.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Берёзка справа от ёлки. - Ворона над ёлкой. - Заяц слева от ёлки. - Лиса идёт к ёлке. - Куст под ёлкой. - Ёжик идёт от ёлки. - Грибок под ёлкой. - Домик за ёлкой. - Белка на ёлке. <p>В ходе игры педагог дает дополнительные указания, пояснения.</p>

III этап	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Сделай так, как я скажу»	Формировать пространственные представления детей, определяя словом положение того или иного предмета по отношению к другому.	Конверты с набором геометрических фигур, лист бумаги А4, конверт с набором геометрических фигур большого размера.	Дети выкладывают фигуры по словесной инструкции ведущего.	Воспитатель предлагает детям положить перед собой чистый лист бумаги и приготовиться к игре. Круг (воспитатель его показывает) надо положить в середину. Слева от круга – треугольник, справа – квадрат, вверху – круг, внизу – прямоугольник.

III этап.	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Теремок»	Развивать умение обозначать в речи взаимное расположение предметов в пространстве.	Настольные фигурки сказки «Теремок».	Дети выполняют перестановку фигур в соответствии с рассказом воспитателя. Воспитатель фиксирует внимание детей на новом местоположении предмета в ряду.	Педагог сообщает детям, что все герои сказки «Теремок» пошли в лес и идут друг за другом, но тут у них возникает спор, кто за кем должен идти. Педагог спрашивает у детей, кто за кем идет, затем переставляет настольные фигурки персонажей и сообщает, что вдруг мышка говорит: "Я хочу идти впереди. Лисичка, иди на мое место." (Фигурки переставляются: мышка-первая, лисичка - последняя). Тут волк говорит: «Я хочу идти впереди. Мышка, иди на мое место». (Составляется новый вариант ряда: волк - первый, он в начале ряда, мышка - в середине ряда). Воспитатель фиксирует внимание детей на новом местоположении предмета в ряду.

III этап.	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Магазин игрушек»	Развивать умение обозначать в речи взаимное расположение предметов в пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).	Игровой набор «Играем в магазин».	Дети в порядке очереди покупают предметы, называя четкое расположение товара «на витрине».	Педагог предлагает детям отправиться в магазин игрушек. Роль продавца педагог берет на себя, покупатели дети. Во время игрового действия дети должны правильно формулировать «запрос на покупку», обозначая продавцу четкое расположение товара «на витрине», используя в речи слова, обозначающие пространственное положение выбранной игрушки (вверху — внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около).

IV этап.	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Космонавты»	Развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве, в процессе активного передвижения.	Флажки трёх цветов, бубен.	Дети начинают движение и возвращаются на свои места строго по команде ведущего.	Педагог предлагает детям поиграть в космонавтов и сообщает, что сегодня они будут покорять необычные планеты. Дети делятся на три команды, капитан команды получает цветной флажок, обозначающий цвет планеты (синий, красный, желтый). Воспитатель размещает в разных концах площадки флажки этих же цветов. Каждая команда строится колонной перед флагом своего цвета. Когда воспитатель играет в бубен, дети начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях. Когда бубен останавливается - дети бегут к своей «планете» и строятся в колонну (лицом к флагу). Воспитатель отмечает, какая команда построилась первой.

IV этап.	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Ау»	Развивать умение ориентироваться в окружающем пространстве на слух.	Тёмная повязка для глаз.	Ребёнок, не подглядывая, ловит других участников. Участники говорят: «Ау», и следят за близостью от водящего «опасных» предметов, предупреждают об «опасности».	Педагог предлагает детям отправиться в загадочный лес, но там очень темно и один из детей потерялся и ничего не видит. «Потерявшегося» выбирают по считалочке. Педагог закрывает глаза повязкой «потерявшемуся» и выходит на середину площадки, затем поворачивает его несколько раз вокруг собственной оси. По команде педагога дети разбегаются, а «потерявшейся» должен поймать их. Дети ориентируют «потерявшегося» в направлении по звуковому сигналу - «ау». Когда «потерявшейся» подходит к опасному предмету, все кричат «огонь», чтобы избежать травм. Водящий должен узнать пойманного игрока не снимая повязки.

V этап.	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Что получилось?»	развивать умение пространственной ориентировки на листе бумаги, отсчитывать клетки, строчки.	Лист бумаги в крупную клеточку, простой карандаш.	Дети действуют строго по словесной инструкции педагога.	Педагог предлагает детям отступить сверху листа в клеточку четыре клетки вниз и от левого края листа — три клетки вправо, поставить точку в уголке клетки. От поставленной точки, дети под устные инструкции педагога проводят линии. Далее Педагог показывает детям фигуру, которая должна была у них получиться при правильном выполнении инструкций. Дети сравнивают свою работу с работой взрослого, называют и исправляют свои ошибки.

V этап.	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, сверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Назови соседей»	Формировать умение ориентироваться на плоскости.	Лист бумаги с изображенными в хаотичном порядке предметами.	Дети отвечают на вопросы педагога по картинке.	<p>Вариант 1 Педагог просит найти изображение какого-то предмета, изображенного на листе бумаги и определить:</p> <ul style="list-style-type: none"> - что изображено справа от него, - что нарисовано под ним, - что находится сверху справа от заданного предмета, и т.п. <p>Вариант 2 Педагог просит назвать или показать предмет(ы), который(е) находятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - в правом верхнем углу, - вдоль нижней стороны листа, - в центре листа, и т.п.

V этап.	Формирование пространственных представлений с точки отчёта «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.			
Название игры	Цель игры	Оборудование	Игровое правило	Ход игры
«Геометрический диктант»	Закреплять умение ориентироваться на листе бумаги с помощью геометрических фигур.	Чистый лист бумаги, набор плоских геометрических фигур.	Выкладывать картинку по заданию ведущего.	<p>Педагог предлагает детям разложить геометрические фигуры на листе бумаги так, чтобы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - красный квадрат находился в левом верхнем углу; - жёлтый овал – в центре листа; - зеленый квадрат в правом верхнем углу; - красный треугольник посередине стороны листа, справа от желтого овала, но снизу от зеленого квадрата; - коричневый прямоугольник в правом нижнем углу; - оранжевый прямоугольник в левом нижнем углу; - синий треугольник слева от желтого овала, но над оранжевым прямоугольником; - посередине между квадратами синий круг; - зеленый круг между прямоугольниками. <p>Далее педагог показывает детям узор, который должен был у них получиться при правильном расположении фигур. Дети сравнивают свою работу с работой взрослого, и называют и исправляют свои ошибки.</p>

Приложение № 2
к методическому пособию
«Формирование пространственных отношений
у детей старшего дошкольного возраста
посредством дидактических игр»

