



GDZIE??? *KTÓRĘDY???*

ORIENTACJA

PRZESTRZENNA

I KIERUNKOWA CZ.II

W poprzednim artykule omówiłam rozwój wyobraźni przestrzennej oraz umiejętności rozumienia stosunków przestrzennych i kierunkowych na I i II etapie rozwojowym. Poniżej chciałabym przedstawić kolejne dwa progi rozwojowe w zakresie kształtowania tych sprawności.

Właściwa orientacja w schemacie ciała, a także prawidłowe realizowanie zadań dotyczących poruszania się i określania położenia przedmiotów względem swojej osoby lub wyznaczonego obiektu stanowią podłoże do budowania kolejnych sprawności przestrzennych i kierunkowych. Natomiast rozumienie kierunków i zdolność zastosowania ich w praktyce jest czynnikiem niezbędnym do rozwijania umiejętności różnicowania i kreślenia liter. Podstawowym elementem podczas realizowania powyższych zadań jest ruch i koordynacja wzrokowo – motoryczna.

ETAP III.



Rozwijanie umiejętności dostrzegania stosunków przestrzennych między przedmiotami i ich wzajemnego położenia niezależne od własnej osoby dziecka.

Ćwiczenia na tym etapie wykonywane są na przedmiotach. Zadaniem dziecka jest układanie przedmiotów w różnych miejscach przestrzeni: - na płaszczyźnie

dwuwymiarowej (np. tablica, zeszyt, książka); w przestrzeni trójwymiarowej (np. pokój); w przestrzeni niewymiarowej (np. otwarta przestrzeń).

Zadania proponowane dzieciom powinny uwzględniać:

- ćwiczenia pamięci ruchowej;
- rozwój wyobraźni kinestetyczno – wzrokowo – ruchowej;
- zabawy umożliwiające obniżenie napięcia stawowo – mięśniowego.

🚩 Zabawy związane z percepcją słuchową, np. poszukiwanie dźwiękowej zabawki ukrytej w pokoju.

🚩 Muzyczny szyfr – przygotowujemy wybrane instrumenty z dostępnych w domu przedmiotów (np. drewniane pateczki lub tyżki, bębenek lub kartonowe pudełko, stoiczek z ryżem, cymbałki). Rysujemy razem z dzieckiem na matych, oddzielnych kartkach symbole naszych „instrumentów”, czyli małe obrazki z instrumentem. Razem z dzieckiem gramy na kolejnych instrumentach i dopasowujemy do nich nasze obrazki. Następnie układamy ciąg obrazków (czyli taki szyfr), który będzie oznaczał kolejność grania na instrumentach. Zadaniem dziecka jest zagranie we właściwej kolejności na przygotowanych instrumentach zgodnie z szyfrem (np. bębenek, bębenek, pateczki, grzechotka). Zamiast instrumentów możemy także wprowadzić gesty i ruchy. Zadanie wykonujemy analogicznie do poprzedniej wersji, również rysując symbole na kartkach (np. tupiemy nogą, klaszczemy, klaszczemy, podskakujemy, mrugamy okiem, klaszczemy). Inną wersją tej zabawy jest sytuacja, w której to rodzic gra na instrumentach wybraną sekwencję dźwięków, natomiast dziecko zapamiętuje sekwencję, a następnie układa obrazki we właściwej kolejności. Możemy stopniowo wydłużać szyfr – sekwencję, którą zadajemy dziecku.

