

Скороходкина Наталья Романовна

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИП «СОНОР»
В ФОРМИРОВАНИИ
ПРОСТРАНСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ
У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА**



Якутск – 2019 год

СОДЕРЖАНИЕ:

- 1. Пояснительная записка**
- 2. Пространственное мышление детей старшего дошкольного возраста**
- 3. ДИП «СОНОР» как средство формирования пространственного мышления**
- 4. Методика ознакомления с ДИП «СОНОР»**
- 5. Методика диагностики сформированности пространственного мышления**
- 6. Перспективное планирование работы с детьми**
- 7. Перспективное планирование работы с родителями**
- 8. Перспективное планирование работы с педагогами**
- 9. Методические рекомендации**
- 10. Заключение**
- 11. Дополнительный материал**
- 12. Литература**

Пояснительная записка

Эффективное развитие пространственного мышления детей старшего дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дети с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, лучше подготовлены к школе.

В игре происходит формирование восприятия, мышления, памяти, речи - тех фундаментальных психических процессов, без достаточного развития которых нельзя говорить о развитии интеллекта ребёнка. При помощи дидактических игр таких как ДИП «СОНОР» развиваются необходимые каждому ребёнку интеллектуальные способности, уровень развития которых, безусловно, сказывается в процессе школьного обучения и имеет большое значение для последующего развития личности. Поэтому проблема интеллектуального развития, а именно развитие пространственного мышления старших дошкольников через дидактическую игру ДИП «СОНОР» на сегодняшний день имеет особую актуальность.

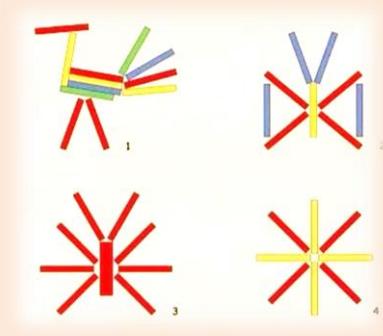
Современный мир требует в дошкольном возрасте первые предпосылки развития пространственного мышления у детей дошкольного возраста. А использование дидактической игры ДИП «СОНОР» как средства развития пространственного мышления повышает интерес детей к образовательной деятельности, развивает сосредоточенность, обеспечивает лучшее усвоение программного материала.

Новизна и практическая значимость методического пособия состоит из педагогического проекта «Развивайка, с организационно-методическими указаниями по проведению игр ДИП «СОНОР», методик диагностики сформированности пространственного мышления, перспективного планирования работы с детьми, с родителями, с педагогами.

Данное методическое пособие поможет педагогическим работникам ДООУ, студентам дошкольного образования, родителям.

Пространственное мышление детей старшего дошкольного возраста

Старший дошкольный возраст является этапом интенсивного психического развития. Именно в этом возрасте происходят прогрессивные изменения во всех сферах, начиная от совершенствования психофизиологических функций и кончая возникновением сложных личностных новообразований.



Мышление - это психический процесс, с помощью которого человек решает поставленную задачу. Результатом мышления является мысль, которая выражена в словах. Поэтому, мышление и речь тесно связаны между собой. С помощью мышления мы получаем знания, поэтому очень важно его развивать уже с детства.

Развитие пространственных представлений ребенка к 6-7 годам достигает высокого уровня. Для детей этого возраста характерны попытки провести анализ пространственных ситуаций. Хотя результаты не всегда хорошие, анализ деятельности детей указывает на расчлененность образа пространства с отражением не только предметов, но и их взаимного расположения.

В возрасте 4-6 лет происходит интенсивное формирование и развитие навыков и умений, способствующих изучению детьми внешней среды, анализу свойств предметов и воздействию на них с целью изменения. Данный уровень умственного развития, т.е. наглядно-действенное мышление, является как бы подготовительным. Он способствует накоплению фактов, сведений об окружающем мире, созданию основы для формирования представлений и понятий. В процессе наглядно-действенного мышления проявляются предпосылки для формирования более сложной формы

мышления – наглядно-образного мышления. Оно характеризуется тем, что разрешение проблемной ситуации осуществляется ребенком в русле представлений, без применения практических действий.

К концу дошкольного периода преобладает высшая форма наглядно-образного мышления – наглядно-схематическое мышление. Отражение достижения ребенком этого уровня умственного развития является схематизм детского рисунка, умение использовать при решении задачи схематические изображения. «Наглядно-схематическое мышление создает большие возможности для освоения внешней среды, будучи средством для создания ребенком обобщенной модели различных предметов и явлений. Приобретенная черта обобщенного, эта форма мышления остается образной, опирающейся на реальные действия с предметами и их заместителями».

В то же время данная форма мышления является основой для образования логического мышления, связанного с использованием и преобразованием понятий. Таким образом, к 6-7 годам ребенок может подходить к решению проблемной ситуации тремя способами: используя наглядно-действенное, наглядно-образное и логическое мышления.

Старший дошкольный возраст следует рассматривать только как период, когда должно начаться интенсивное формирование логического мышления, как бы определяя тем самым, ближайшую перспективу умственного развития.

Накопление к старшему дошкольному возрасту большого опыта практических действий, достаточный уровень развития восприятия, памяти, воображения и мышления повышают у ребенка чувство уверенности в своих силах. Это выражается в постановке все более разнообразных и сложных целей, достижению которых способствует волевая регуляция поведения. Ребенок 6-7 лет может стремиться к далекой (в том числе и воображаемой) цели, выдерживая при этом сильное волевое напряжение в течение довольно длительного времени.

Пространство – это форма существования материи, не зависящая от нашего сознания объективная реальность. Мышление - это психический процесс, с помощью которого человек решает поставленную задачу.

Результатом мышления является мысль, которая выражена в словах. Поэтому, мышление и речь тесно связаны между собой. С помощью мышления мы получаем знания, поэтому очень важно его развивать уже с детства.

Трудно представить какой-либо вид деятельности без подключения мышления. В дошкольном возрасте дети осваивают знания об окружающем их мире. Чем больше они знают синонимов и характеристик объектов, тем более развитыми они являются. Для детей дошкольного возраста является нормой способность обобщать, устанавливать связи между предметами. В пять - семь лет они являются более любознательными, что приводит к многочисленным вопросам, а также к самостоятельным действиям, чтобы открыть новые знания. Виды мышления, характерные для детей до школы: наглядно-действенное - преобладает в возрасте до 3-4 лет; образное - становится активным у детей старше 4 лет; логическое - осваивается детьми в возрасте 5-6 лет.

Логическое мышление - умение оперировать словами и понимать логику рассуждений. В структуре логического мышления можно выделить следующие логические операции как сравнение, анализ, синтез, абстракция и обобщение. Сравнение - мыслительная операция, основанная на установлении сходства и различия между объектами. Результатом сравнения может стать классификация, которая выступает как первичная форма теоретического познания.

Таким образом, логическое мышление - это умение понимать логику рассуждения и оперировать словами. Логическое мышление - это выполнять такие операции как сравнение, анализ, синтез, абстрагирование, обобщение и процессы: суждение, умозаключение, определение понятий, индукция, дедукция.

ДИП «СОНОР» как средство формирования пространственного мышления

Игровая деятельность привлекательна тем, что в процессе ее создаются благоприятные условия для удовлетворения интересов, желаний, запросов, творческих устремлений ребят. Кроме того, им нравятся необычность, иногда таинственность обстановки, придающие игре особую занимательность. Радость доставляет и то, что в игре открывается возможность коллективных действий и коллективного общения.



Игровая характеристика ДИП «СОНОР» заключается в наглядно-образности, наглядно-действенности, самостоятельности, творческом подходе, в применении алгоритмических предписаний. Простота и легкость усвоения правил динамических интеллектуальных игр преследования (ДИП) имеет преимущество над традиционными интеллектуальными играми, шахматами и шашками. ДИП моделируют различные процессы преследования с помощью фигур (фишек), изображающих преследователей и убегающих.

«СОНОР» широко известен в Якутии как средство привлечения интереса учащихся к математике, информатике, компьютеризации и развитию творчества ребенка. Автором игры является профессор математики Г.В.Томский, который изобрёл её в 1988 году. Простота правил делает игру доступной для всех возрастов и в любой ситуации. Вместе с тем - это игра богата в интеллектуальном и стратегическом плане. Она дает темы для размышлений детям любого возраста и ученым высокого уровня знаний.

Правила игры «Сонор»

Вы имеете 6 маленьких фишек «убегающих» (одна из которых является запасной) и 2 большие фишки для «преследователя» (одна из которых является запасной). Партия игры состоит из двух частей, в которых игроки поочередно играют за «убегающих» и «преследователя».

