

# Какие комплексные задания помогут ребёнку освоить основные графические умения.



ВЫПОЛНИЛИ:  
ДУРКИНА В.,  
ДУРКИНА СВ.,  
СЕМЯШКИНА Н.,  
МОРОЗОВА А.,  
МЯНДИНА Л.,  
КОНДРАШОВА О.

# ПРОБЛЕМНЫЙ ВОПРОС:

Какие комплексные задания помогут ребёнку освоить основные графические умения?



**ЦЕЛЬ ПРОЕКТА:** ПОЗНАКОМИТЬ СТУДЕНТОВ С КОМПЛЕКСНЫМИ ЗАДАНИЯМИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ШАБЛОНОВ, ТРАФАРЕТОВ, МОЗАИК И ОРНАМЕНТОВ.

## **Задачи:**

- определить теоретические основы проблемы развития у детей старшего дошкольного возраста графических умений и навыков;
- выделить основные направления деятельности в рамках настоящего проекта;
- проанализировать педагогическую и методическую литературу по данной проблеме;
- Разработать комплексную систему работы по освоению и развитию графических умений детей старшего дошкольного возраста в соответствии с выделенными направлениями

## **Основные понятия:**

---

**Графические умения**- сложный комплекс, включающий формирование зрительно-моторной координации, восприятие фигуρο-фоновых отношений, положения в пространстве и др.

**Графические навыки**- определённые привычные положения и движения пишущей (рисующей) руки, позволяющая изображать знаки и их соединения.  
(Т.С.Комарова)

**Графическая культура** – совокупность знаний о графических методах, способах, средствах, правилах отображения и чтения информации, ее сохранения, передачи, преобразования и использования, а так же совокупность графических умений, позволяющих фиксировать и генерировать результаты репродуктивной и творческой деятельности

# ОСНОВНЫЕ УМЕНИЯ:

---

1. Ориентировка по плану, по карте: чтение, создание, преобразование.
2. Построение, чтение и преобразование изображений с использованием шаблонов, трафаретов.
3. Составление паркетов, мозаик и орнаментов из многоугольников.
4. Ознакомление с объёмными геометрическими фигурами и их изображениями.

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММ:

**Программа "Развитие".** Проанализировав программу, мы выявили, что такое умение как, ориентироваться по плану, по карте, начинается с младшей группы, в такой образовательной области, как конструирование; а в математике только со средней группы. Умение построения чтения и преобразование с помощью шаблонов и трафаретов начинается только со старшей группы в математике и в конструировании.

**Программа «От рождения до школы».** Мы выявили, что начиная с первой младшей группы такие умения как: ознакомление с объемными геометрическими фигурами и их изображениями; построение, чтение и преобразование изображений с использованием шаблонов, трафаретов, в следующих образовательных областях – Формирование элементарных математических представлений (математика); Художественное творчество (ИЗО). Со второй младшей группы начинается ознакомление с объемными геометрическими фигурами и их изображениями в такой образовательной области, как: Развитие познавательной – исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности. В данной программе большинство задач направлено на ознакомление с объемными геометрическими фигурами и их изображениями.

Проанализировав **программу «Детство»** мы выявили, что начиная со второй младшей группы в образовательных областях «Познание», «Художественное творчество (ИЗО)» и «Развитие познавательной – исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности» у детей формируются такие умения как: ознакомление с объемными геометрическими фигурами; построения, чтение и преобразование изображения с использованием шаблонов.

В средней группе в образовательных областях «Познание» и «Конструирование» у детей формируются умения на ориентировку по плану, карте, чтение, создание и преобразование.

В подготовительной группе в образовательной области «Изо» у детей формируются умения в составлении паркетов, мозаик и орнаментов.

В данной программе большинство задач направлено на ознакомление с объемными геометрическими фигурами и их изображениями.

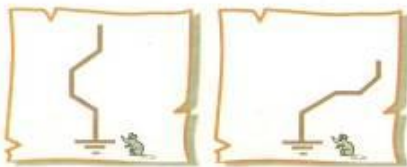
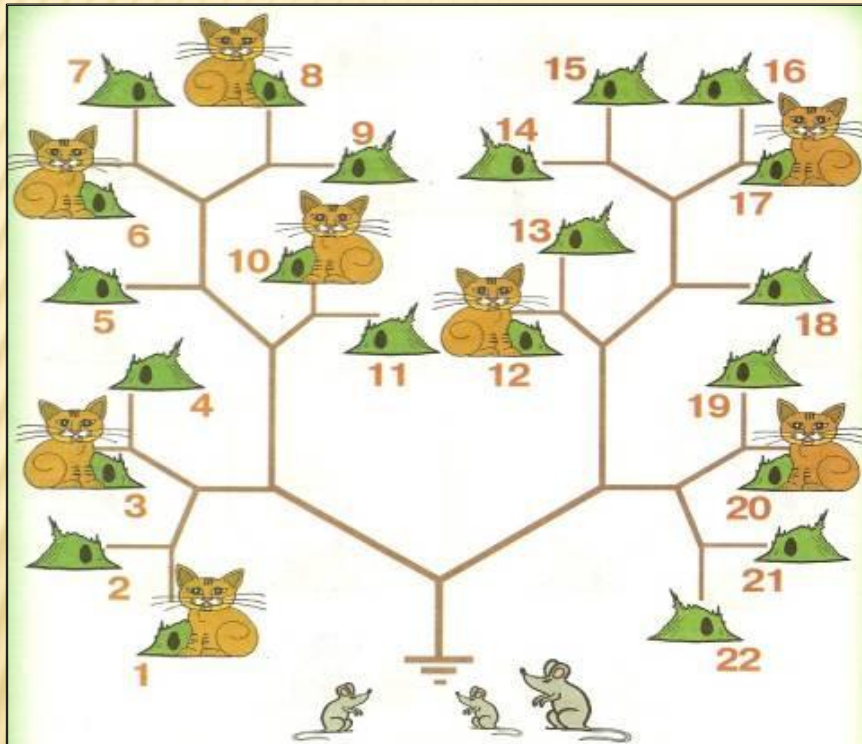
# **Ориентировка по плану и карте: чтение, создание и преобразование.**

