

Костетська Олена Володимирівна

вихователь спеціальної групи для дітей з затримкою психічного розвитку

освітнього дошкільного закладу №176

Криворізької міської ради

СТВОРЕННЯ РОЗВИВАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА ІГРИ НА ПІДЛОЗІ

Поданий матеріал містить комплекс малорухливих дидактичних ігор, якими можна доповнити осередок рухової активності.

Постановка проблеми: сприяти підвищенню рухової активності дітей в процесі ігор на підлозі з інтелектуальним навантаженням.

Сьогодні в дошкільних навчальних закладах відбувається становлення парадигми особистісно-орієнтованої моделі освіти. Для реалізації цієї моделі педагогу потрібно створити необхідні умови, тобто сприятливий розвивальний простір, у якому дитина буде активно діяти, спілкуватися, отримувати знання, розвивати свої уміння, навички.

Чим різноманітнішим, варіативнішим, доступнішим для ознайомлення та використання буде оточуюче дитину розвивальне середовище, тим вона зростатиме більш практично умілою, вправною, кмітливою, працездатною, життєво компетентною.

Відомий психолог Л.С.Вигодський зазначав, що наукові поняття не засвоюються і не заучуються дитиною, а виникають і складаються за допомогою величезної напруги її власної думки. Саме тому одним із шляхів, який веде до прискорення процесу пізнання, є використання ігор у різних видах діяльності дошкільників. Я впроваджую різні інноваційні технології, серед яких малорухливі дидактичні ігри на підлозі. Вони різноманітні за своїм змістом, не сумісні з примусом і створюють радісну атмосферу. Більшість ігор не вичерпується запропонованими завданнями, а дозволяють дітям складати нові варіанти завдань, тобто займатися творчою діяльністю. Гра – це «чарівна скринька», за допомогою якої можна навчити дітей читати, рахувати і, головне, - мислити, спостерігати, доводити, розуміти, творити.

Відомий педагог Б.П.Нікітін визначив «золоті правила» ігор, яких слід дотримуватись дорослим. Ось деякі з них:

- ✓ гра має приносити радість, проходити в невимушеній атмосфері;
- ✓ під час гри дитина повинна думати, самостійно знаходити і виправляти помилки;
- ✓ доречно влаштовувати змагання;
- ✓ ігри необхідно повторювати, повторення – необхідна умова розвивального ефекту.

Гра-ходилка «Фортуна»

Мета: вдосконалювати вміння рахувати в межах шести, закріпити поняття (вперед-назад), розрізняти геометричні фігури (куб, круг).

Правила: гравці кидають по черзі кубик, скільки на ньому випаде крапок, на скільки кружечків потрібно переставити свою кеглю, рожевий кружок дає можливість рухатись або вперед, або назад. Виграє той, хто перший дійде до кінця ланцюжка.



Грав я сам і грали вдвох,
а тепер зіграймо втрох.

Гра: «Кольорові квіти»

Варіант №1

Мета: рахувати в межах восьми, закріпити назву кольорів(жовтий, зелений, голубий, рожевий), геометричних фігур (квадрат, круг).

Правила: чотири гравці кидають по черзі кубик, скільки на ньому випаде крапок, на скільки квадратів потрібно переставити свою квітку. Виграє той, чия квітка першою дістанеться останнього квадрата.



Ми завзяті дітлахи, граємо всі залюбки.

Варіант №2

Мета: рахувати в межах восьми, орієнтуватися на площині (ряд, стовпчик).

Правила: ведучий кожному гравцю називає номер рядка, та номер стовпчика, і той повинен правильно знайти місцеположення для своєї квітки, гравець який не правильно визначив це місце, вибуває з гри. Гра продовжується до того часу, поки не залишиться один гравець - переможець.

Гра: «Лабіринт»

Мета: розвивати логічне та просторове мислення, уміння передбачати результат дії.

Правила: гравець - водій лавіруючи машиною, повинен проїхати по лабіринту до місця призначення (заправки, гаражу), не попавши до пастки.



Лабіринт ми цей пройдемо,
і вихід знайдемо.

Гра: «Десятий квадрат» Варіант №1



Мета: рахувати в межах десяти, метати торбинку з піском в горизонтальну ціль, розвивати окомір.

Правила: від стартової лінії гравці по черзі кидають торбинку з піском, намагаючись влучити в кожен квадрат. Той хто першим влучить в десятий квадрат, стає переможцем.

Хто з фізкультурою на «ти»,
в житті досягне він мети.

Варіант №2

Мета: удосконалювати навички стрибків на одній та обох ногах.

Правила: гравці стрибають по квадратах на одній та обох ногах, тримаючи при цьому рівновагу. Гравець, який не утримав рівновагу під час стрибків, програв.

Література

1. Базовий компонент дошкільної освіти. А.М.Богущ. Київ, 2012.
2. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Українське дошкілля». О.І.Білан. Тернопіль ТОВ «Мандрівець», 2017
3. Програма розвитку дітей старшого дошкільного віку «Впевнений старт». Б.М.Жебровський. Тернопіль ТОВ «Мандрівець», 2012.
4. Н.І.Нечипорук, О.П.Томей «Розвальні ігри для дошкільників.». Харків. Основа, 2007р.
5. Н.В.Чуб «Ігри упродовж дня». Харків ТОВ «Веста», 2007.

6. Л.Калузька. М.Отрощенко «Інновації в дошкіллі». Тернопіль ТОВ «Мандрівець», 2010.