Цель игры: «убегающие» стараются перейти на противоположную сторону игрового поля до поимки их «преследователем». Тот стремится их поймать как можно дальше от своей стороны поля.

Ход фишки: чтобы передвинуть фишку на один шаг, необходимо слегка прижать её сверху одной рукой (чтобы не сдвинуть с места), затем поставить другой рукой впритык к ней запасную фишку в выбранном направлении, убрать фишку, которая превращается в «запасную».

Поимка: «убегающий», которого коснулся «преследователь», считается пойманным и убирается с игрового поля.

Баллы: каждый «убегающий», достигший одной из линий I, II или III, получает по одному баллу на каждой линии.

После первой части партии игроки меняются фишками и разыгрывается вторая часть. Победитель определяется сравнением количества баллов «убегающих» в двух частях. [9 с. 96]

Правила подвижного варианта игры:

Такие же, как в настольном варианте, только вместо игровых фигурок дети сами становятся героями игры. (См. Приложение №7)

Оборудование: Игровое поле с длиной 630 см, шириной-450 см каждому ребенку по два кружочка. Кружочки «убегающих» с диаметром 25-30 см, а «преследующих»- 38-40 см. По теме игры можно в атрибутах использовать разные костюмы и шапочки.

1 Игроки по полю передвигаются по игровому полю по кружочкам.

2. Кто начинает игру выбирают жеребьевкой. «Убегающие» стоят на своей стороне игрового поля как хотят, «преследующие» тоже.

3. У каждого игрока по два кружочка. Один кружок ставит на поле (землю) и встает туда, второй - держит в руках. Ходы выполняют по кружочкам. Если «преследующий» делает 1 шаг, то «убегающие» тоже все вместе делают шаг. Иногда по ходу игры могут пропустить ход (стоят на месте).

4. Если «убегающего» поймали, то он стоит на месте, не делает ход. При этом если другой «убегающий» дотронется до его кружочка, то он дальше может выполнять ходы.

5. Очки засчитываются так же, как и в настольной игре.

В игре «СОНОР» - три главных этапа: начало, середина и окончание. Каждый из них имеет свойственные ему одному характерные черты.

В игре существует две глобальные стратегии - это набрать наибольшее количество баллов и достижение третьей «линии жизни». Если преследователь все время нападает, то убегающие должны незаметно подготовить приманку и незаметно убежать как можно дальше. И самое главное - далекий расчет. Очень важно видеть позицию и от этого делать правильные ходы. Всегда нужно рассчитывать ход «преследователя», так как его шаг на два размера больше, чем «убегающих» фигур.

Соревнования проводятся также как в шахматах по круговой или швейцарской системе. Сначала проводится жеребьевка, согласно которой каждому игроку присуждается номер. Затем составляется протокол соревнований, в который записываются все участники по итогам жеребьевки. Результат каждой партии заносится в таблицу после каждого тура. [23 с. 11]

При круговой системе существует правило, определяющее, кто с кем играет в туре при заданном количестве участников. Правило для составления таких таблиц можно найти в пособиях по проведению шахматных соревнований. В отличие от шахмат при игре «Сонор» нет белых и черных фигур. В каждой игре партии первый ход делают «убегающие», поэтому их, условно, можно считать белыми. К тому же очки зарабатывают только

«убегающие», а «преследователи» мешают им набрать много очков. Участник играет сначала за «убегающих», затем за «преследователя».

В начале и конце учебного года проводится диагностирование детей. Обучаясь этой игре, дети развивают логическое мышление и важные личностные качества: самостоятельность, наблюдательность, находчивость, сообразительность, усидчивость, развивают конструктивные умения, учатся планировать свои действия, обдумывать их, размышлять в поисках результата, проявляя при этом творчество.

Интеллектуальная динамическая игра преследования «Соно́р» интересна тем, что открывает новые пути к использованию творческого подхода в образовательном процессе, каждому дает возможность работать творчески. Игра «Соно́р» развивает у детей речевую активность, умение мыслить, самостоятельно ставить перед собой определенные цели. Определять пути и способы их достижения и добиваться определенного результата, глубже знакомиться с бытом, фольклором и искусством своего народа.

Методика ознакомления с ДИП. «Сонор»

Сегодня среди целей и задач образования наиболее важной является развитие и использование интеллектуального потенциала личности, разработка стратегии интенсивного приобретения знаний. Преобразуется образовательная среда, ее дидактическая составляющая, сделан акцент на развитие интеллектуальных возможностей детей через игру.



Для детей дошкольного возраста доступны такие якутские народные настольные игры как ДИП «Сонор» (динамическая игра преследования), «Хабылык» (Лучинки), «Хаамыска» (Камешки), «Тырыынка» (Палочки), «Тыксаан» (Фишки).

Педагогическое содержание якутской настольной игры - это моделирование отношений и ситуаций. Настольная игра только тогда дает результаты, когда дети играют с интересом, когда есть интеллектуальное напряжение. В процессе создания игровых ходов дети способны осуществлять многообразные творческие поиски, мобилизовать свои знания. Настольные игры учат ребенка самостоятельно ставить, формулировать проблему, учат разумным и сознательным действиям. Они являются школой мысли ребенка.

Таким образом, якутские настольные игры содержат задачи «на соображение», «надогадку», «на сходство и отличие», «на выведение». Важно и то, что в них одновременно развиваются меткий глаз, острый ум, гибкие пальцы. Всякое интеллектуальное действие в этих играх возникает как ответ на известное затруднение, как вследствие формирования абстрактного мышления и образного воображения.

ДИП «СОНОР» обширна и в плане творчества; она стимулирует воображение, как в отношении анализа возможных вариантов, так и в отношении создания художественных наборов для игры.

При обучении детей установлено четыре варианта игры: настольная, графическая, подвижная и компьютерная. После изучения всех вариантов игры проводятся соревнования. В игре «СОНОР» дети имеют все возможности реализовать свой интеллектуальный, творческий, психический, социальный, нравственный потенциал в зависимости от возраста и индивидуальных особенностей.

На базе ДИП разработаны логические и математические задачи разной степени трудности, кроссворды, ребусы, викторины, плоскостной логический материал «Собери поле игры Сонор», логические лабиринты. На занятиях ДИП создаются благоприятные условия для развития интеллектуальных способностей и творческого мышления детей. Формируются такие качества творческого мышления, как гибкость, глубина, критичность, обоснованность мышления, которые в свою очередь являются главными показателями качества игры «Сонор».

В настоящее время игра «Сонор» имеет большое распространение среди педагогов, родителей и воспитанников дошкольных учреждений. Педагоги используют игру на занятиях по математике, изобразительной деятельности, развитию речи, обучению якутскому языку. Ежегодно проводятся соревнования для детей и взрослых городского, республиканского и международного уровня.

Использование ДИП «СОНОР» способствует решению следующих важных проблем образования:

- раннее приобщение детей к интеллектуальному спорту;
- создание условий для развития одаренных детей;
- воспитание у детей культуры мышления, которая характеризуется возможностью самостоятельно управлять мыслительной деятельностью, проявлять инициативу в постановке целей и находить способы их достижения;
- развитие интеллектуальных способностей: совершение точного анализа содержания задач; выполнение разнообразного комбинирования поисковых действий; осуществление далекого планирования своих шагов по реализации способа решения; проведение обоснованного рассуждения о связи полученного результата с исходными условиями. [37 с. 21]

Занятия ДИП «СОНОР» можно организовать два раза в неделю. Работа с детьми наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проводятся и индивидуально для лучшего усвоения материала. На занятиях с детьми применяются разные методы и приемы обучения: гимнастика пальцев, психогимнастика, рассказ, показ, объяснение, беседа, отгадывание кроссвордов, ребусов, загадок, решение логических задач, конструирование, работа с раздаточным материалом, игры-соревнования, моделирование, составление фигур из плоскостного материала. При проведении занятий широко используются произведения устного народного творчества, национальные настольные и подвижные игры.

Структура проведения занятий:

1. Гимнастика пальцев рук или психологические игры;
2. Объяснение нового материала или повторение пройденного;
3. Практическая часть;
4. Повторение и закрепление.

Также можно применить фольклор (загадки, пословицы, поговорки) - создает эмоциональный настрой, активизирует умственную деятельность

ребенка: наблюдательность, умение самостоятельно решать логические задачи, тренирует память ребенка. С помощью игры «Сонор» можно сравнивать развитие мышления детей, достигаемого в процессе поэтапного обучения.