**Карта-** это схематическое изображение местности.

**План** (от латинского planus -уровень, плоскость) - протяженность пространства или чего-либо в нем.

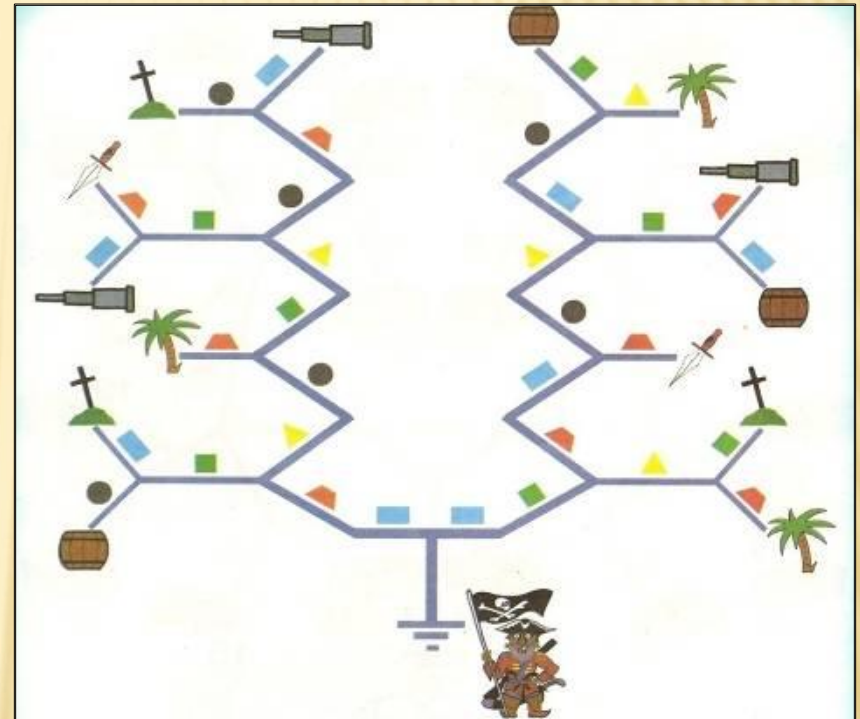


# ЗАДАНИЯ ПО ПЛАНУ И ПО КАРТЕ:



По какой дороге надо бежать мышке, чтобы не встретиться с кошкой?

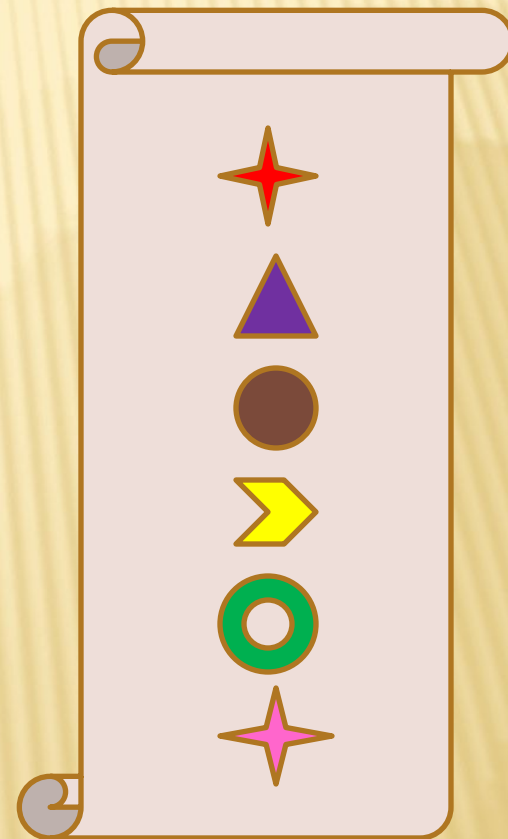
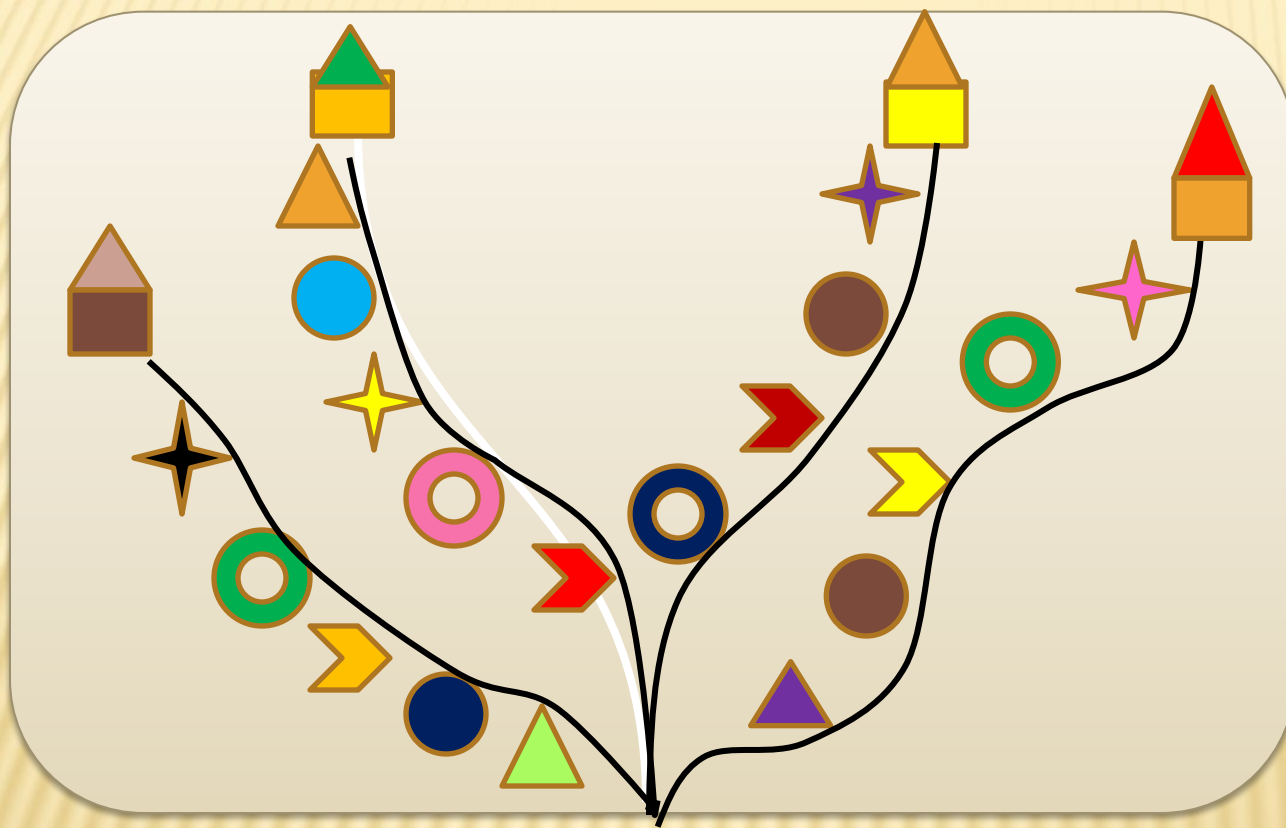
Слушай внимательно: попадет ли мышка в норку (в какую) или ее съест кошка, если она сначала побежала прямо до развилки, потом налево до следующей развилки, снова налево до развилки, направо до развилки и налево?



