

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

Детский сад «Одуванчик»

Методическая разработка

Дидактическая игра «Муха»

Подготовила: Новосад Мария Леонидовна,
воспитатель первой квалификационной категории

2021 год

“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

Аннотация

Интегрированная игра для ориентировки на плоскости, закрепление понятий «лево», «право», «верх», «низ», активизация словаря по лексическим темам, развитие пространственных представлений.

Назначение материала: игра может быть использована педагогами с детьми в возрасте от 3-Х лет.

Данная игра предназначена для детей, которые плохо ориентируются в пространстве и на плоскости. Так как несформированность этих представлений ведет к тому, что у них нередко возникают трудности при овладении чтением и письмом, рисованием и другими видами учебной деятельности.

Данная методическая разработка будет интересна воспитателям и специалистам дошкольных образовательных учреждений.

Актуальность

Актуальность данной разработки заключается в том, что зрительное и слуховое внимание – это фундамент, который обеспечивает правильное восприятие окружающего мира. Свободное оперирование пространственными образами является необходимым условием успешного познания и активного преобразования действительности. Именно с помощью дидактических игр данного вида осуществляется сенсорное воспитание детей, развиваются познавательные процессы, развивается мышление, речь, воображение, память, расширяются и закрепляются представления об окружающей жизни. Помимо этого при использовании дидактических игр у детей воспитываются такие качества, как: находчивость; сообразительность, инициатива, усидчивость, умение преодолевать трудности, умение считаться с товарищами.

Основная часть

Дидактическая игра «Муха» предназначена для работы с детьми от 5 до 7 лет.

Эта игра помогает ребёнку преодолеть трудности в обучении, развивает умение концентрировать и распределять внимание. Помогая «Мухе», прокладывая путь, ребенок сможет развить не только пространственные представления, но и внимание, воображение, мышление, графические навыки, сформировать образ буквы и слова. Он научится быть внимательным и наблюдательным, что непременно улучшит его результаты в школьном обучении.

Цель: развитие пространственных представлений и активизация словаря по лексическим темам у дошкольников.

Задачи:

- Учить ориентироваться на листе бумаги в клетку.
- Развивать зрительное и слуховое внимание; умение точно выполнять учебную задачу.
- Воспитывать усидчивость и наблюдательность

Оборудование:

Игровое поле (напечатанное и заламинированное) и муха, картинка с изображением мешка или банки и окно. Поле должно содержать ячейки в количестве: 3х3, 4х4 и т.д.

Ход игры:

Положите муху в центральную клетку. "Муха" может быть придуманная вами фишка (игрушка, пуговица, камушек и т. д.) Объясните ребенку, что перемещение мухи с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд ("Вверх!", "Вниз!", "Вправо!" или "Влево!") муха перемещается соответственно команде на соседнюю клетку.

На начальном этапе, пока учим детей, рассказываем сказку и показываем на доске, где оказалась "муха" после очередного «перелёта». Именно это и даёт возможность детям соотнести словесное обозначение со зрительным объектом.

Пример организации игры:

Чтение сказки: Жила – была муха. Она очень любила путешествовать. А жила муха в левом нижнем углу (дети ставят муху на поле). Надоело ей сидеть, и полетела

муха на 1 клеточку вверх. Осмотрела все и полетела дальше на 1 клеточку вправо и где оказалась муха? (в центре листа). Но и тут мухе не понравились, и перелетела она на 1 клеточку вниз, а дальше еще на 1 клеточку вправо и оказалась муха в правом нижнем углу. Отдохнула муха и перелетела на 2 клеточки вверх и оказалась в правом верхнем углу. Но и тут ей не понравилось, и перелетела она на 2 клеточки влево и оказалась в левом верхнем углу. Посидела муха и решила лететь домой, так как дома лучше всего и перелетела на 2 клеточки вниз и оказалась дома, где? (в левом нижнем углу).