При обучении детей установлено четыре варианта игры: настольная, графическая, подвижная и компьютерная. Настольный вариант является базовой частью игры. После освоения базового варианта переходим к графической версии игры «СОНОР». Детям предлагается изобразить партию игры «Сонор» на листке бумаги с помощью специальных трафаретов (круга). Весьма интересно и увлекательно проходит подвижный вариант игры «Сонор», для которой используются специальные атрибуты: картонные круги, маски различных сказочных героев и музыкальный фон. После усвоения всех этих трех вариантов, можно перейти к компьютерному варианту игры «Сонор».

Таким образом, использование ДИП «СОНОР» способствует решению следующих важных проблем образования:

- раннее приобщение детей к интеллектуальному спорту;
- развитие творческих способностей у детей;
- воспитание у детей культуры мышления, которая характеризуется возможностью самостоятельно управлять мыслительной деятельностью, проявлять инициативу в постановке целей и находить способы их достижения;
- развитие интеллектуальных способностей.
- знакомство с устным народным фольклором.

Внедрение и распространение игры позволит целенаправленно использовать «Сонор» в процессе воспитания и обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста. Используя инновационные методы, такие, как сетевая интернет-игра можно приобщить детей к познанию электронного пространства, которому нет предела для творческих поисков. Это позволит

ввести в стандартное обучение новые технологии, позволяющие игре улучшить качество образования.

Методика диагностики сформированности пространственного мышления

А дидактическая игра ДИП «СОНОР» предполагает в первую очередь – развитие пространственной ориентировки и пространственного мышления детей дошкольного возраста. Игровая



характеристика ДИП «СОНОР» заключается в наглядно-образности, наглядно-действенности, самостоятельности, творческом подходе, в применении алгоритмических предписаний.

Для выявления знаний и умений у старших дошкольников по ориентировке в пространстве следует использовать следующие методики диагностики:

1. Методика «Ориентировка «на себе». (Диагностика пространственных представлений о собственном теле). Эта методика направлена на

исследование ориентировки ребенка в пространстве собственного тела. Вначале анализируются представления по отношению к собственному лицу, затем по отношению к телу. Ребенку предлагается оценить, что находится у него на лице, и каково взаиморасположение отдельных его частей.

2. *Методика «Что находится вокруг меня?»*. Ориентировка «От себя». Эта методика направлена на исследование ориентировки собственного тела ребенка в пространстве. Ребенку предлагается встать на середину комнаты и назвать предметы, которые он видит спереди от себя. Затем исследователь поворачивает ребенка на 90 в правую сторону и предлагает снова назвать предметы, которые он видит спереди от себя.

3. *Методика «Расположение предметов на рисунке»*. Ориентировка «от себя и от предметов». Включает в себя 6 картинок, которые направлены на различное исследование ориентировки ребенка в пространстве на примере картинок, понимает ли ребенок вопросы, связанные с пространственным расположением объектов.

4. *Методика определения расположения объектов относительно друг друга*. Для дошкольников даже старшего возраста определение взаимного расположения объектов относительно друг друга является довольно сложной задачей. Для правильного определения взаимного положения окружающих предметов детям необходимо представить себя с положение этих объектов (повернуть себя мысленно на 180°) и определить, где у каждого отдельного объекта правая и левая сторона, а также передняя и задняя. Эта система ориентировки в пространстве становится доступной детям, после освоения ими предыдущих систем отсчета.

5. *Методика «Найди спрятанную игрушку»; «Расскажи, как нужно идти, чтобы дойти до окна (полки с книгами и т.д.)»*. Вначале детям предлагается двигаться в соответствии с названными направлениями в той последовательности как их перечислили (начиная от 2-3 направлений и до 4-5). Затем детям предлагается самим сформулировать в речи направления

движения, которые приведут к нужному объекту в комнате или на участке детского сада.

б. *Методика «Как лиса в гости ходила».* Детям предлагается расположить на плоскости домики в виде геометрических фигур различных животных и предложить лисичке сходить в гости последовательно ко всем зверьям, отражая в речи пространственные направления (название сторон, углов) на плоскости.

Перспективное планирование работы с детьми

Основная цель: формирование у детей Пространственного мышления посредством интеллектуальной игры ДИП «СОНОР»

Основные задачи:

Воспитать интерес к ДИП «СОНОР»

Развивать:

- логическое мышление;
- сообразительность;
- коммуникабельность;
- нравственные, интеллектуальные и творческие способности.

Перспективный план по обучению ДИП «Сонор» построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей старшего дошкольного возраста. Дети в кружке занимаются 2 раза в неделю по 25 – 30 минут по расписанию. Перспективный план кружковой работы рассчитан на 1 учебный год и состоит 3 разделов:

В начале и конце учебного года проводится диагностирование детей. На занятиях с детьми применяются разные методы и приемы обучения: пальчиковая гимнастика, мозговая гимнастика, рассказ, показ, объяснение, беседа, конструирование, работа с раздаточным материалом, игры-соревнования, моделирование.

Структура проведения кружковой работы:

1. Игры по развитию пространственного мышления
2. Дидактические игры по развитию логики и мышления и пространственного мышления;
3. Методические упражнения по развитию мелкой моторики
4. Объяснение нового материала или повторение пройденного
5. Практическая часть по ДИП «СОНОР» (настольный, настенный, напольный).
6. Повторение и закрепление

В игру входит раздел математики: количество, счет, геометрические фигуры, ориентировка в пространстве, ориентировка во времени. ДИП. «Сонор» способствует формированию: внимания, памяти, пространственного воображения, умения творчески и логически мыслить.

Педагогическая деятельность по формированию у старших дошкольников пространственного мышления посредством включения детей в игру ДИП. «Сонор» была организована в соответствии со следующими этапами работы по пространственной ориентировке:

I этап. Формирование пространственных представлений с точки отсчета «от себя»: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.

II этап. Формирование пространственных представлений с точки отсчета «от предмета», «от другого человека»

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

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

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

Использование ДИП «СОНОР» способствует расширению, уточнению и систематизации полученных знаний, что позволит детям овладеть пространственной ориентировкой не только на игровом материале, но и в реальной окружающей обстановке, но формированию пространственного мышления.

Месяц	Игры по развитию пространственного мышления	Дидактические игры по развитию логики	Методические упражнения по развитию мелкой моторики	ДИП «СОНОР»
Сентябрь	<p>Игра «Вверху - внизу. Кто выше?»</p> <p>Цель: Развитие пространственных представлений.</p> <p>Материал игры: декоративная таблица, на которой изображено голубое небо, зеленый луг и река.</p> <p>В разных местах таблицы пришиты крючки. На столе раскрываются вырезанные из картона или выпиленные из фанеры фигурки звездочек, самолетиков, птичек, стрекоз, лягушек, рыбок, зверюшек и т. д.</p> <p>Описание: Ребенок выходит к столу и вытягивает фигурку. Называет взятый</p>	<p>Игра «Логические блоки Дьенеша»</p> <p>Цель: Способствовать ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений</p> <p>Описание: От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки: чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); чтобы не было одинаковых по форме и цвету фигур (по</p>	<p>Разучивание пальчиковой игр.</p> <p>Дидактическая игра «Чудесный мешочек» (учить распознавать предметы на ощупь).</p> <p>Дидактическая игра «Собери картинку».</p> <p>Штриховка «Листья березы».</p> <p>«Фабрика игрушек» (составление изображений из игрушек из геометрических фигур).</p> <p>«Научим Буратино» (учить застегивать и расстегивать пуговицы).</p> <p>Самомассаж рук при помощи карандаша.</p> <p>«Дорожка в лес»,</p>	<p>Диагностика сформированности пространственного мышления</p> <p>Ознакомление с ДИП «СОНОР»</p> <p>Базовая версия игры. Правило игры.</p> <p>Подсчет очков</p>

	<p>предмет и прикрепляет его на декоративную таблицу так, чтобы было отражено реальное положение его в пространстве. Например, если ребенок взял самолет, то он прикрепляет его сверху, а если он взял рыбку, то внизу. При этом он говорит: «Самолет летает сверху. Рыба плавает внизу».</p> <p>В данной игре закрепляются понятия сверху – внизу, выше – ниже. Дети учатся соотносить предметы с той реальной обстановкой, в которой они могут находиться. Игра способствует развитию наблюдательности, внимания, воображения.</p>	<p><i>цвету и размеру, по размеру и форме, по толщине); чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме; чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разной формы).</i></p>	<p>выкладывание дорожки из семян арбуза, дыни. Песочная терапия.</p>	
Октябрь	<p>Игра «Разговор по телефону» Цель. Развитие пространственных представлений. Игровой материал. Палочка</p>	<p><i>Игра «Математический планшет» Цель: Создать условия для исследовательской деятельности ребенка. Содействовать</i></p>	<p>Разучивание пальчиковой игры «Листья с веток облетели» (выкладывание веток при помощи веревок).</p>	<p>Оформление игрового поля Дополнительные критерии игры Задачи преследования</p>

