

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №4 «Огонек» городского округа г.Мантурово
Костромской области.

План – конспект
мастер – класса для родителей
«Развитие пространственной ориентировки»

Подготовила и провела:
Воспитатель Созинова
Надежда Александровна

г.Мантурово
2017

План-конспект мастер-класса

Тема: «Развитие пространственной ориентировки»

Педагог мастер: Созинова Надежда Александровна

Дата проведения 08.12.2017

Время проведения: 17.00

Место проведения: МБДОУ д/с №4 «Огонек»

Продолжительность мастер-класса: 45 мин

Цель мастер-класса:

Создание условия для развития родительской компетентности по организации развивающих игр на развитие пространственной ориентировки

Задачи:

1. Повысить уровень профессиональной компетентности родителей, их мотивацию на использование в семейном воспитании развивающие тематические мультфильмы и передачи для совместного просмотра и интерактивного участия для развития познавательного интереса к теме развитие пространственной ориентировки.
2. Передача опыта путем прямого и комментированного показа как сделать игры на развитие пространственной ориентировки и как в них играть с ребенком..
3. Способствовать развитию родительской компетентности в использовании игровых технологий.
4. Рефлексия собственного опыта участниками мастер-класса.

Демонстрационный материал: фрагмент мультфильма «Лево-право» Колпаков Артем, Маликова Вероника, канал «Синий трактор», готовые игры «Геометрическое покрывало», «Прокати мячик по клеточкам», «Найди закономерность и заполни пустую клеточку», «Раскрась картинки», «чудесный ларец»

Раздаточный материал: игровое поле «9 клеток», трафареты, цветные карандаши, предметные картинки (жук, божья коровка, бабочка, машинка.), карточки «Принципы», перфокарты для самоанализа «Что знает мой ребенок» (раздел «Ориентировка в пространстве» старшая группа), фишки красного, желтого, зеленого цвета.

Ход мастер-класса:

- вводная часть (5 мин);
- основная часть (35 мин);
- заключительная часть (5 мин).

Проверка реализации поставленных задач и достижения цели осуществляются с помощью дидактических игр, изготовленных самими родителями.

Ход мастер-класса:

Добрый вечер уважаемые родители, мы рады видеть вас в нашем детском саду. Тему нашей встречи вы сможете отгадать, прослушав и просмотрев фрагмент развивающего мультфильма. (Лево- право. Мультфильм-обучалка для самых маленьких детей. Канал «Синий трактор»)

Да, тема нашей встречи «Развитие пространственной ориентировки» Мы не случайно начали нашу встречу с веселой песенки из развивающего мультфильма, она поднимает настроение, превращает занятие в игру.

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

В.А. Сухомлинский.

Это не единственный развивающий мультфильм по теме ориентировка в пространстве, существует увлекательная передача «АБВГДЕЙКА», в которой учеба это игра. С веселыми клоунами дети узнают, что такое право-лево.

Ориентировка в пространстве – одна из актуальных и трудных проблем. В процессе обучения детей одна из значимых задач – научить их ориентироваться в микропространстве (на листе бумаги, поверхности стола, магнитной доске).

Самоанализ с фишками «что знает мой ребенок по разделу программы «Ориентировка в пространстве» (зеленая фишка- знает хорошо, желтая- имеются затруднения, красная фишка- затрудняюсь сказать).

Задание 2. Сложите фишки по цвету.

Вывод: Желтых и красных фишек оказалось больше, чем зеленых. Проблема обучения ориентировке в пространстве в нашей группе существует. Она подтверждается вашими наблюдениями и результатами педагогической диагностики.

Сегодня мы с вами и собрались, чтобы поговорить как научить дошкольников ориентировке в пространстве, в частности ориентировке на листе бумаги.

Но для начала почерпнем из колодца «Мудрости» (родителям предлагается зачитать принципы обучения дошкольников)

1) Ребенку не навязывается определенная программа обучения. Он погружается в мир игры, в котором волен выбирать сферу деятельности.

2) Ребенку не объясняется новая игра, он вовлекается в нее с помощью сказки, подражая старшим.

3) Освоение новой игры, как правило, требует активного участия старших; в дальнейшем ребенок может заниматься самостоятельно.

4) Ребенку нельзя подсказывать. Он должен иметь возможность думать самостоятельно.