Этапы усложнения игры:

Когда ребенок понял, как передвигается муха в соответствии с командами, не путает «лево-право», «верх-низ», игра переходит на новый уровень, где начинает тренироваться воображение и визуализация.

1. Вы убираете муху (она стала невидимой), игровое поле при этом перед глазами ребенка. Вы даете команды, но ребенок уже передвигает не настоящую, а воображаемую муху по полю. Это очень трудно, поэтому не торопитесь, на начальных этапах много команд не задавайте. Проверьте после 2-3 команд, где находится воображаемая муха ребенка: «Где Муха?» И он должен показать клеточку, где наша героиня сейчас находится.

Если он справляется - увеличивайте количество команд.

2. На следующем этапе убирается и игровое поле, теперь ребенок должен и поле и муху представлять в своей голове. В последствие можно увеличивать количество клеток игрового поля.

Варианты игры

Игра на пустом поле «Муха на сетке»

Ведущий ставит мушку на любую клетку сетки. Мухе нужно выбраться за край сетки и попасть в дом. Ведущий ведет муху: 2 клетки вверх, 3 вправо, 1 по диагонали вправо вверх и т.д., а ребенок внимательно следит за ее передвижением

Как только муха вылетает за границы клетки, ребенок должен хлопнуть в ладоши или по столу (ловит муху). Если ребенок не успевает сделать хлопок, то муха залетает в дом или вылетает в окно. Выигрывает тот, кто поймает большее количество мух. Чтобы увлечь ребёнка игрой, можно добавить: «Если ты успеешь хлопнуть до

того, как я назову следующий ход, то пойманную муху мы сажаем тебе в мешок, а если муха сможет обхитрить тебя и вылететь из клетки незаметно, то мы выпускаем её в окно. Всего будет 5 мух. Каждая муха начинает свой полёт из центра. Если в конце игры мух будет больше в твоём мешке – ты победил, если мух в окне окажется больше – значит им удалось тебя запутать». По мере тренировки, можно ускорять темп и удлинять маршрут "полета" мухи, заставляя ребенка ориентироваться в пространстве листа быстрее. (Приложение 1)

Игра на тематическом поле «Муха в ...»

У каждого игрока поле и фишка с мухой. Желательное количество игроков от 1 до 4. Но можно и больше. Можно играть с одним полем (распечатать одинаковые поля по количеству игроков или сразу распечатать поля в нескольких экземплярах). А также можно играть разными цветными фишками на одном поле.

В начале игры муха сидит в центральной клетке или находится за полем (по договоренности перед игрой). Если до игры муха находится вне поля, то первую клетку можно задать загадкой или заданием.

Ребенок находит эту клетку и ставит на нее свою муху. Ведущий ведет муху командами: клетка вниз, три клетки вправо, две клетки влево и т.д. Когда ведущий говорит "стоп", он спрашивает игроков, где оказалась муха. Правильный ответ – это еще не повод остаться на клетке. Игрок получает от ведущего вопрос, связанный с тематическим полем и конкретной клеткой. Если игрок ответил верно - муху поймал. Он остается на этой клетке, а в банку сажает мушку (можно ставить в банке Х маркером, а можно использовать фишки-мушки, которые добавляют в банку). Если игрок не справился с заданием, муха улетает в окно, балла не получено. Можно заранее каждому игроку раздать одинаковое количество мушек. У кого все мушки улетели в окно, тот выходит из игры. Выигрывает тот, у кого наберется больше мушек в банке. (Приложение 2)

«Муха» с графической схемой

Большое игровое поле предназначено как для самостоятельной игры детей, так и по инструкции педагога. Вместо инструкции педагога ребенок получает карточки с заданием, изображенным в схеме. На игровом поле синий кружок должен располагаться в левом нижнем углу.

- стрелка смотрит вправо, цифра рядом со стрелочкой означает количество ходов.