	<p>(указка). Описание: Вооружившись палочкой и проводя ею по проводам, нужно узнать, кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк. Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».</p>	<p>психосенсомоторному, когнитивному (познавательному развитию, а также развитию творческих способностей. <i>Описание:</i> В игре представлены схемы, по которым дети воспроизводят рисунок при помощи резиночек и цветных фигур. Схемы можно дополнять в соответствии с уровнем развития ребенка, придумывать свои варианты. В игре представлены схемы на ориентировку в пространстве, счет, геометрия, игры с цифрами, буквами, симметрии, дорожные знаки, загадки, иллюстрируемые стихи, сказки, узоры. Методические указания. Работая с группой детей, можно проводить зрительные и слуховые</p>	<p>Игра «Шнуровки». Работа с трафаретами, закрашивание, не заходя за контур Игра «Волшебная корзина» (определять на ощупь овощи и фрукты). Дидактическая игра «Собери картинку» (разрезная картинка из 10-15 частей) Учить инсценировать руками стихи «Ягоды» Песочная терапия</p>	<p>Версии с рокировками фигур убегающих</p>
--	---	--	---	---

		диктанты на математическом планшете.		
Ноябрь	<p>Игра «Где чей домик?» Цель: Сравнить числа, упражнять детей в умении определять направление движения (направо, налево, прямо) . Игровой материал. Набор карточек с числами. Описание: Взрослый является ведущим. По указанию ребенка он разводит цифры по домикам. На каждой развилке ребенок должен указать, на какую дорожку - правую или левую - нужно свернуть. Если цифра сворачивает на запрещенную дорожку либо проходит не по той дорожке, где условие выполняется, то ребенок теряет очко. Ведущий может отметить,</p>	<p><i>Игра «Геометрическая мозаика»</i> <i>Цель:</i> Закреплять знания о геометрических фигурах и основных цветах, о величине предметов. Развивать зрительное восприятие, память. Способствовать развитию интеллектуальных способностей. <i>Описание:</i> Предложить детям разложить вырезанные геометрические фигуры по группам: по цвету (<i>все синие фигуры, все зеленые фигуры и т. д.</i>) по размеру (маленькие треугольники и большие треугольники, маленькие квадраты, большие и средние квадраты и т. д.)</p>	<p>Разучивание пальчиковой игры Игры со счетными палочками (составь узор по образцу). Самомассаж ладоней рук при помощи шишек. «Укрась фартук бабушки» (рисование волнистой линии, раскрашивание предметов, не выходя за контур) «Выгладим платочки» (сминание листа фольги и разглаживание его). Выкладывание разных форм предметов из палочек Настольные игры «Пазлы», «Мозаика». Игры с песком</p>	<p>Настольная игра «Охота» Оборудование: настольное поле охоты и фишки Подсчет очков Анализ ошибок и выбор наиболее удачных партий игры</p>

	<p>что в этом случае цифра заблудилась. Если же развилка пройдена правильно, то игрок получает очко. Ребенок выигрывает, когда наберет не менее десяти очков. Игроки могут меняться ролями, условия на развилках можно также изменять.</p>	<p>по форме (<i>все треугольники, все квадраты, все половинки кругов и т. д.</i>) выкладывание таких же картинок из набора геометрических фигур сначала методом наложения на карточку, затем рядом с картинкой, а потом-по памяти. Предложите игрокам выложить из геометрических фигур любое изображение.</p>		
Декабрь	<p><i>Игра «Собери цветок»</i> <i>Цель:</i> развивать мышление, способность к анализу, синтезу. Игровой материал и наглядные пособия: карточк и с изображением предметов, относящихся к одному понятию (<i>одежда, животные, насекомые и т. д.</i>). <i>Описание:</i> каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего</p>	<p><i>«Запомянай-ка»</i> <i>Цель:</i> Развивать зрительное восприятие, произвольное внимание, память. Развивать наглядно-образное мышление <i>Описание:</i> В игре 12 карточек. Задания для каждой карты на усложнение. На первом этапе предлагаем рассмотреть и запомнить, что нарисовано. Показывая 2 карту, дети определяют,</p>	<p>Разучивание пальчиковой игры Игры со счетными палочками (составь узор по образцу). Самомассаж ладоней рук при помощи шишек. «Украсть героя сказки» (рисование волнистой линии, раскрашивание предметов, не выходя за контур) «Выгладим платочки» (сминание листа фольги и</p>	<p>Настольная игра «Волк и семеро козлят» Оборудование: настольное поле сонор и фишки волков и козлят Подсчет очков Анализ ошибок и выбор наиболее удачных партий игры</p>

	<p>цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветков, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).</p>	<p>что изменилось по сравнению с первой картой. На следующем этапе, дети рассматривают запоминают и рисуют увиденные фигуры, затем цифры, запоминая очередность расположения цифр. На последнем этапе ребенку предлагаем вспомнить и нарисовать схематические изображения, соответствующие различным картинкам.</p>	<p>разглаживание его). Выкладывание из палочек «стакан», «тарелка». Настольные игры «Пазлы», «Мозаика». Игры с песком</p>	
Январь	<p>Игра «Логические концовки» <i>Цель:</i> развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу. <i>Описание:</i> детям предлагается закончить предложения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Лимон кислый, а сахар. (<i>сладкий</i>). • Ты ходишь ногами, а бросаешь. (<i>руками</i>). • Если стол выше стула, то стул. (<i>ниже стола</i>). 	<p>Игра «Признаки» <i>Цель:</i> Учить детей определять одинаковые признаки у разных предметов, развивать логическое мышление. <i>Описание:</i> В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой карточки. Предлагаем ребенку из 40 карточек подобрать к</p>	<p>Игра с шариком су-джок. Самомассаж рук. Выкладывание из веревочек «Ёлка», «Ёлочный шар». Разучивание пальчиковых игр «Снежок», «Дом». «Мешок Деда Мороза» (определять на ощупь предметы). «Украсим ёлку». Украшать ёлку шариками из пластилина.</p>	<p>Настольная игра «Олонхо» Оборудование: настольное поле сонор олонхо и фишки героев олонхо. Подсчет очков Анализ ошибок и выбор наиболее удачных партий игры</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Если два больше одного, то один. (<i>меньше двух</i>). • Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа. (<i>вышел позже Саши</i>). • Если река глубже ручейка, то ручеек. (<i>мельче реки</i>). • Если сестра старше брата, то брат. (<i>младше сестры</i>). • Если правая рука справа, то левая. (<i>слева</i>). • Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки. (<i>женщинами</i>). 	<p>ней4 подходящих и присоединит так, чтобы они логически дополняли центральную карточку.</p> <p>Количество круглых карточек-заданий следует увеличивать постепенно.</p> <p>Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной кто быстрее справится с заданием.</p>	<p>«Шаловливый котенок».</p> <p>Сматывание и разматывание клубка ниток.</p> <p>Учить инсценировать стихи «Зимующие птицы».</p>	
Февраль	<p><i>Игра «Орнамент»</i></p> <p><i>Цель:</i> развивать логическое мышление, способность к анализу.</p> <p>Игровой материал и наглядные пособия: 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п., вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на</p>	<p><i>Игра «Викторина первоклассника»</i></p> <p><i>Цель:</i> Помочь детям психологически подготовиться к школе, учить быстро отвечать на вопросы. Развивать скорость мышления.</p> <p><i>Описание:</i> Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок</p>	<p>Разучивание пальчиковой игры</p> <p>Инсценировка стихотворения</p> <p>Самомассаж пальчиков рук «В гости к пальчику большому».</p> <p>Составление из геометрических фигур</p> <p>Дидактическая игра «Чудесный мешочек», распознавание предметов на ощупь.</p>	<p>Настенная магнитная игра «Кыайыга дьулуур»</p> <p>Оборудование: настенное магнитное поле сонор, фишки – магнетики и кубик с цифрами и буквами.</p> <p>Подсчет очков</p> <p>Анализ ошибок и</p>

