**Тема статьи : Развивающие игры как средство формирования у дошкольников умений ориентироваться в пространстве.**

Воспитатель: Ежова Ольга Петровна

Свои первые знания об окружающем мире, предметах, их формах и размерах, о времени и пространстве ребенок получает, принимая активное участие в повседневной жизни, а также наблюдая за взрослыми. С помощью взрослых ребенок усваивает самые простые представления: справа, слева, вверху, внизу, в центре, над, под, между и другие. Развитие пространственных представлений начинается с первых месяцев жизни ребенка и оказывает влияние на его интеллектуальное развитие.

На этапе дошкольного обучения и воспитания необходимо сформировать и развить пространственные представления у ребенка на таком уровне, который будет позволять не испытывать трудности на начальной школьной ступени образования. С этой целью стоит уделить пристальное внимание использованию,наряду с традиционными играми, развивающих игр, проводимых в режимных моментах, которые помогут сформировать у ребенка устойчивые навыки ориентирования в пространстве.

В настоящее время создано достаточно большое количестворазличных развивающих игр и пособий. В их основе лежат следующие основные принципы:

• принцип «от простого к сложному» (задания расположены в порядке возрастания их сложности)

• принцип «самостоятельно по способностям» (позволяет ребенку самостоятельно решать задачи, поднимаясь с каждым разом на новый уровень развития).

В процессе реализации этих принципов создаются благоприятные условия, которые способствуютповышению у ребенка уровня самооценки и самоконтроля, а это в свою очередь имеет огромное значение и для его учебной деятельности (будущей и настоящей).

Педагогам дошкольных образовательных учреждений необходимо включать в занятия развивающие игры, направленные на развитие пространственных и математических представлений. Но при этом следует не забывать про особенности, которыми обладают развивающие игры, для того чтобы, они не превращались в обычные занятия, где педагог объясняет, а ребенок лишь исполняет.

1. Каждая игра должна быть предложена ребенку в виде набора различных заданий, которые он будет решать с помощью кубиков, кирпичиков, геометрических фигур из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и так далее.

2. Задачи нужно давать в различных формах: в виде модели, плоского

рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т. п. Таким образом, ребенок будет иметь возможность знакомиться с разными способами передачи информации.

3. Предлагаемые задачи должны иметь разные уровни сложности: от доступных иногда 2—3-летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Вследствие этого развивающиеигры будут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости).

4. Задания следует давать ребенку с постепенным усложнением.Это позволит ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, то есть развивать свои творческие способности.

5.Из предыдущего пункта вытекает следующая особенность: нельзя объяснять ребенку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится все брать сам из реальной действительности.

6.Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше.

Таким образом, развивающие игры интересны не только своим занимательным замыслом, но вместе с тем и своей нарастающей сложностью. Увлекаясь, ребенок, не замечает того, что он учится. Преодолевая легкий этап игры и переходя к следующему, ребенок сталкивается с затруднениями, однако они не являются для него непосильными настолько, чтобы отпугнуть интерес к игре, но столь интересными, что способны перестроить его представления и включить в интеллектуальную познавательную деятельность. Развивающие игры не только развлекают детей, но и развивают ум, расширяют, углубляют их представления об окружающем мире, закрепляют полученные знания и умения.

Одними из таких являются игры Никитина. Каждая из игр представляет собой набор задач, которые ребенку необходимо решать с помощью кубиков или кирпичиков. Задачи даются ребенку в различной форме.

Так, например, используя кубики Никитина, можно предложить ребенку сыграть в игру «Сложи узор». Суть игры заключается в том, что нужно складывать множество интересных узоров по рисункам-заданиям начиная с самых простых одноцветных из 4-х кубиков и доходя до красивых сложных узоров из всех 16-ти кубиков. Также данная игра позволяет проявлять творческие способности и воображение, давая ребенку возможность придумывать и составлять свои собственные узоры. В ходе игры у детей задействуются наглядно-действенное мышление, мыслительные операции сравнения, анализа и синтеза; развиваются способности комбинирования; зрительная память, чувство симметрии, воображение, улучшается самоконтроль, целеустремленность и усидчивость.

Другой вид игры «Кирпичики» развивает пространственное мышление, глазомер, внимательность, аналитико-синтетическое мышление, точность, аккуратность. В ходе игры дети учатся работать с чертежом и соотносить изображение с реальным объектом. Данная игра будет полезна дошкольникам, начиная с 4-5 лет.

Игра состоит из 8 деревянных кирпичиков (аналогичных по пропорциям стандартным кирпичам 1:2:4) и 30-ти оригинальных чертежей-заданий, расположенных по принципу «от простого к сложному». Эта игра примечательна тем, что ребёнок на основе плоских изображений одного предмета с 3-х сторон (3 вида на чертеже), создаёт объёмную модель.

Уникуб Никитина – игра, развивающая пространственное и математическое мышление, логику и сообразительность. В Уникуб можно играть, начиная с 3 – 4 лет.

Игра состоит из 27 деревянных кубиков, окрашенных по-разному в три цвета: красный, желтый и синий, и 60-ти оригинальных заданий. Сложность заданий увеличивается постепенно. Сначала ребенок собирает модели, ориентируясь только на их внешнюю расцветку, затем появляются задания, где надо учитывать и то, что «внутри» модели, и наконец, ребёнку приходится ставить каждый кубик, ориентируясь на его окраску со всех 6-ти сторон. Принцип «от простого к сложному» дает детям возможность находить решения самостоятельно, без подсказки взрослого, и самим проверять правильность решения.