4- ход влево, 4 клеточки

2 - ход вниз 2 клеточки

1 - ход вверх 1 клеточка

Каждая карточка помечена кружками разного цвета, с этого кружка фишка - муха начинает ход на игровом поле.

В эту игру можно играть и на доске. Для этого поле нужно увеличить, распечатать и прикрепить на доску на металлической основе. Фишки с мухами вырезать, прикрепить с обратной стороны магнитик (есть дешевые гибкие магниты для холодильника: разрезаете его на квадраты, приклеиваете на фишку). В таком формате можно играть всей группой.

«Муха» с предлогами

Цель: активизация словаря в работе над предлогами

Ход игры: Предварительная работа: знакомство с символом короткого слова – «на».

1 вариант Перед ребенком располагается игровое поле, разделенное на сектора. В каждом секторе изображен какой-либо объект в центральном секторе - изображен символ предлога (короткого слова) – «на». В начале игры в центральном секторе устанавливается фишка, которая условно называется «муха». По указанию взрослого «муха» отправляется в полет (пример: на 1 клетку вверх, 2 клетки вправо, 1 клетка вниз). Во время каждой остановки ребенок озвучивает на какой объект села муха (Муха села на юлу, Муха села на самолет).

На начальном этапе обучения 2 игровое поле (в нашем случае черно – белое), аналогичное первому, находится у взрослого, который обозначает на нем место, в котором оказалась «муха» после перелета.

2 вариант

Игра проводится среди 2 детей. Взрослый загадывает конечную цель и отдает команды детям. Оба ребенка выполняют одинаковые команды. Выигрывает тот, кто достигнет верной конечной цели.

3 вариант

Взрослый предлагает ребенку закрывать (фишками) те картинки, которые будут указаны в его команде (например: закрой объект выше юлы, закрой тот, что слева от куклы). В конце игры результат сравнивается с образцом (который заполняет взрослый) и определяется, правильно ли ребенок выполнил задание.

4 вариант

Взрослый предлагает ребенку добраться из центра до какого-либо объекта. При этом ребенок сам проговаривает путь «мухи» (Муха поднялась на 1 клетку вверх, на 1 клетку влево...), и должен проследить, что бы муха не вышла за пределы листа. Для усложнения задания предлагается найти самый короткий или самый длинный путь.