Нарисуй все, что встречается по пути пирату, если сначала надо идти прямо, потом направо до развилки, затем налево до развилки, еще налево до развилки, направо и налево.

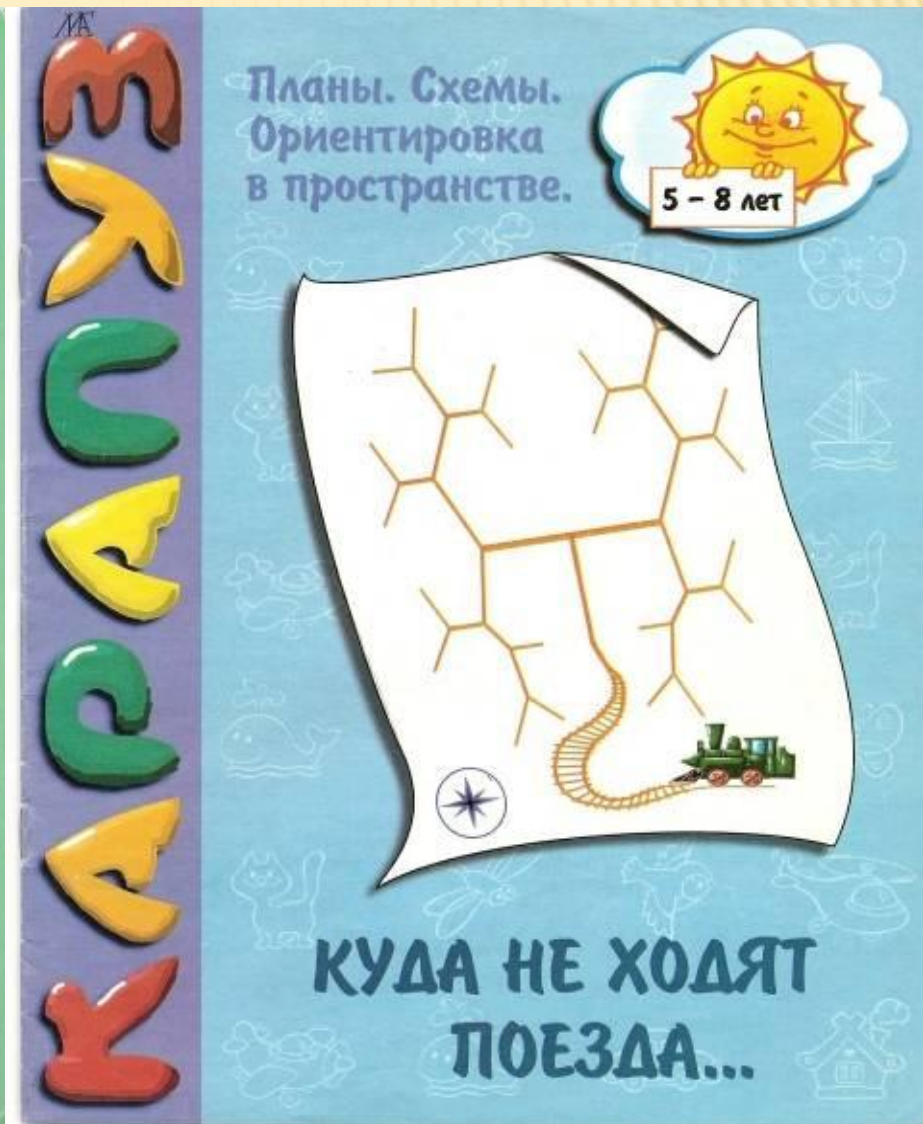
Куда приведут эти дорожки?

# «ЧТЕНИЕ» ПО ПЛАНУ.



ПОМОГИ КРАСНОЙ ШАПОЧКЕ НАЙТИ ПРАВИЛЬНУЮ ДОРОГУ К БАБУШКЕ В СООТВЕТСТВИИ С ПИСЬМОМ.

