

Консультация «Физические упражнения в формировании сенсорных эталонов у детей младшего дошкольного возраста»

Консультация «Физические упражнения в формировании сенсорных эталонов у детей младшего дошкольного возраста»

Значение двигательной активности для ребенка третьего года жизни очень велико. Если ребенок не удовлетворил потребность в движении, он будет плохо спать, есть, капризничать не только в детском саду, но и дома. Для того, чтобы побуждать детей к двигательной активности, нужно использовать в своей работе различные приемы: совместное выполнение разнообразных движений с ребенком, упражнения и игры на развитие пластики, показ упражнений на подражание движениям животных, внесение и обыгрывание самодельных физкультурных пособий, использование художественного слова.

В двигательной деятельности дети активнее воспринимают новые предметы, их свойства и качества. Они охотно скатывают с горки, подержав в руках, разные по величине и окраске колеса, шары, мячи. Им нравится выполнять задания с предметами, разнообразными по форме, выкрашенными в яркие цвета. В процессе организации двигательной активности малышей можно решать задачи не только их физического воспитания, но и сенсорного развития.

Дети раннего возраста плохо осваивают сенсорные эталоны, если ограничиваться только традиционными дидактическими играми. Поэтому сенсорные задачи нужно включать в игровую двигательную деятельность. В соответствии с ФГОС при ее организации использовать интеграцию образовательных областей: Познание, речевое развитие и физическое развитие.

Формировать умения детей переносить действия с пособиями в самостоятельную игровую и двигательную деятельность.

Действуя с предметами, ребенок реализует свою активную позицию в этом мире и свои главные жизненные интересы. Задача воспитателя – организовать его активность и направлять ее в нужное русло. Приобщение к предметному миру в раннем возрасте происходит только при активном участии взрослых и в непосредственном сотрудничестве с ними. В ходе такого сотрудничества малыш одновременно получает и внимание взрослого, и его участие в совместных действиях, и главное, новые,

адекватные способы действия с предметами. Внимание ребенка перемещается с самого предмета на способ действия – что и как с ним можно сделать. Потребность малыша в оценке взрослого, в его участии – один из главных побудителей активности. Внимание и личная обращенность взрослого стимулируют и поддерживают активность ребенка, придают уверенность, побуждают действовать и совершенствовать умения.

В совместной деятельности с детьми можно широко применять нетрадиционные дидактические игры по сенсорике, имеющие двигательный характер. При подборе игр учитывать особенности детей своей группы, приобретенный опыт. Варианты игр неоднократно проигрывать с ребенком сначала индивидуально, а затем с небольшими подгруппами детей, чтобы убедиться в их доступности.

Подвижная игра может исполнять роль дидактической со всеми ее особенностями. В этом случае ее можно назвать подвижной игрой с дидактической направленностью. Благодаря ощущению радости движения ребенок выполняет дидактическую задачу игры более эффективно без ущерба для здоровья, так как не ущемляется потребность дошкольника в природной подвижности.

В подвижной игре дидактической направленности достигаются две цели: физическое развитие и решение познавательных задач. При этом сохраняются оздоравливающее влияние и укрепление физического и психического здоровья. Подвижная игра становится эффективным средством закрепления знаний, умений и навыков (математика, грамота, сенсорика, ознакомление с окружающим, коммуникабельность и т. п.).

Подвижную игру дидактической направленности можно использовать на физкультурных занятиях и в свободной деятельности, а также как часть других занятий для закрепления и обобщения полученных ранее знаний, умений и навыков.

Необходимо отметить, что у детей младшего и среднего дошкольного возраста на начальном этапе превалирует двигательный компонент. У старших дошкольников чаще ведущим являются дидактический компонент, скорость выполнения, а качество двигательного иногда отступает на последнее место.

Можно назвать основные принципы подвижной игры дидактической направленности:

- активность и сознательность (дети активны и осознанно выполняют поставленные двигательные и дидактические задачи);
- постепенность (*от знакомых игр к новым*);
- соответствие возрастным и физическим особенностям детей (*готовность к выполнению двигательных и дидактических задач*);
- соответствие месту (*соответствуют ли место, время и условия поставленным в игре задачам*).

При организации и проведении подвижных игр дидактической направленности следует придерживаться следующих условий.

Правила игры должны быть просты, четко сформированы и понятны детям той возрастной группы, для которых она проводится.

Игра должна способствовать развитию мыслительной и двигательной деятельности.

Игра не должна подвергать детей риску, угрожать их здоровью.

Каждый участник игры должен принимать в ней активное участие.

Инвентарь для игры должен быть красивым, интересным, безопасным.

Подвижные игры с дидактической направленностью

«Осьминог» (2-5 лет)

Пособие: игрушка осьминог с 8 щупальцами.

Вариант 1: Ребенок 2-3 лет встает между «щупальцами». Перешагивает или перепрыгивает на двух ногах через «щупальцу» и называет ее цвет.

Динамическая задача: в зависимости от выбранного вида движения.

Дидактическая задача: сенсорика.

Вариант 2: 4 ребенка располагаются между «щупальцами», оставляя между собой свободные секторы.

Выбирается тема, например «мебель». Воспитатель называет предметы. Если они относятся к выбранной теме, то дети перепрыгивают в следующий сектор. Если предмет не относится к

данной теме, то дети стоят. (*Например: стул, диван, яблоко, кровать, матрешка, стол и т. д.*).