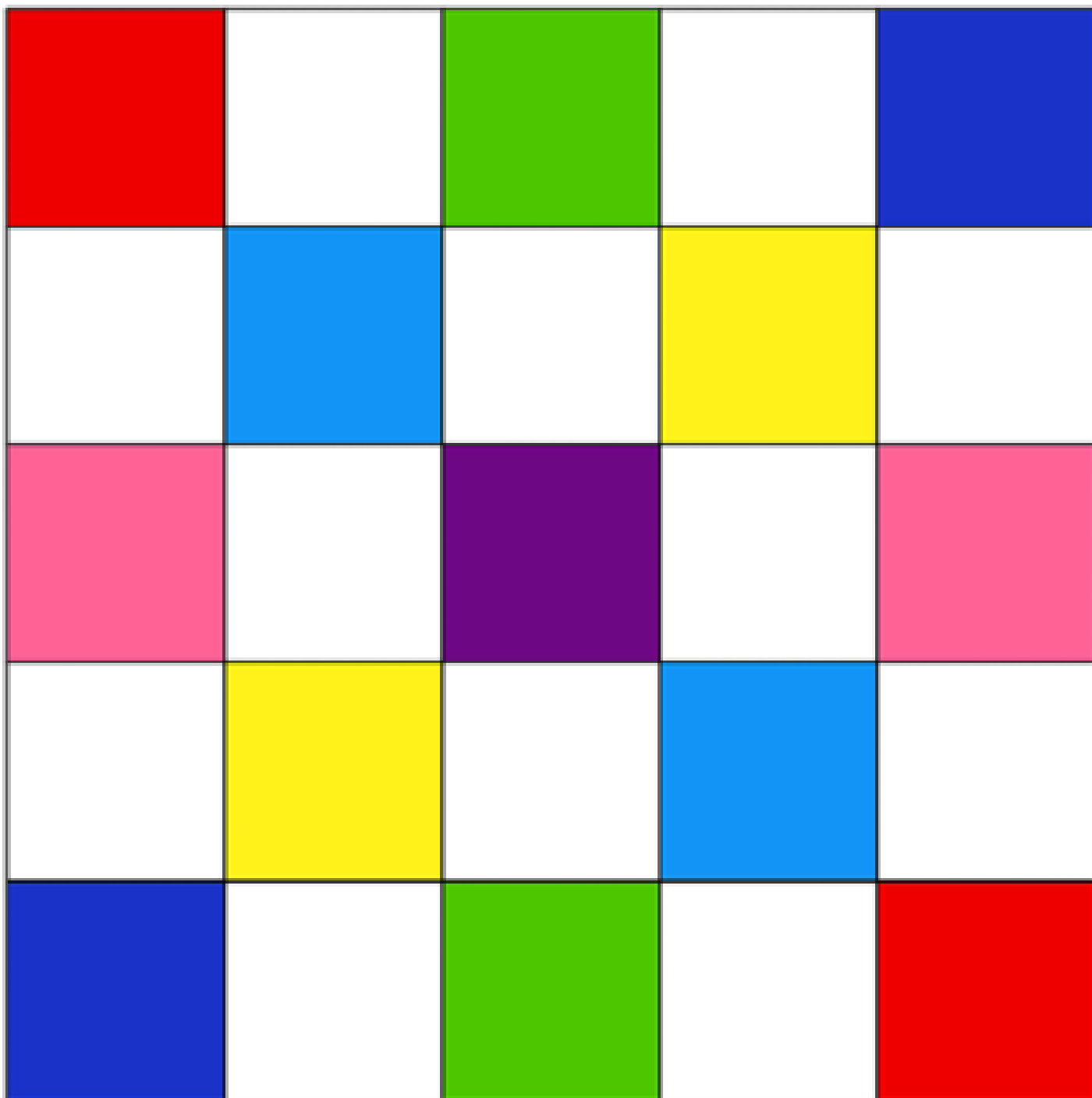
Заключение

При систематической работе с детьми в данную игру, у детей повышается уровень развития пространственных представлений. Дети могут без затруднений определить правую и левую сторону своего тела, свободно ориентироваться в окружающем пространстве, достаточно хорошо ориентироваться на плоскости и на листе бумаги в клетку, понимать и правильно использовать в речи различные предлоги, усвоить понятия «право-лево», «верх, низ», «диагональ», предлоги «на», «над», «под», избавиться от зеркального написания букв и цифр.

Дидактическая игра способствует расширению, уточнению и систематизации полученных знаний, что позволяет детям овладевать пространственной ориентировкой не только на игровом материале, но и в окружающей обстановке.

Литература. Пособие «Развиваем внимание с нейропсихологом» (авторы С.В. Курдюкова, А.В. Сунцова).