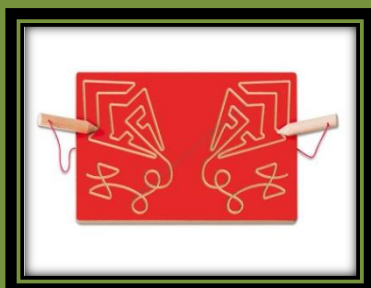
🚩 Tworzenie sekwencji dźwiękowych – prezentujemy dziecku kilka dźwięków zwierząt. Zadaniem dziecka jest ułożyć figurki zwierząt lub tematyczne obrazki w kolejności prezentowanej na nagraniu. Rodzic tworzy z dostępnych dźwięków sekwencję. Można skorzystać z dźwięków zamieszczonych w poniższym linku: <http://xn--odgosy-5db.pl/>

- ✚ Tor przeszkód (chodzenie z nazywaniem na, pod, obok) – z dostępnych zabawek i mebli układamy w pokoju maty tor przeszkód, tak aby dziecko mogło przejść np. pod krzesłem, po kilku poduszkach ułożonych jak kamienie, przeczołgać się pomiędzy dwiema skrzyniami z zabawkami.
- ✚ Udawanie zwierząt – przygotowujemy ilustracje przedstawiające zwierzęta, np. słoń, kota, węża, żabę, ptaka, raka. Lub wykorzystujemy figurki zwierząt. a) Pokazujemy dziecku ilustrację i uczymy sposobu, w jaki porusza się dane zwierzę, np. słoń – tupanie na ugiętych nogach udające ciężkie stąpanie, żaba – podskoki z przysiadu, kot – delikatne chodzenie na palcach, rak – poruszanie się do tyłu. Gdy dziecko zna już sposób poruszania się odpowiadający danemu zwierzęciu, pokazujemy losowo kartę/figurkę i prosimy: „Pokaż, jak chodzi słoń”. Możemy zamienić się rolami. b) Możemy wprowadzić ruch: spacerujemy lub biegamy po pokoju, dorosły zatrzymuje się i pokazuje obrazek/figurkę – wtedy dziecko wykonuje odpowiedni ruch dla danego zwierzątka. Nie nazywamy pokazywanego zwierzęcia, dziecko ma popatrzeć w naszym kierunku i odtworzyć z pamięci ten ruch.
- ✚ Zabawy i gry zręcznościowe z piłką – rzucanie woreczków do celu/ toczenie piłki do celu przy użyciu ręki, nogi, głowy/ rzucanie obręczy na patyk, gra w kręgle.
- ✚ Zabawy kierunkowe – chodzenie według instrukcji słownych. W pokoju ustalamy jakiś punkt, do którego ma dotrzeć dziecko (np. półka z książkami). dziecko nie wie jakie to miejsce. Podajemy mu krótkie polecenia ile kroków i w jakim kierunku ma się przesuwać, np. 3 kroki do przodu, 2 kroki w prawo, 5 kroków do tyłu itp. Kiedy dziecko dojdzie do celu może odnaleźć tam jakąś niespodziankę 😊
- ✚ Improwizacja ruchowa, naśladujemy chodzenie np.: – jakbyśmy przeskakiwali kałuże; – jakbyśmy mieli na tacy śniadanie; – jakbyśmy mieli na plecach ciężki wór; – jakbyśmy zbierali grzyby; – jakbyśmy chodzili po linie z parasolką; – jakbyśmy zbierali wiśnie na wysokich drzewach itp.
- ✚ Ćwiczenia mięśni dłoni z użyciem ciastoliny:



🇺🇦 Składanie papieru techniką origami, dla przykładu
<https://www.youtube.com/watch?v=OPqFsUENuPk>

ETAP IV.



Przygotowanie do nauki pisania – zabawy grafomotoryczne, rozwijające pamięć ruchową, kształtujące umiejętność odróżniania i kreślenia liter

Zabawy na tym etapie powinny być realizowane przede wszystkim na materiale literopodobnym lub tylko graficznym, symbolicznym. Natomiast późniejsze

wprowadzanie kształtu poszczególnych liter odbywa się ze szczególnym uwzględnieniem kierunku pisania (z góry na dół, od lewej do prawej), z zachowaniem ruchu w liniaturze.

- 🚩 Zagadki ruchowe – rysowanie w powietrzu figur, symboli lub prostych tematycznych rysunków przy pomocy dłoni, palców, nóg.
- 🚩 Rysowanie znaków graficznych po wzorach kropkowych.
- 🚩 Dyktanda graficzne – rysowanie na kartkach w kratkę według instrukcji obrazkowej – kodu.