	<p>подгруппы, отличающиеся цветом и размером).</p> <p><i>Описание:</i> предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (<i>лист картона</i>) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку, оперируя такими понятиями, как «<i>право</i>», «<i>лево</i>», «<i>вверху</i>», «<i>внизу</i>»).</p>	<p>бросает кубик и переставляет фишку на выпавшее число клеток. Переместив фишку игрок отвечает на вопрос карточки из стопки соответствующего цвета. Если игрок ответил правильно, то ход переходит к следующему игроку. Если игрок ответил неправильно, игрок бросает кубик и отступает назад на выпавшее значение. После чего сразу же отвечает на вопрос соответствующего клетке цвета. Так продолжается до тех пор, пока игрок либо не ответит правильно, либо не вернется домой. Выигрывает тот, кто первым придет в школу.</p>	<p>Настольные игры «Мозаика», «Пазлы». Повторение Скатывание шариков из бумаги. Песочная терапия.</p>	<p>выбор наиболее удачных партий игры</p>
Март	<p><i>Игра «Полезно - вредно»</i></p> <p><i>Цель:</i> развивать мышление, воображение, умение анализировать.</p> <p><i>Описание:</i> рассмотреть какой-либо объект или</p>	<p><i>Игра «Откуда хлеб на столе?»</i></p> <p><i>Цель:</i> Учить последовательно выкладывать сюжетные картинки,</p>	<p>Составление разных фигур и предметов из палочек Разучивание пальчиковой игры Инсценировка</p>	<p>Настенная магнитная игра «Байанай» Оборудование: настенное магнитное поле</p>

	<p>явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например: если идет дождь - это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут, но если дождь идет слишком долго - это плохо, потому что корни растений могут сгнить от переизбытка влаги.</p>	<p>развивать речь, учить логически мыслить, развивать интеллектуальные способности.</p> <p><i>Описание:</i> Для составления цепочки выберите одну из 3 тем (<i>молоко, масло или хлеб</i>). Сначала взрослый вместе с детьми выкладывает цепочку, путем обсуждения выбирают правильное решение установления последовательности картинок. Далее дети самостоятельно выкладывают цепочку и составляют рассказ по теме. Методические указания. Попробуйте составить любую из цепочек только в обратном порядке. Рассказ начинайте не с первой, а с последней картинки цепочки.</p>	<p>стихотворения Игра «Собери бусы на нитку». «Волшебный клубочек». Сматывание и разматывание клубка ниток. «Вытрим наши ручки». Собираем платок в кулачок одной руки, а потом другой. Сухой бассейн. Игра «Шнуровки».</p>	<p>сонор, фишки – магнетики и кубик с цифрами и буквами Подсчет очков Анализ ошибок и выбор наиболее удачных партий игры</p>
Апрель	<p><i>Игра «Что я загадала?»</i> <i>Цель:</i> развивать мышление.</p>	<p><i>Игра «Веселый багаж»</i> <i>Цель:</i> Учить</p>	<p>Составление фигур и предметов из палочек</p>	<p>Напольная игра «Булчут уонна</p>

	<p>Игровой материал и наглядные пособия: 10 кругов разного цвета и размера.</p> <p><i>Описание:</i> разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Это круг больше красного? <i>(Да.)</i> - Он больше синего? <i>(Да.)</i> - Больше желтого? <i>(Нет.)</i> - Это зеленый круг? <i>(Да.)</i> 	<p>классифицировать предметы одной группы, подбирать слова на определенный звук. Развивать гибкость ума.</p> <p><i>Описание:</i> Первым действует тот из игроков, у кого самые короткие волосы, затем его сосед слева, далее по часовой стрелке. У каждого игрока есть 4 действия: посмотреть любую карточку; положить ее на место; не глядя переложить одну карточку на место другой; менять местами можно только по 2 карточки. Действия можно комбинировать по разному, главное, чтобы их было не больше 4. Меньше-можно. Тот, кто смог выложить последнюю недостающую карточку для поезда, забирает этот поезд себе. Поезд-это паровозик и</p>	<p>Разучивание пальчиковой игры Инсценировка стихотворения Игра «Собери бусы на нитку». «Волшебный клубочек». Сматывание и разматывание клубка ниток. «Вытрим наши ручки». Собираем платок в кулачок одной руки, а потом другой. Сухой бассейн. Игра «Шнуровки».</p>	<p>кыыллар» Оборудование: напольное поле сонор, Фишки и маски охотника и животных. Подсчет очков Анализ ошибок и выбор наиболее удачных партий игры</p>
--	--	--	--	---

		<p>4 вагончика. Методические указания. Если вы просто смотрите карточку, она остается лежать картинкой вниз. Если вы меняете карточки местами, то их придется положить картинками вверх.</p>		
Май	<p><i>Игра «Вспомни быстрее»</i> <i>Цель:</i> развивать логическое мышление. <i>Описание:</i> предложить ребенку быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т. п.</p>	<p><i>Игра «Прочитай словечко»</i> <i>Цель:</i> Формировать навыки звукового анализа и синтеза, навыки соотнесения звука с буквой, способствовать формированию плавного слитного осмысленного чтения. Развивать внимание, память, логическое мышление. <i>Описание:</i> На первом этапе ведущий предлагает детям выделить первые звуки в названиях предметов, изображенных на карточке, затем произнести выделенные звуки, делая паузу там, где пустое окошко, и назвать</p>	<p>Выкладывание из палочек геометрических фигур. Самомассаж пальцев рук при помощи грецкого ореха. Выкладывание цветов из геометрических фигур. Разучивание пальчиковой игры Нарисуй по клеткам цветы и заштрихуй. Повторение знакомых пальчиковых игр. Настольные игры «Пазлы», «Мозайка».</p>	<p>Диагностика сформированности пространственного мышления Анализ ошибок и выбор наиболее удачных партий игры Выставка ДИП «Сонор» с участием родителей</p>

		<p>получившееся слово. На втором этапе можно попросить детей прочитать слово на игровой карточке, найти пропущенную букву и поставить фишку с этой буквой на пустой квадратик. На третьем этапе предложите детям найти пропущенную букву и обозначить ее фишкой с нужной буквой. И на последнем этапе по сигналу ведущего игроки подбирают фишки с буквами и накладывают их на пустое окошко. Команда, которая выполнила задание первой, читает слова и становится победителем.</p>		
--	--	---	--	--

Планирование работы с родителями

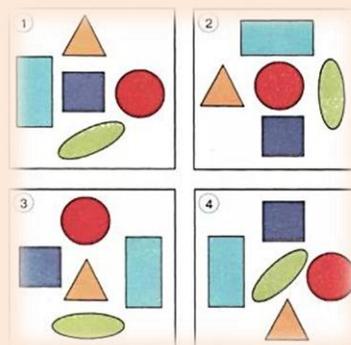
Тематика мероприятий	Форма проведения
Ознакомление с проектом «Размышляйка»	Выступление на родительском собрании
«Развитие у детей ориентировки в пространстве для формирования пространственного мышления»	Анкетирование для родителей
«Как важно научить ребёнка ориентироваться в пространстве»	Консультация
«Добавь слово»	Игра
«Ключик»	Графический диктант
«Сущность пространственного мышления в дошкольном возрасте»	Беседа
«Народная игра в семейной жизни»	Консультация
«ДИП «СОНОР»	Папка-передвижка
«Разные поля - разные герои»	Аппликация
«Формируем мышление в пространстве»	Памятка с играми
Предложить родителям совместно с детьми сделать поле и героев ДИП «Сонор»	Совместная работа
Подведение итогов	Выступление на родительском собрании

Планирование работы с педагогами

Тематика мероприятий	Форма проведения
«Обучение детей ориентировке в пространстве для формирования пространственного мышления»	Консультация
«Развитие ориентировки в пространстве у детей старшего возраста через игровую деятельность»	Консультация
«Игры на формирование пространственных представлений»	Викторина
Распространение педагогического передового опыта работы	Презентация
Выступление на педагогическом совете	Доклад

Методические рекомендации

Динамическая игра «Сонор» по своей природе очень близка детям, поэтому любой ребенок легко может освоить правила игры. Но настоящим хорошим игроком могут стать не все дети. Игра имеет свою тактику и стратегию, чтобы владеть этими понятиями, нужно иметь



практические навыки, терпение, внимательность, волю к победе, уверенность в себе и высокий уровень интеллектуального развития, уметь ориентироваться в пространстве.

• **Чтобы стать хорошим игроком по игре «Сонор» нужно пройти несколько этапов:**

1. Подготовительный этап:

- освоить правила игры;
- изучить принцип перемещения фигур в игровом поле;
- выбирать наиболее удачный вариант для поимки убегающей фигуры;
- умело использовать хитрости;
- правильно выбрать жертву.

2. Основной этап:

- знать теорию игры «Сонор»;
- владеть тактикой и стратегией игры;
- уверенность в себе;
- настрой на победу;
- уметь анализировать партии игр.