# Рабочие тетради.



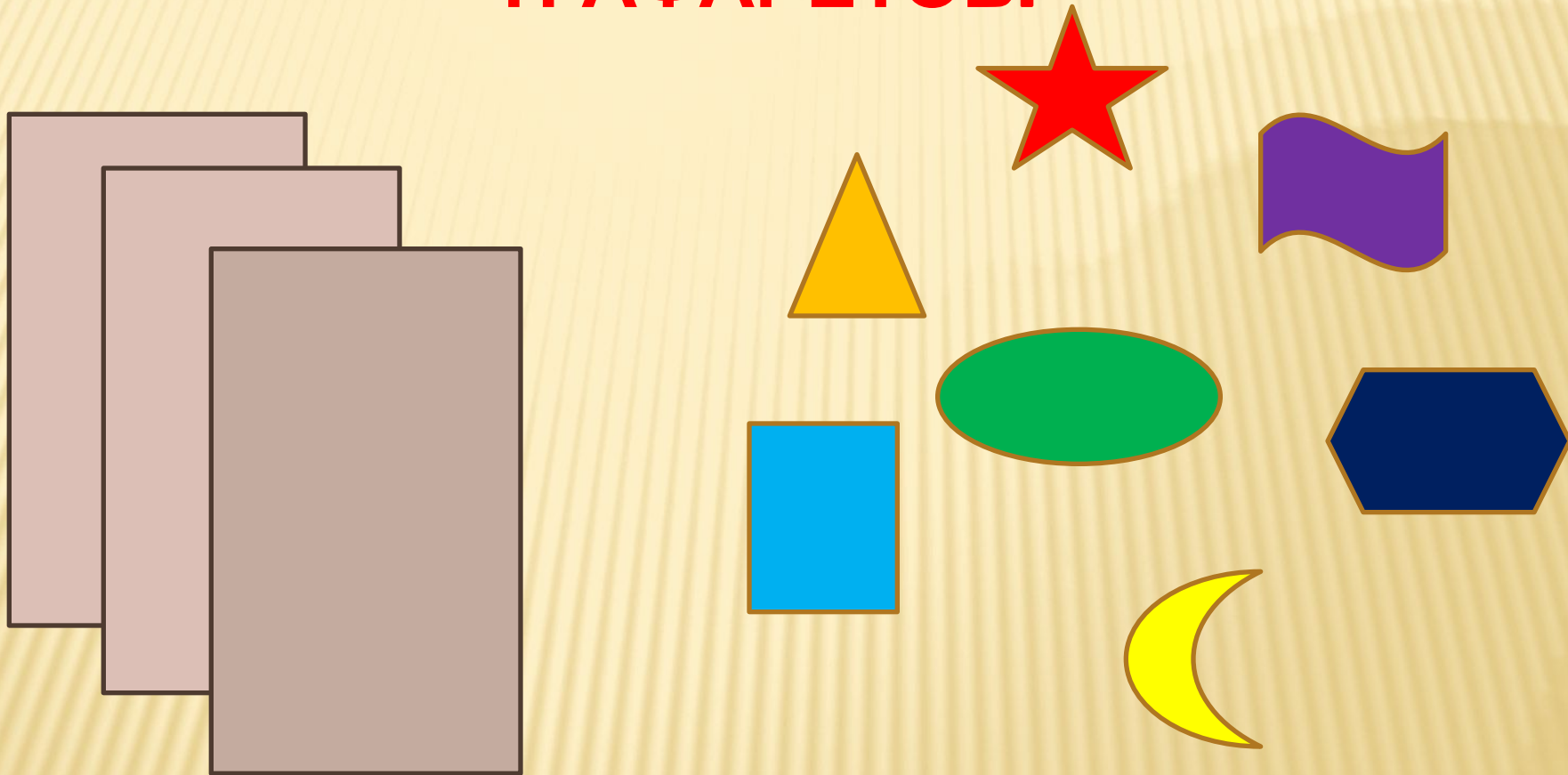
# ПОСТРОЕНИЕ, ЧТЕНИЕ И ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ШАБЛОНОВ, ТРАФАРЕТОВ.

**Трафарет** – это тонкая пластинка, в которой прорезаны знаки, рисунок, подлежащие воспроизведению.

**Шаблон** – это печатная форма, изготовленная на листовом материале (пленке, бумаге, пластмассе), в котором печатающие элементы вырезаны любым способом

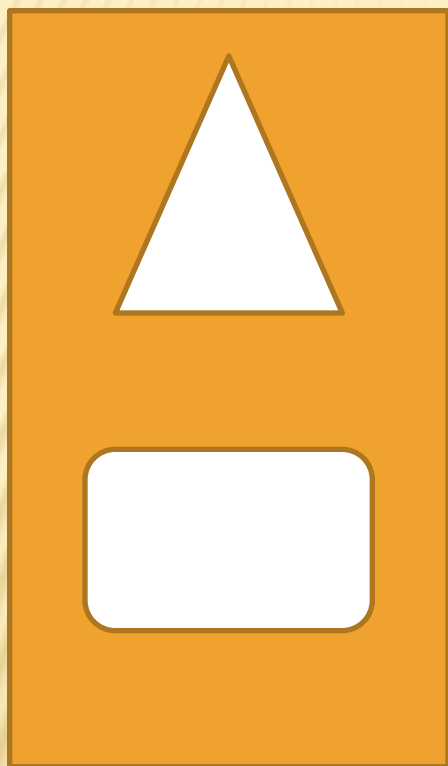
# ИЗГОТОВЛЕНИЕ ШАБЛОНОВ И ТРАФАРЕТОВ.