5) Если ребенок не может справиться с заданием, нужно вернуться к легким, уже сделанным заданиям или временно оставить эту игру.

6) Если ребенок достиг предела своих возможностей или утратил интерес к игре, нужно ее на время отложить.

А теперь давайте поиграем.

Для этого, я предлагаю игры на ориентировку на плоскости, например, на игровом поле «9 клеток».

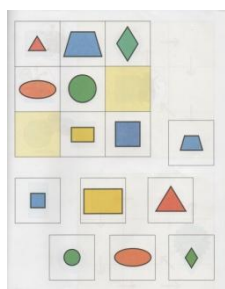


ИГРА: «ОБВЕДИ ПО ТРАФАРЕТУ»

Задание. Обвести изображение (предмет, геометрическую фигуру) по контуру с помощью линейки-трафарета, заполняя все клеточки игрового поля. Закрасить (заштриховать) геометрические фигуры по инструкции взрослого.

Например: «Найди на линейке ромб, обведи фигуру по контуру в правом верхнем углу, а теперь найди прямоугольник и обведи его вверху в середине. И т.п. Закрась фигуру, которая находится в левом верхнем углу в красный цвет, в центре в зеленый цвет. И т.п.»

Обводка, штриховка и рисование по трафаретам способствует развитию мелкой моторики, согласованных действий зрительного и двигательного анализаторов.



ИГРА: «ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ ПОКРЫВАЛО»

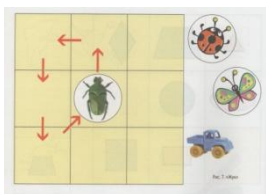
Задание. Игровое поле заполняется геометрическими фигурами разного цвета и размера. По заданным признакам (цвет, форма, размер) выбирается геометрическая фигура и закрывается названная взрослым клеточка.

Например: «Возьми большой синий квадрат и положи его в нижний правый угол. Теперь возьми маленький красный

треугольник и положи его в центр. И т.п.»

ИГРА «ЖУК»

Задание. В этой игре ребенок учится определять местоположения жука в «9 клетках», словесно обозначать направление движения в микропространстве. Жук может ходить по игровому полю «9 клеток» вверх, вниз, вправо, влево, по диагонали, перемещаясь на одну или две клетки в указанном направлении.



Усложнение: предложить ребенку самому придумать маршрут, называя пространственные направление движения жука по клеточкам. Для разнообразия игра проводится и с другими насекомыми (пчела, муха, божья коровка, бабочка) По игровому полю могут передвигаться маленькие игрушки (машинки, фигурки из киндер-сюрпризов и т.д.)

Например: «Жук присел в середину «9 клеток», полетел вверх и оказался вверху в середине. Повернул жук вправо, теперь он в правом верхнем углу. Полетел по диагонали вниз и оказался в левом нижнем углу. И т.д.»

Эффективно использовать в процессе игры физкультминутки, они могут быть зачином игры.

Физкультминутка «Жук»

В группу к нам жук влетел,

Зажужжал и запел: «Ж-ж-ж».

(Держат в руке картинку с изображением жука. Фиксируют взгляд на предмете.)

Вот он вправо полетел –

Каждый вправо посмотрел.

(Отводят правую руку в сторону, прослеживая движение глазами.)

Вот он влево полетел –

Каждый влево посмотрел.

(Отводят левую руку в сторону, прослеживая движение глазами.)

Полетел жук вверх,

(Поднимают руку вверх, переводят взгляд вверх, фиксируя его на предмете.)

А потом спустился вниз

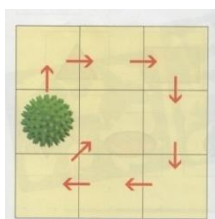
(Опускают руку вниз, переводят взгляд вниз.)

И присел в середину «9 клеток».

(Далее жук передвигается по клеткам соответственно инструкции.)

ИГРА «ПРОКАТИ МЯЧИК ПО КЛЕТОЧКАМ»

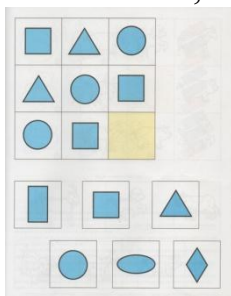
Задание. Прокатить мяч в разных направлениях микропространства (справа налево, слева направо, сверху вниз, снизу вверх, по диагонали налево вниз и т.д.)