3. Заключительный этап:

- уверенно играть партию игры;

- уметь считать свои набранные баллы;
- уметь контролировать свои эмоции в случае проигрыша;
- знать правила проведения соревнований;
- правильный настрой.

Предполагаемый результат при освоении игры ДИП «Сонор»:

1. В области познания смогут:

- понимать знаки, символы, модели, схемы, приведенные в пособиях;
- понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме;
- анализировать ход игры с выделением их отличительных признаков;
- осуществлять синтез как составление целого из его частей;
- проводить сравнение, сериацию по заданным основаниям (критериям);
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;
- обобщать (выделять ряд объектов по заданному признаку).

2. В области коммуникации смогут:

- оформлять свою мысль в устной речи;
- слушать и понимать речь других;
- допускать существование различных точек зрения, принимать другое мнение и позицию, формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- использовать в общении правила вежливости.

3. В области социализации дети смогут:

- самостоятельно определять и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения;
- в простых и ясных ситуациях ориентироваться в нравственном содержании и смысле собственных поступков и поступков окружающих людей (стыдно, честно, виноват, поступил правильно и др.); регулировать свое поведение на основе усвоенных норм и правил;
- признавать свои плохие поступки;

- иметь представление о себе и своих возможностях; объяснять самому себе, что делает с удовольствием, с интересом, что получается хорошо, а что - нет.

Интегрированное использование ДИП. «Соно́р»:

1.«Соно́р» - коммуникация (звуковая культура речи, обогащение словарного состава речи, формирование грамматического строя речи, развитие связной речи, культуры речи, культура общения, коррекционная работа).

2.«Соно́р» - познание (состав чисел, ориентировка в пространстве, геометрические фигуры, порядковый и обратный счет, сложение и вычитание, логическое развитие).

3.«Соно́р» - фольклор (якутские и другие народные сказки, загадки, скороговорки, стихи, потешки, прибаутки, олонхо).

4.«Соно́р» - изобразительная деятельность, прикладное искусство и творчество (рисование, аппликация, вырезание, лепка, конструирование, вышивание, оригами, конструирование).

5.«Соно́р» - музыкальная деятельность (песенное, танцевальное, театральное творчество, игры на детских музыкальных, народных инструментах).

6.«Соно́р» - физическое развитие(подвижная игра, основные виды движений).

7.«Соно́р» - формирование правильного здоровья (представления о ЗОЖ, о правильном питании, знание о своем организме).

8.«Соно́р» - социализация (приобщение к нормам общественной жизни, приучение культуре поведения).

- ***Формы работы.***

Игры подвижного и настольного варианта, игры - соревнования, беседы, развлечения, турниры. Работа с детьми. Диагностика (по Земцовой О.Н. «Задачки для ума», «Запомни картинки») осуществляется 2 раза в год: сентябрь - май. Кружковая работа еженедельно в течение года.

- ***Работа с педагогами.***

1. Консультации для воспитателей «Как правильно обучать детей игре ДИП «Соно́р».

2. Консультация «Создание развивающей среды в стиле ДИП «Сонор».

- ***Развивающий центр.***

1.Подбор методической литературы по данной игре. 2.Изготовление игровых полей из разных материалов, фишек и фигур.

- ***Работа с родителями.***

- Выступление на родительских собраниях («Перспектива работы с детьми»).
- Совместное изготовление атрибутов к игре.
- «Наши результаты» (сентябрь, май).
- Турниры
- Индивидуальные беседы, консультации в течение года.

Рекомендации к изготовлению наборов игры ДИП «Сонор»

В настоящее время специальные наборы по игре «Сонор» в магазинах не продаются, поэтому родителям и педагогам приходится самим делать комплекты для игры. Комплект состоит из игрового поля с размером 30х40см. и 8 фигурок - 6 убегающих и 2 преследователя. Фигуры имеют округлую форму диаметром с основанием 1,5 см и 3 см. Фигуры для игры можно сделать из различного материала, например, из соленого теста, пластилина, дерева, глины и т.д. Мы часто используем в своей работе керапласт. Это специальная глина, которая очень удобна при лепке и хорошо держит форму изделия. При изготовлении фигурок особое внимание следует уделить основаниям.

Основания должны быть круглые в виде постамента с достаточной толщиной. Фигурки закрепляются на этом постаменте прочно, устойчиво. Фигурки «преследователя» - охотник, хищные звери, пираты, динозавры и различные герои мультфильмов, сказок и т.п. Фигурки «убегающих» - жертвы, спасающиеся от преследования, могут быть различные сказочные персонажи и т.п. При игре фигурки должны касаться друг друга, поэтому не

должно быть выступающих частей, мешающих соприкосновению постаментов вплотную.

Высота фигурок должна быть соразмерна диаметру основания. Фигурки должны быть эстетично оформлены, чтобы детям было удобно их держать, и отвечать санитарно-эпидемиологическим нормам. Мы ежегодно проводим выставки по игре «Сонор» для детей, педагогов и родителей. По итогам выставки присуждаем различные номинации - «Лучший комплект по игре Сонор», «Лучший сюжет для игры Сонор», «Лучший атрибут года» и т.п. Для изготовления комплектов по игре «Сонор» привлекаем народных мастеров среди родителей и педагогов. Детям дошкольного возраста лучше использовать сюжетные фигуры более крупного размера. Дети учатся не только играть, но и правильно говорить, выражать эмоции, также развивается мелкая моторика рук, что немаловажно для развития умственных способностей.

Заключение

ДИП «Сонор» представляют собой действенное средство формирования и развития пространственного мышления детей дошкольного возраста. Наиболее эффективными педагогическими условиями, способствующими развитию умственной активности, являются:

- формирование у детей эмоционально-положительного отношения к предстоящей умственной деятельности посредством поэтапного введения системы задач ДИП, облеченных в игровую образную форму;
- создание игровых мотивов, определяющих отношение детей к умственной деятельности;
- широкое введение таких приемов, как шутка, курьез, игровые считалки, несоответствие прежним представлениям;
- последовательное расширение диапазона игровых действий: движение, поиск, загадывание-отгадывание, обыгрывание сюжета, введение роли и т.д.;
- комплексное решение ряда задач ДИП. в рамках одной игры преследования;
- использование вопросов, побуждающих детей к познанию математических понятий в определенной последовательности, постепенное нарастание трудности задаваемых вопросов, которые требуют более высокого уровня сформированности понятия;

- проведение ДИП. на учебных занятиях, в часы, отведенные для игр как со всей группой, так и индивидуально;

- сплав эмоциональных и интеллектуальных приемов, направленных на активизацию всех играющих детей;

- использование дифференцированного подхода к детям, предполагающего учет индивидуальных возможностей ребенка, применение конкретного приема, доступного задания, постепенного его усложнения с опорой на "зону ближайшего умственного развития".

Дополнительный материал

Шаблон протокола обследования уровня сформированности пространственного мышления у детей старшего дошкольного возраста

№ п/п	Фамилия имя ребенка	1. Методика «Ориентировки «на себе»»		2. Методика «Что вокруг меня?»»		3. Методика «Расположения предметов в на рисунке»»		4. Методика определения расположения объектов относительно друг друга		5. Методика «Найди спрятанную игрушку»»		6. Методика «Как лиса в гости пришла»»		Итого:	
		н.г	к.г.	н.г	к.г.	н.г	к.г.	н.г	к.г.	н.г	к.г.	н.г	к.г.	н.г	к.г.
1															
2															
3															

Высокий уровень: (15 до 20 баллов)

Средний уровень: (от 9 до 14 баллов)

Низкий уровень: (ниже 9 баллов)

Пословицы и поговорки, используемые для игры «Сонор»

1. Повторенье - мать ученья
2. Уменье везде найдет примененье
3. Умный боец везде молодец
4. Не спеши языком, торопись делом
5. Волков бояться - в лес не ходить
6. Кто идет вперед, того страх не берет
7. Пока не рискнешь жизнью, не победить врага
8. Пуганая ворона куста боится
9. Без труда не вытащишь и рыбку из пруда
10. Делу время, а потехе час
11. Кто рано встает, тому Бог подает
12. Не откладывай на завтра то, что можно сделать сегодня
13. Поспешишь - людей насмешит
14. Семь раз отмерь, один раз отрежь
15. Слезами горю не поможешь
16. Терпение и труд все перетрут
17. Глупый осудит, а умный рассудит
18. Дурная голова ногам покоя не дает
19. Кто ясно мыслит, ясно излагает
20. Народ богат умными людьми
21. Не суди по летам, а суди по уму
22. Смелый побеждает, а трус - погибает
23. Всякий человек на деле познается
24. Уговор дороже денег
25. Кто сам врет, тот и другим не верит
26. Народы нашей страны дружбой сильны
27. Воюют не числом, а уменьем
28. Вражда не делает добра
29. Чем сильнее враг, тем славнее над ним победа
30. Знать, как свои пять пальцев
31. Есть терпение - будет и умение
32. Всякое полу-знание хуже всякого незнания
33. Век живи - век учись
34. Сам погибай, а товарища выручай
35. Зло порождает зло
36. Злоба лишает человека силы
37. Смелость города берет
38. Ока видит далеко, а мысли - еще дальше
39. За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь
40. Кончил дело - гуляй смело