---



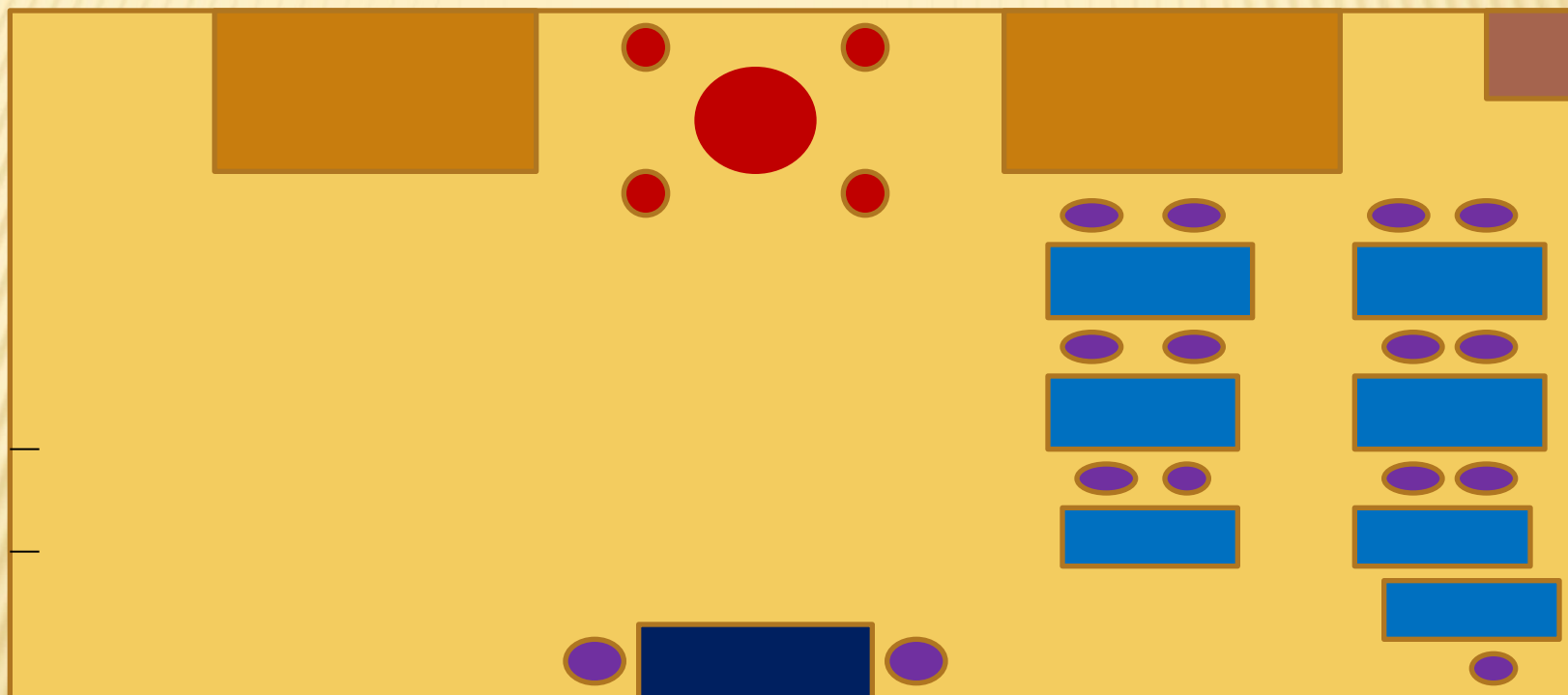
**Нарисуй и вырежи фигуры по шаблону**

# ИЗГОТОВЛЕНИЕ ФИГУР С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАФАРЕТОВ



**Нарисуй и вырежи фигуры по трафарету.**

# ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ПЛАНА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИЗГОТОВЛЕННЫХ ШАБЛОНОВ И ТРАФАРЕТОВ



**Что неправильно в нашей группе?  
Найдите ошибку в схеме и исправьте ее.**

# СОСТАВЛЕНИЕ ПАРКЕТОВ, МОЗАИК, И ОРНАМЕНТОВ ИЗ МНОГОУГОЛЬНИКОВ.

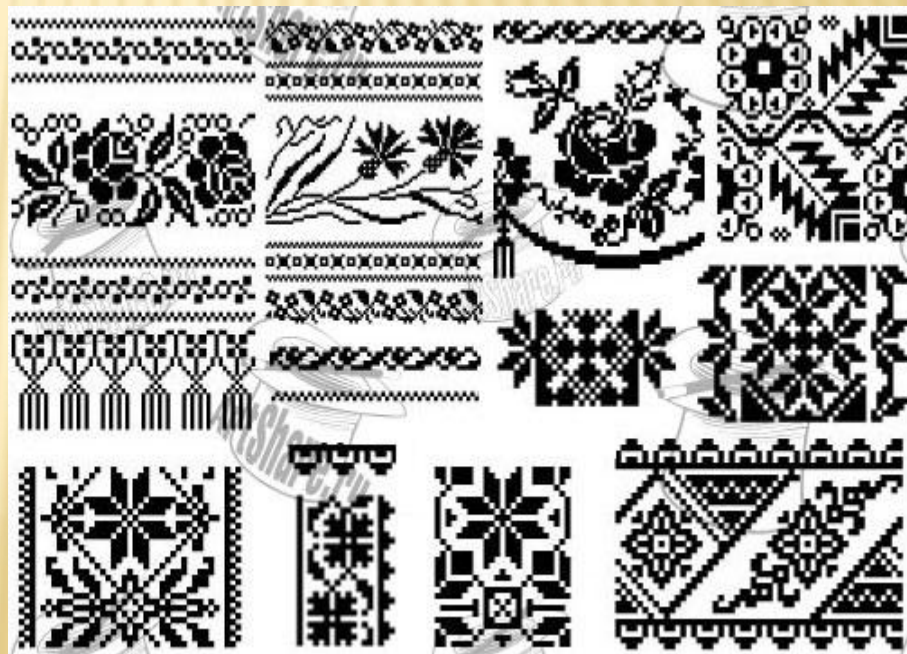
**Мозайка** - это узор из скрепленных с друг другом кусочков смальты, разноцветных камешков, эмали, дерева, мозаики из стекла