Np. zamaluj odpowiednim kolorem wskazane w kodzie kratki.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	N	O	P	R	S	T
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				

Żółty:
7I, 7J, 8J, 15G,
15H, 15I.

Pomarańczowy:
3E, 3F, 3G, 4F, 8F,
8G, 9E, 9F, 9G, 10E,
10F, 10G, 10J, 11F,
11G, 11I, 11J, 12G,
12I, 12J, 13J.

Brązowy:
1H, 2G, 2H, 3H, 3I,
3J, 4J, 5F, 5J, 6F, 6J,
7G, 7H, 8H, 8I, 9H,
9I, 9J, 10H, 10I, 11H,
12H, 13H, 13I, 14I,
14J.

Czarny:
5H.

Np. połącz kropki według kodu.

	A	B	C	D	E	F
1	•	•	•	•	•	•
2	•	•	•	•	•	•
3	•	•	•	•	•	•
4	•	•	•	•	•	•
5	•	•	•	•	•	•
6	•	•	•	•	•	•

A3 – C1

C1 – D1

D1 – F3

F3 – A3

B3 – B6

B6 – E6

E6 – E3

- ✚ Dyktanda graficzne – rysowanie na kartkach w kratkę według instrukcji słownej – kodu. (Możemy dyktować dziecku kierunek rysowania linii według umieszczonych strzałek).

Wykonaj rysunek według podanego kodu.

The code consists of seven vertical columns of arrows, each 15 cells high. The arrows in each column are as follows:

- Column 1: ↑, ←, ↑, →, →, ↓, ←, ↑, ↑, →
- Column 2: ↑, →, ↓, →, ↓, →, ↓, ←, ↓, ↓
- Column 3: ←, ↑, →, ↓, →, ↓, ←, ←, ↓, ↓
- Column 4: ←, ↑, →, ↓, →, ↓, ←, ←, ←, ←
- Column 5: ←, ↓, ↓, ←, ↑, ←, ←, ←, ←
- Column 6: ↑, →, ↑, →, ↓, ←, →, ↓, ←, ←
- Column 7: ↑, →, →

- ✚ Kolorowanie według wzoru

Three examples of 2x2 grids with colored shapes and corresponding empty 2x2 grids for coloring:

- Example 1: Top-left: orange circle, Top-right: green square, Bottom-left: blue square, Bottom-right: yellow circle. Empty grid to the right.
- Example 2: Top-left: red square, Top-right: blue circle, Bottom-left: yellow square, Bottom-right: green circle. Empty grid to the right.
- Example 3: Top-left: green circle, Top-right: orange circle, Bottom-left: blue square, Bottom-right: yellow square. Empty grid to the right.

- ✚ Rysowanie według poleceń słownych lub opisu, np. narysuj piłkę na stole, narysuj stonko za chmurką, narysuj auto pomiędzy domkiem a dziewczynką itp.
- ✚ Modelowanie liter ze sznurka, drutu, plasteliny – według wzoru obrazkowego.



- ✚ Wodzenie palcem po wzorze litery z jednoczesnym wymawianiem głoski. Wzór można stworzyć przyklejając do konturu litery różnorodne ziarna.



- ✚ Wyszukiwanie liter – zadaniem dziecka jest wyszukanie w gazetach i czasopismach liter, wycięcie ich oraz przyklejenie do wzoru litery.

Zaprezentowane powyżej aktywności stanowią tylko przykład ćwiczeń z dzieckiem. Życzę miłej wspólnej zabawy! – pani Sylwia

Polecane strony i pozycje źródłowe:

<https://pl.m.wikipedia.org/>

www.mojebambino.pl

<http://pppc.idsl.pl/>

<https://www.zdrowapolka.pl/>

<https://docplayer.pl/>

www.nowaszkola.pl

www.babyboom.pl

www.bystedziecko.pl

www.domowenauczanie.pl

wydawnictwo WIR

Franczak A. Krajewska K. „Zabawy i ćwiczenia na cały rok”.