**«Обучение детей ориентировке в пространстве для формирования
пространственного мышления»
(Консультация для педагогов)**

Формирование пространственных представлений является важным условием полноценного развития ребёнка на всех этапах дошкольного детства. Они служат необходимой основой дальнейшего обогащения знаний об окружающем мире, успешного овладения системой общих и математических понятий в школе. В процессе организации работы по программе особое внимание уделяется формированию у ребёнка умения последовательно излагать свои мысли, включаться в разнообразную совместную познавательную деятельность, использовать математические знания для решения конкретных жизненных проблем, взаимодействовать со взрослыми и другими детьми в ходе выполнения заданий, внимательно слушать, объяснять свои действия при выполнении упражнений. Эти предварительные умения создают необходимую основу для успешного изучения математики и других предметов в начальной школе.

На третьем году жизни с детьми проводятся специальные занятия, в основе которой лежит метод развития ориентировок в частях собственного тела. Воспитатель привлекает внимание ребёнка к самому себе, помогает ему «открыть образ себя», развивает дифференцированное восприятие отдельных частей тела, их пространственное расположение, учит показывать на себе: где голова, лицо, ноги, руки, спина, живот; на лице - глаза, уши, рот, губы, нос. Сообщаем, что глазами мы смотрим, ушами мы слушаем, и.т.д., руками держим ложку, чашку, играем, рисуем, и.т.д.

Во время умывания или одевания воспитатель, не принуждённо разговаривая с детьми, называет части тела и лица «Вымой нос, уши, подбородок, потри лоб, надень на голову платок, повяжи на шею шарф».

Важно побуждать малышей к названию частей тела и лица. Если ребёнок недостаточно хорошо ориентируется, проводим дидактические игры «Купание куклы», «Укладывание куклы спать», «Оденем куклу». Важно

чтобы при проведении этих игр внимание детей было сосредоточено не только на самих процессах умывания, одевания, надо делать акцент на различении и назывании частей тела и лица.

В более старшем возрасте знание, метод по развитию представлений о пространственном расположении части тела, воспитатель широко использует игры-шутки, которые многократно повторяются с разными подгруппами детей и со всеми детьми вместе; вызывая у них радостные эмоции. Эти игры построены на ритме стиха, сопровождаются припевками и поговорками, а также разнообразными движениями, содействующими их лучшей координации: «Водичка-водичка», «Ладушки», «Где же, где же наши ручки?», «Мы руки поднимаем», «Маленькие ножки бегали по дорожке», «Зайка беленький сидит» и т.д.

Воспитатель целенаправленно обращает внимание детей на то, что их окружает в детском саду и на участке детского сада: знакомить с названием, расположением и предназначением отдельных помещений групповой комнаты, размещением игрушек и предметов обихода, указывает и называет место их расположения, хранения личных вещей.

В повседневной жизни объясняет «Мы играем здесь /показывает/ - в игровой комнате, она большая, в ней много игрушек». «Мы умываемся, моем руки и лицо, причёсываемся здесь - в умывальной комнате /туалетной/, здесь /показывает и называет/». В спальней - спим; здесь - в приёмной комнате - раздеваемся, когда приходим с прогулки и одеваемся на прогулку.

Важное место в этой работе принадлежит игровым действиям - играм с имитацией /показом/ различных направлений движения объектов в пространстве: «Покажем кукле, куда полетели птички /где сидит ворона, клюёт зёрнышки воробушек, куда побежала кошка, покатился мяч/», «Укажем где спрятался Мишка - Топтышка», «Где звенит колокольчик?».

Постепенно дети приучаются слышать предлоги и наречия, выражающие пространственные отношения, а также соотносить их с местом расположения конкретно предмета /в, на, за, под, туда, сюда, тут и т.д./. В

тоже время воспитатель побуждает детей к тому, чтобы они повторяли за ним и сами использовали в речи некоторые предлоги и наречия, обозначающие пространственные отношения / тут, там, на, под/.

В второй младшей группе, как и в первой, у детей активно формируют представление о свойствах предмета ближайшего окружения. Детей знакомят с пространственными направлениями о себе: вверх-вниз, впереди /спереди/ - позади /сзади/, справа-слева. Особенно затрудняет малышей различение правой и левой руки. Затруднения устраняются, если воспитатель постоянно связывает названием руки с выполняемыми ею действиями и прежде всего характерным для каждой руки. Малыши должны назвать в какой руке они держат ложку, а какой хлеб, в какой руке у них карандаш, кисточки, какой рукой они придерживают бумагу.

В процессе обучения различению и называнию правой и левой руки большое внимание уделяют развитию умения определять различные стороны на себе: голова - вверх, ноги - вниз, правая нога, левая нога, правое ухо, левое ухо и.т.п. Данная работа проводится как индивидуально так и с небольшими подгруппами детей. Воспитатель просит их дотронуться руками до колена и догадаться, какая нога у них правая, а какая - левая. Дети узнают, что левая нога с той стороны, где левая рука, а правая там, где правая рука. Аналогичным образом дети угадывают, какая щека правая, какая - левая.

Для формирования умения передвигаться в заданном направлении можно использовать дидактические игры «Путешествие», «Куда пойдёшь, то и найдёшь», «Найди игрушку по описанию», «Где собачка». Выполняя игровые задания дети упражняются в различении и обозначении основных пространственных направлений. Например, воспитатель прячет игрушку в разных местах комнаты /за картину, под ковёр, на шкаф и.т.д./ . Перед началом игры он говорит, что дети будут отыскивать спрятанное. Затем приглашает их по очереди к себе и называет игрушку и направление, в котором следует его искать. Прежде чем приступить к поиску, ребёнок повторяет задание: какую игрушку надо найти и в каком направлении она

спрятана. Игровые упражнения на развитие ориентировки в пространстве — отыскивание различных предметов и игрушек целесообразно проводить не только в группе, но и на участке детского сада, сочетая их с формированием у детей таких понятий, как далеко - близко.

У детей пятого года жизни продолжает развиваться умение ориентироваться в пространстве. Упражнения носят игровой характер / «Узнай, где спрятано», «Что изменилось?»/. В начале дают задание определить расположение одной - двух игрушек, находящихся в противоположных от ребёнка направлениях, впереди-сзади, вверху-внизу, справа-слева, упражнения в определении пространственного расположения предметов проводят как на занятиях, так и в повседневной жизни. Большое значение придаём использованию дидактических игр «Угадай, что где находится», «Кто ушёл и где он стоял?» и.д.р. Воспитатель в отсутствие детей прячет игрушки в разных местах комнаты с учётом предполагаемого местоположения ребёнка /впереди, сзади, слева, справа/. Например, впереди за ширмой прячет мишку, а сзади на палочке помещает матрёшку и.т.д. Объясняет задание: «Сегодня вы поучитесь отыскивать спрятанные игрушки/. Вызвав ребёнка, он говорит: «Вперёд пойдёшь — Мишку найдёшь, назад пойдёшь — матрёшку найдёшь. Куда же ты хочешь пойти и что там найдёшь?» Ребёнок должен выбрать направление, назвать его и идти в этом направлении. Найдя игрушку, он говорит, какую игрушку и где нашёл / «Я пошёл назад и на палочке нашёл матрёшку» /.

Формирование представлений «ближе», «дальше», «близко» дети получают, производя те или иные действия с игрушками и предметами «Чей мяч покати́лся дальше? Кто дальше бросил снежок? - подобные вопросы привлекают внимание детей к расстоянию. Они постепенно усваивают значение слов ближе, дальше, близко, далеко.

В средней группе большое внимание на занятиях по математике уделяют развитию у детей ориентировки на листе, на плоскости стола. С первых занятий им предлагаем найти верхнюю и нижнюю счётной карточки,

разложить определённое количество предметов сверху и внизу или слева и справа. Для закрепления умения ориентироваться на плоскости, определять взаимные расположение картинок слева, справа, или по середине, сверху и внизу используют игру типа «Парные картинки». Ребёнок должен сначала описать, как расположены три игрушки на карточке, а после найти парную.