Динамическая задача: в зависимости от выбранных педагогом заданий (*прыжки вправо, на двух ногах, влево, прыжки на одной ноге*).

Дидактическая задача: классификация предметов, слуховое внимание.

«Чья команда победит»

Вариант 1: Дети делятся на две команды. Раздаются фишки красного, синего, зеленого цвета по одной на каждого игрока. Фишки синего цвета – твердый согласный звук, зеленого – мягкий согласный звук, красного – гласный звук. На противоположной стороне зала столы с предметными карточками. По сигналу первые игроки бегут к своим столам, выбирают карточку с предметом, первый звук которого соответствует цвету его фишки. (Например, если фишка синего цвета, то предмет начинается с твердого согласного). После этого игрок возвращается к команде, передает эстафету. И так все члены команды. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание.

Вариант 2: Бежать можно с преодолением различных препятствий или указанным способом.

Динамическая задача: быстрота, ловкость.

Дидактическая задача: грамота, быстрота реакции.

«Комары, лягушки, цапли» (6-7 лет)

Вариант 1: Детям надеваются полумаски: комары, лягушки, цапли. Под музыку дети выполняют движения: «комары» – летают, «лягушки» – прыгают, «цапли» – ходят, высоко поднимая колени. По сигналу «лягушки» – «цапли» приседают, а «лягушки» догоняют «комаров». По сигналу «цапли» – «комары» приседают, а «цапли» догоняют лягушек.

Вариант 2: Вместо голосового сигнала можно использовать сигнальные карты – лягушки, цапли.

Динамическая задача: скорость бега, ходьба с высоким подниманием бедра, прыжки на двух ногах.

Дидактическая задача: экологическая цепочка, внимание.

Часто использовать сюжетные игрушки-пособия при организации совместной деятельности с детьми. Они помогают малышам лучше понять двигательную задачу и успешнее овладеть сенсорными

навыками. Например, ребенок учится перешагивать через цветок, бабочку, жучка, а не просто через палку, приподнятую над полом. Малыш старается их не задеть и при этом знакомится с разнообразием величины, формы, цвета предметов.

Добавлять в совместную деятельность чтение небольших потешек, коротких стихов, которые облегчают ребенку восприятие задачи и вызывают интерес к двигательной-сенсорной деятельности :

- Смело, Танечка, шагай.

Выше ножку поднимай,

На жучка не наступай!

Особый интерес может вызвать у детей игра *«Собери грибки»*. Дети отыскивают расставленные по группе деревянные грибочки разной величины и раскладывали их по корзинкам: большие – в большую корзинку, а маленькие – в маленькую. При этом предлагать сказать, где они нашли грибки (*под столом, на полке и т. д.*).

Так же нравится детям выполнять задания с флажками. Например, в одну руку дается красный флажок, а в другую синий. После активной ходьбы детям предлагается поднять сначала флажок такого же цвета как в руке у воспитателя, а затем другого.

Еще одна любимая игра *«Собери шарики»*. Шары двух цветов рассыпаются на полу. Детям предлагается собрать их по разным корзинам, ориентируясь на цвет (*в одну корзину – красные шарики, в другую – желтые*). Эта игра всегда проходит с повышенной двигательной активностью

В подвижной игре *«Строим Дом»* использовать крупный мягкий строительный модуль. Дети совместно строят дом, по очереди принося детали. При этом воспитатель уточняет цвет и величину детали. После проведения этой игры, дети стали строить дома и башни из пластмассового конструктора самостоятельно.

Для активных действий ребенку нужны крупные игрушки, которые вовлекли бы в двигательный процесс весь организм. Преимущество крупного игрового материала состоит еще и в том, что он стимулирует двигательную активность. Чтобы создать постройку ребенку необходимо наклоняться, поворачиваться,

приседать, выпрямляться, передвигать детали. Следовательно, движения в играх с таким материалом не могут быть однообразными. Игры с модулями дают возможность объединить в одну группу детей, различных по степени проявления двигательной активности, уровню сенсорного развития. Так, достаточно дать сидящему на кубе ребенку руль, и он уже становится шофером, штурвал – и он капитан. А новая игра – это всегда новое движение, расширение сенсорных представлений об окружающем мире.

Для этого совместно с родителями изготавливать дорожки для упражнения в ходьбе на профилактику косолапия, плоскостопия.

Для упражнения в ползании изготовить дорожку с перчатками. Во время выполнения движений на этой дорожке дети упражняются в различении цветов, а также происходит массаж ладони ребенка, т. к. перчатки нужно сделать с различными наполнителями.

Для упражнения в перешагивании сшить плоскостные цветы. При помощи этого пособия решаются задачи сенсорного и умственного развития: при сборке цветов из частей закрепляются умения различать предметы по цвету и форме.

Плоскостные изображения жучков применять для упражнения в перешагивании и обегании. Во время выполнения этих движений одновременно расширяю представления детей о форме, цвете, количестве.

Плоскостные цветы и жучки можно использовать так же в качестве ориентиров при проведении подвижных игр, физических упражнений, для формирования новых пространственных представлений у малышей.

Рациональное размещение в группе этих и других пособий поможет вам руководить самостоятельной деятельностью детей, успешно решая задачи, как физического развития, так и сенсорного воспитания.

- расширение сотрудничества с родителями по оказанию педагогической помощи семье в организации сенсорно-двигательной активности ребенка дома.