- Интернет ресурсы

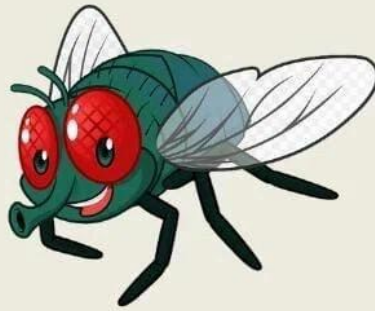


1

2

3

4



6

7

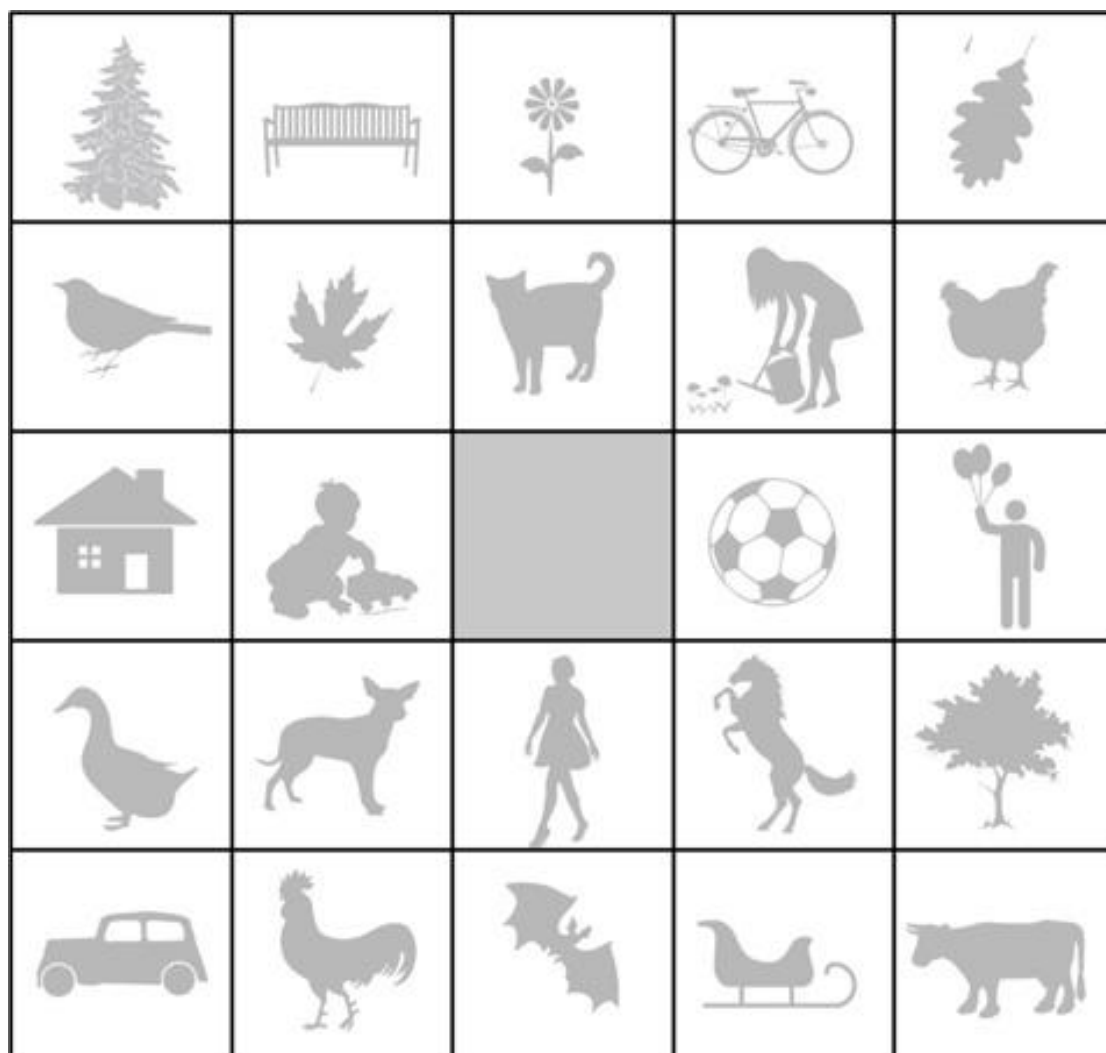
8

9



ПОЛЕ 1
МУХА В ДОМЕ





ПОЛЕ 2
МУХА НА УЛИЦЕ



9	12	18	14	16
10	21	5	15	7
23	17	24	20	1
6	4	19	11	8
25	22	3	13	2

3	25	21	13	5
16	11	23	8	19
7	18	2	4	15
14	9	20	12	24
1	22	6	17	10