**Орнамент** – это узор, основанный на повторе и чередовании составляющих его элементов

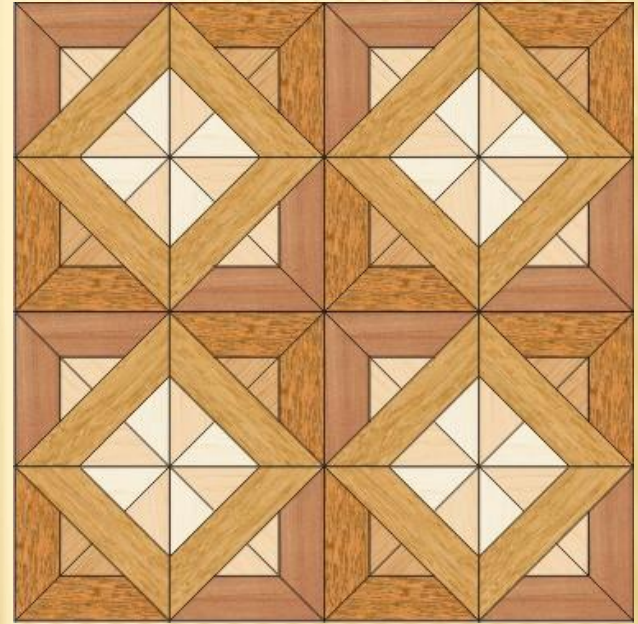




# Составление орнаментов.



# Мозайки, паркетты.

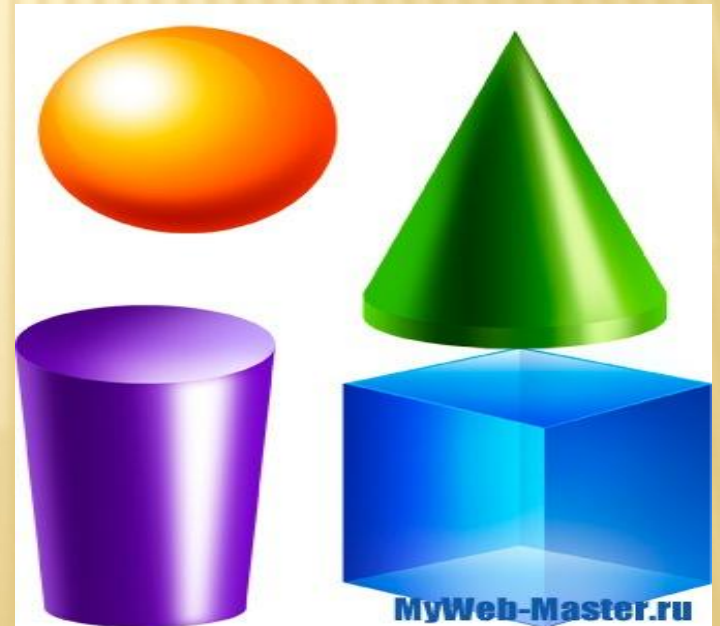


# РАБОЧИЕ ТЕТРАДИ.

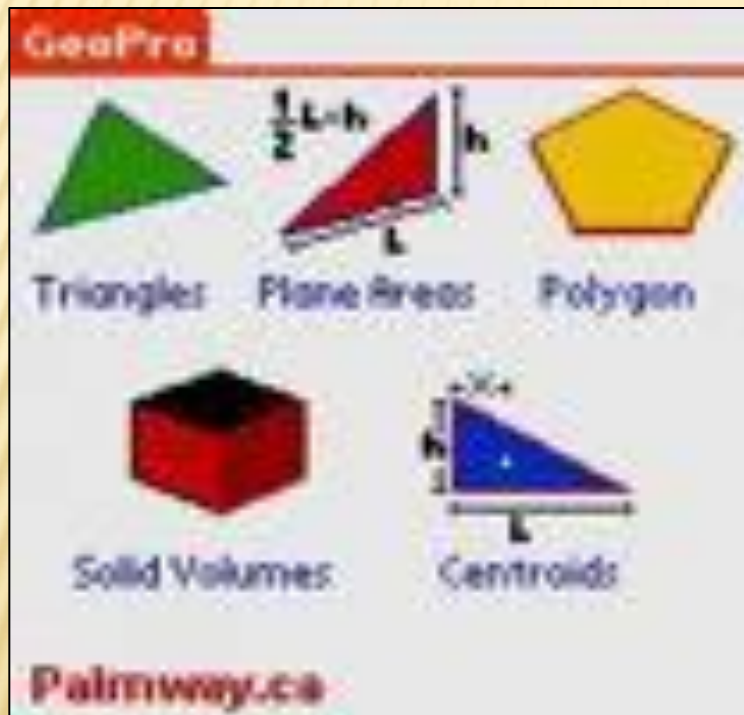


# ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ОБЪЁМНЫМИ ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ И Х ИЗОБРАЖЕНИЕМ.