Такое упражнение развивает не только навыки ориентировки на микроплоскости, но ручную умелость, зрительно-двигательную координацию. При использовании в игре массажного мячика происходит самомассаж кистей и пальцев рук; благодаря этому кисти рук приобретают хорошую подвижность, гибкость, исчезает скованность движений.

ИГРА «НАЙДИ ЗАКОНОМЕРНОСТЬ И ЗАПОЛНИ ПУСТУЮ КЛЕТОЧКУ»

В игровой набор входят девять карточек: три по три с одинаковым изображением. Карточка с одним изображением располагается один раз в каждом ряду и в каждом столбце в произвольном порядке. Восемь клеток заполнены, одна клетка пустая (она может располагаться в любой точке микропространства).



Задание. Нужно найти закономерность расположения картинок в «9 клетках», выбрать недостающую из предложенного множества, закрыть пустую клетку. В игре можно использовать изображения геометрических фигур, по лексическим темам («Животные», «Птицы», «Транспорт» и т.д.)

Данное упражнение эффективно как для развития микроориентировки, так и для развития зрительного восприятия, внимания, мышления.

Например: 1-й вариант.

Первый ряд: квадрат, треугольник, круг.

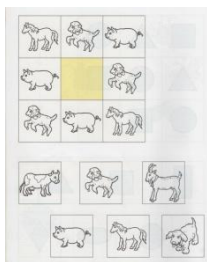
Второй ряд: треугольник, круг, квадрат.

Третий ряд: круг, квадрат, пустая клеточка (треугольник).

Предложенные варианты: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, ромб, овал.

Усложнение. Можно использовать геометрические фигуры разного цвета, размера.

2-й вариант.



Первый ряд: лошадь, овца, свинья.

Второй ряд: свинья, пустая клеточка(лошадь), овца.

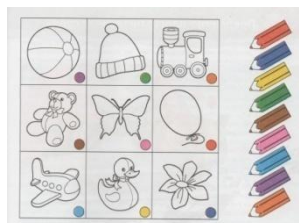
Третий ряд: овца, свинья, лошадь.

Предложенные варианты: овца, свинья, лошадь, коза, корова, собака.

ИГРА «РАСКРАСЬ КАРТИНКИ»

На игровом поле «9 клеток» находятся предметные изображения.

Задание. Нужно по инструкции взрослого раскрасить картинку, расположенную в заданной клетке пространства, определенным цветом. В



ходе игрового упражнения уточняется местоположение выбранной картинки.

Например: «Раскрась картинки: в верхнем левом углу – фиолетовым, в верхнем правом – оранжевым, в середине – розовым, в нижнем правом – синим, в левом нижнем – голубым, в середине внизу – желтым, в середине вверху

– зеленым, в середине справа – красным, в середине слева – коричневым. Расскажи, что находится между мячиком и паровозом? (Шапка) Что находится под шариком; над утенком; слева от бабочки? И т.д.

А теперь давайте сделаем игру, в которую Вы сегодня поиграете со своим ребенком вечером. (родители изготавливают игру по своему выбору, используя трафареты)

Рефлексия: «Чудесный ларец»

Ведущий предлагает участникам занятия ответить, что они хотели бы положить в чудесный ларец и взять с собой в будущее из знаний, умений и навыков, приобретенных на данном мастер-классе..

«Незаконченное предложение»

сегодня я узнал (а)...

было интересно...

я понял, что...

теперь я могу...

я почувствовал, что...

я приобрел...

я попробую...

мне захотелось...

Заключение

С ранних лет сталкивается с необходимостью ориентироваться в пространстве. При помощи взрослых он усваивает самые простейшие представления об этом: слева, справа, вверху, внизу, в центре, над, под, между, по часовой стрелке, против часовой стрелки и т.д. Все эти понятия способствуют развитию пространственного воображения у детей.

А самое главное в предложенные игры можно играть вдвоем и всей семьей. Игра поможет вам узнать способности ребенка, предоставит возможность и взрослому и ребенку насладиться общением друг с другом. А ничего не делает ребенка счастливее, чем игры с мамой и папой.

Литература:

Г. Трунова Т. Шапошник Развитие пространственной ориентировки. Журнал Дошкольное воспитание 5-6/2016.