Таким образом, эти универсальные кубики вводят малыша в мир двухмерного и трехмерного пространства. Игры с кубиками Никитина оказывают эффективное влияние на развития математического мышления детей, что позволяет им в будущем легче овладевать алгеброй, геометрией, черчением и другими точными науками.

Успешной предматематической подготовке дошкольников также помогают игры на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений. Ярким примером таких игр является «Танграм».

Танграм — это головоломка, состоящая из семи плоских фигур. Их складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое — необходимо использовать все семь фигур танграма, и второе — фигуры не должны накладываться друг на друга.

Задания в данной игре даются от простых к сложным. Вначале ребенок собирает фигуры животных, человека и другие по изображениям на карточках, причем на схематичных рисунках имеются и внутренние, и внешние границы используемых деталей. После того, как ребенок освоится и будет хорошо справляться, можно предложить ему составить фигуры по изображениям, которые имеют лишь внешние границы деталей. Ребенку самому необходимо будет решать,как и какие детали расположить на плоскости, чтобы собрать нужное изображение. Помимо прочего данная игра, позволяет ребенку проявлять творчество и самому придумывать новые фигуры.

Танграм способствует развитию у детей умения играть по правилам и выполнять инструкции, наглядно-образного мышления, пространственного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, комбинаторных способностей.

Одной из лучших игр, которая появилась на рынке в последнее время, является игра «Катамино». Она позволяет ознакомиться с основами геометрии, тренирует находчивость, логическое и пространственное мышление, смекалку.

Суть игры заключается в том, чтобы заполнить поле определенной площади при помощи различных объемных фигур (пентамино). Всего в игре 12 различных по форме пентаминои большое количество уровней сложности. Размер игрового поля, который нужно заполнить фигурами, регулируется ограничителем. На поле есть деления от 3 до 12, именно в эти позиции и ставится ограничитель. На первом уровне сложности ограничитель ставится в позицию три.Получившуюся при этом площадь ребенку необходимо полностью заполнить тремя фигурами. Если ограничитель стоит в 4 позиции, значит поле заполняется четырьмя различными фигурами. Все возможные комбинации фигур указаны в брошюре с заданиями. Помимо всего прочего ребенок может строить по схемам при помощи пентамино и различные объемные лесенки, домики, башенки, стены, фигуры животных и так далее. Вариаций игры огромное множество.

Еще одной игрой, которая стала популярной, является игра «Застенчивый кролик».Она знакомит ребенка с такими понятиями, как "выше", "ниже", "внутри", "снаружи" и так далее. Игра развивает концентрацию, речевые функции, логику, пространственное мышление, а также вырабатывает навык решения проблем.

В состав игры входят 3 деревянных блока, деревянная фигурка кролика, карточки с заданиями. Чтобы справиться с заданием, ребенку требуется расположить объемные детали головоломки таким образом, чтобы решить одну из поставленных задач на карточке. Игра построена по принципу «от простого к сложному», начиная с первых самых лёгких заданий ребёнок втягивается в игру и ему нравится, что он может самостоятельно построить заданную конструкцию.

Таким образом, в дошкольном возрасте важно разбудить мышление ребенка, его познавательную активность, чтобы он научился сам искать знания. Ребенок, приученный с раннего детства к действию по штампу, по готовому рецепту «типового решения» теряется там, где от него потребуется самостоятельное размышление и решение.

Решение разного рода задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию общих умственных способностей: логики мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки и сообразительности, пространственных представлений.

В комплексном подходе к воспитанию и обучению дошкольников немаловажная роль принадлежит занимательным развивающим играм, задачам, развлечениям. Они интересны для детей, эмоционально захватывают их. А процесс решения, поиска ответа, основанный на интересе к задаче, невозможен без активной работы мысли. Этим положением и объясняется значение занимательных задач в умственном и всестороннем развитии детей. В ходе игр и упражнений с занимательным математическим материалом дети овладевают умением вести поиск решения самостоятельно. Воспитатель вооружает детей лишь схемой и направлением анализа занимательной задачи, приводящего в конечном результате к решению. Систематическое упражнение таким способом развивает умственную активность, самостоятельность мысли, творческое отношение к учебной задаче, инициативу.

Литература:

1. Богуславская 3. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста: Кн. для воспитателя дет. сада. — М.: Просвещение, 1991. —207 с.

2. Зайцев А. А. Катамино — что это? / А. А. Зайцев, М. Л. Сайфиуллина. — Текст: непосредственный // Юный ученый. — 2019. — № 10 (30). — С. 50-55. — URL: https://moluch.ru/young/archive/30/1778/ (дата обращения: 01.12.2021).

3. Никитин Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры. —3-е изд., доп.— М.: Просвещение, 1990. —160 с.

4. Развивающие игры Никитиных из первых рук: сайт. — URL: <https://igrynikitinyh.ru/?yclid=580817065611362303> (дата обращения 01.12.2021) — Текст: электронный.

5. Чиркова Е.В. Игровая деятельность дошкольников: Учебно-методическое пособие. – Астрахань: ОАОУ СПО «Астраханский социально-педагогический колледж», 2015. - 76 с.