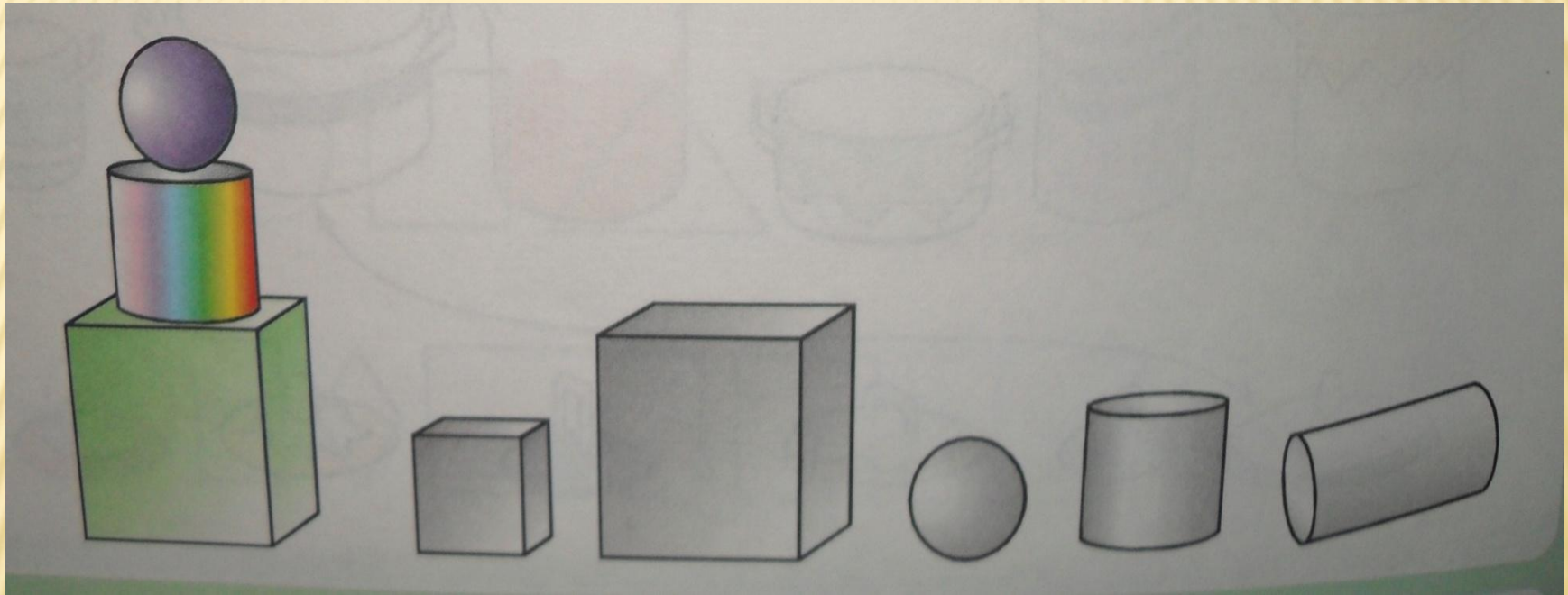
**Геометрическое тело**- это замкнутая часть пространства, ограниченная плоскими и кривыми поверхностями (куб, цилиндр, призма, шар, конус и др.).



# ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ОБЪЕМНЫМИ ФИГУРАМИ И С ИХ ИЗОБРАЖЕНИЯМИ.

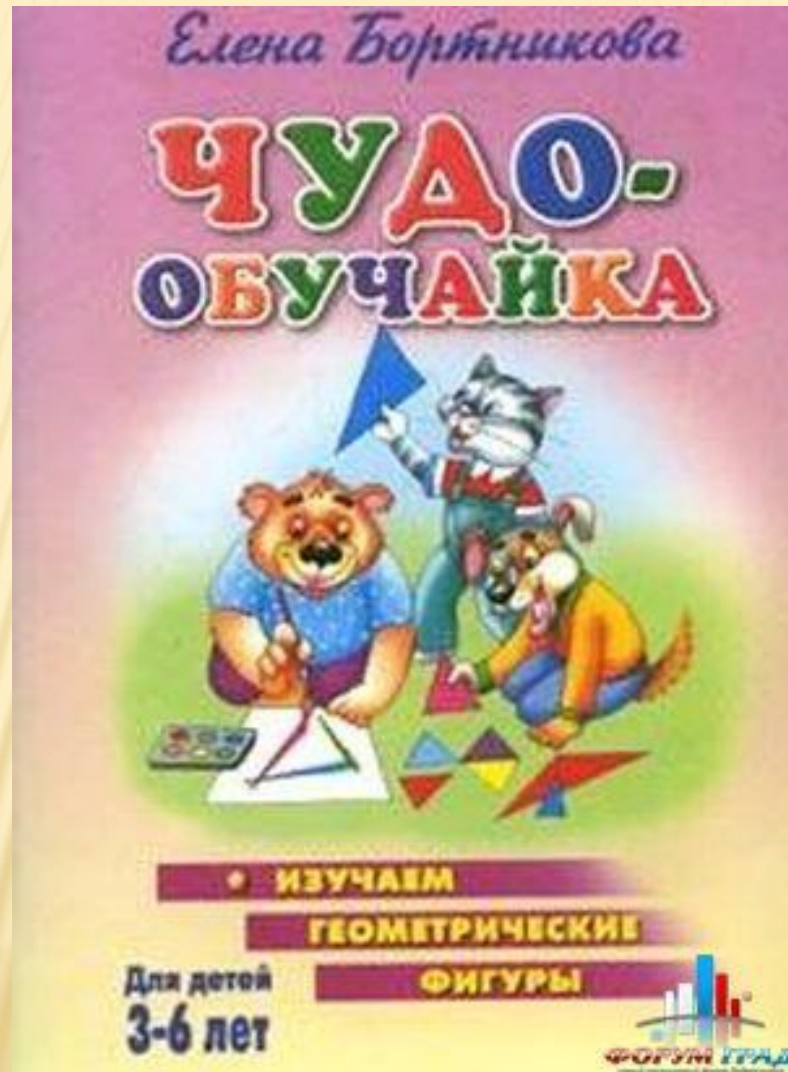


# ЗАДАНИЯ НА ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ОБЪЕМНЫМИ ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ.