У детей более старшего возраста закрепляют умение различать левую и правую руку, определять направление местонахождения предметов к себе: сверху, впереди, сзади, слева, справа. Пространственные представления расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности, в том числе в результате включения и занятия упражнения на ориентировку в пространстве. Например, воспитатель даёт задание: «Расставьте предметы по порядку так, чтобы слева был самый высокий предмет, а справа самый низкий» /или наоборот/. Он расставляет на столе игрушки и говорит: «Посмотрите и скажите, кто стоит рядом с коровой?», «Слева от кошки?», «Между какими животными находится овца?». Затем перемещает игрушки так, чтобы они стояли друг за другом: «Кто теперь стоит первым? За кем кошка? Перед кем овца? Кто за овцой?» и т.д.

Один из методических приёмов могут служить рассматривание сюжетных картин /пространственного расположения предметов/, иллюстраций к русским народным сказкам: «Репка», «Теремок», «Гуси-лебеди», а также чтение произведений С. Маршака «Городской трамвай». Эффективны также упражнения в которых дети определяют своё положение среди окружающих предметов / Я стою за стулом, рядом со столом, перед окном/, передвигаются в заданном направлении или определяют направление движения других предметов.

С этой целью проводятся игры и игровые занятия «Куда пойдёшь — то и найдёшь», «Улица и пешеход», «Назови что изменилось» и т.д. При ориентировке в пространстве у детей развивают быстроту и чёткость реакции на звуковой сигнал /игры «Яков, где ты?», «Жмурки с колокольчиком», «Откуда голос?»/. Важно научить детей, действуя по указанию, различать

направления движений. С этой целью рекомендуют игры «Стук-стук в барабан», «Накорми лошадку». Дети с закрытыми глазами двигаются к предмету, следуя указаниям воспитателя: «Сделай два шага вперёд, повернись налево, сделай три шага и т.д. Заинтересованность детей выполнении более сложных заданий требующих чёткого различения основных пространственных направлений, создаётся заменой игрушек.

В подготовке детей к школе особенно важно обеспечить действенное овладение детьми пространственной ориентации. Выделенные пространственные связи и отношения должны отражаться в речи, с помощью предлогов в наречий: в, на, под, над, перед, за, сзади, впереди, внизу, выше, ниже, рядом, друг с другом, напротив, правая, левая, и др.

Для развития умения ориентироваться в ближайшем к детскому саду окружении проводятся специальные упражнения: «Как пройти в магазин /в булочную и пр./», «Дорога на почту /в аптеку/». Они позволяют развивать у детей пространственное воображения, умение представлять «картину пути». Ребёнок рассказывает, например: где помещается почта, по какой улице и в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т.д. Воспитатель вместе с детьми оценивает правильность сказанного.

Большое внимание на занятиях по математике уделяют упражнениям в ориентировке на плоскости листа т.е. в двухмерном пространстве. Закрепляют умение находить середину, центр, верхнюю и нижнюю части листа, правый и левый, верхний и нижний угол, правую и левую сторону листа бумаги. Дают например, такие задания: «Отсчитайте пять красных кружков и положите в правый верхний угол, а три синих — в нижний левый угол. Важно, чтобы выполнив задание, дети рассказывали как о количестве, так и о месте расположения тех или иных предметов.

Для обучения детей умению пользоваться в речи терминами, обозначающими пространственные отношения, рекомендуются словесные игры «Наоборот», «Дополни предложение». Например, воспитатель начинает предложение: «Серёжа подбросил мяч... /вверх/». «Оля поставила цилиндр»

/справа/, а Ира поставила куб /слева/. Отвечает тот ребёнок, кому бросили платок. Полезно использовать задачи на смекалку, например: «Шёл человек в город, а на встречу ему шли четыре знакомых. Сколько человек шли в город?»

«Булчут уонна тыа кыыллара»

Сыала: - О5олор толкуйдуур дьобуурдарын сайыннары.

Бэлэмнэнии үлэ: - о5олорго хоһооннору үөрэтии

Туттуллар тэрилэ: 20см диаметрдаах 10 устуука, 40см диаметрдаах 2 устуука төгүрүк

Оонньуу барар сирэ: физкультурнай зал

Оонньуу быраабылата: Оонньуур икки кини биирдэрэ kuotaаччылары хаамтарар, онтон кини утаралаһааччыта улахан токүнүгүнэн сиэри хаамтарар.

Оонньуу сүрүн соруга: -булчут, ол эбэтэр туттааччы, биэс тыа кыылын хаайан-күөйэн араас хайысханан эскирэтэн тутуохтаах, онтон кыыллар хонуу уңуор туоруу сатыыллар. Куотааччылар I - III кэрчиктэр тэн ха сбиирдэригэр тийдэбин аайы биирдии харабы ылан иһэр, онон кыралар холбоон 15 харабы (очукуону) ылаахтарын, туттааччы баар буолан быдан абыһабы ылааччылар.

Ныкаа хаамыта. Ныкаа хаамыта үксүгэр биир хардыылаах, соробор эрэ, холобур, оонньуу сабаланытыгар хас да хардыылаах буолуон сөп. Харды маннык оңоһуллар:

1. Ныкааба эбии ныкааны сыһыары ууруллан хаамыллар.
2. Ныкааны хонууттан ылыллар, кини оннугар биир хардыы сыбарыйбыт эбии ныкаа туран хаалар.

Кыра ныкаалар бастаан биирдии хардыыны оңороллор сорохторо оннуларыгар туран хаалыахтарын эмиэ сөп. Онтон улахан ныкаа биир хардыыны оңорор. Салгыы кыралар, онтон улахан ныкаа уочаратынан хаамаллар.

Кыра ньыкааны сизэин. Улахан ньыкаа хардытын мэхэйдир эбэтэр хардылаабытын кэннэ кинини кытта таарыйсар кыра ньыкаа тутуллубутунан (сизэммитинэн) аабыллар уонна оонньуур хонууттан ылыллар.

Литература

1. Алексеев Н.К., Голиков А.И. Игра «Сонор» в педагогическом процессе дошкольного образовательного учреждения и начальной школы. - Якутск: Бичик, 2000 - 32с.
2. Ананьев Б.Г. Особенности восприятия пространства у детей / Б.Г. Ананьев, Е.Ф. Рыбалко. – М.: Просвещение, 1964. – 304 с.
3. Барахсанова, Е.А. Совершенствование образовательной деятельности: применение игровых технологий в дошкольных учреждениях / Е.А. Барахсанова и др. - М.: Академия, 2003. - 144 с.
4. Барахсанова Е.И. Педагогические условия использования якутских народных настольных игр в интеллектуальном развитии детей 4-11 лет - Якутск, 1995.
5. Богусловская З.М, Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего школьного возраста. - М., 1991
6. Венгер, Л.А. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания / Л.А. Венгер. -М.: Наука, 2010. - 326 с.
7. Волков, В.С., Волкова, Н.В. Детская психология: Логические схемы / В.С. Волков, Н.В. Волкова. – М.: Гуманит. изд. центр Владом, 2003. – 256 с.
8. Журова, Л.Е. Роль игры в интеллектуальном развитии дошкольников/ Л.Е. Журова. - М.: Просвещение, 2012. - 194 с.
9. Заика, Е. В. Об организации игровых занятий для развития мышления, воображения и памяти дошкольников /Е. В. Заика, Н. П. Назарова // Вопросы психологии. - 2012. -№4. С.28.
10. Игровая технология ЖИПТО в Республике Саха (Якутия): сборник статей / Сост. Троева - Лугинова Е.Д.- Якутск, 2013
11. Кузьмина Т.И., Томский Г.В. Эккирэтии элементарной математической теорията. Якутск, 1991, - 44 с.
12. Моргачева К.Н. Ребенок в пространстве. Подготовка дошкольников с общим недоразвитием речи к обучению письму посредством развития пространственных представлений. – СПб. : ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2009. – 212 с.
13. Набродова Л.С. Формирование пространственных представлений у детей старшего дошкольного возраста посредством интерактивной игры //

Актуальные проблемы гуманитар. и естественных наук. – 2015. – № 7-2.
– С. 149-151.

14. Немов Р.С. Психология: Учебное пособие для студентов пед. учеб.заведений. - 2-е изд. - М.: Просвещение, 1995. - 496с.
15. Сивцева М.В., А.И. Голиков., Кружок по интеллектуальной игре ДИП. «СОНОР» Якутск 2010.
16. Урунтаева, Г.А. Дошкольная психология: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. - 3-е изд., стереотип. - М.: Издательский центр "Академия", 2008. - 336 с.