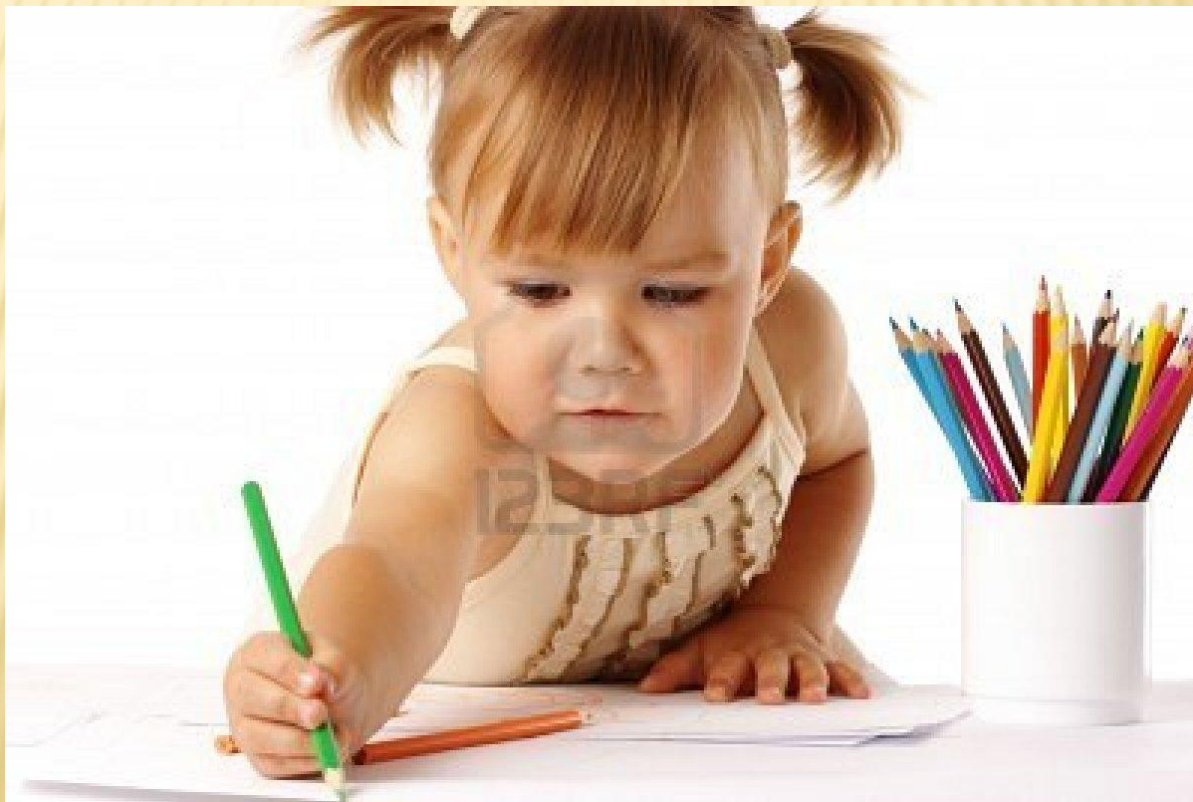


Раскрась и назови фигуры, из которых собрали башню.

# РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ.



# Диагностически е





# ЗАДАНИЕ №1.

---

**Цель:** Выявить умение детей ориентироваться по схеме.

## **Содержание.**

Ребенку предлагается лист бумаги с изображением схемы комнаты. Ребенку надо определить по схеме, где находится заданный объект.



## ИНСТРУКЦИЯ:

---

Бабушка Клава потеряла очки. Помоги ей найти ее очки. Для этого тебе необходимо нарисовать их в том месте, где она их положила. На схеме комнаты это место обозначено крестиком.

### **Критерии оценивания:**

**1 балл** – ребенок отказался выполнять задание.

**2 балла** - ребенок выполнил задание с помощью наводящих вопросов взрослого.

**3 балла** – ребенок самостоятельно определил место предмета.

## ЗАДАНИЕ №2

---

**Цель:** выявить умение ребенка составлять изображение домика и елочки с помощью трафарета.

### **Содержание.**

Ребенку предлагается трафарет, состоящий из разных геометрических фигур.



## ИНСТРУКЦИЯ:

---

Воспитатель просит ребенка с помощью трафарета составить елочку и домик.

### **Критерии оценивания:**

- 1 балл – ребенок не справился с заданием или отказался от него.
- 2 балла – ребенок составил одно из изображений или выполнил задание с помощью взрослого.
- 3 балла – ребенок правильно составил оба изображения и выполнил задание без помощи взрослого.

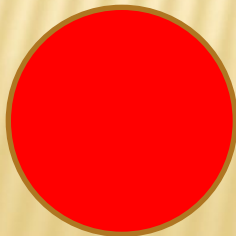
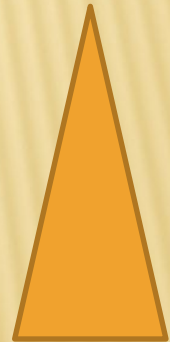
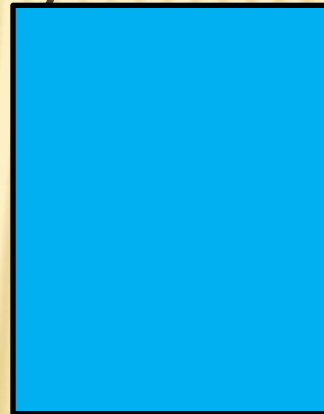
## ЗАДАНИЕ №3

---

**Цель:** выявить умение ребенка составлять орнамент из многоугольников.

**Содержание.**

Ребенку предлагается составить орнамент из 6 многоугольников.



## ИНСТРУКЦИЯ:

---

Воспитатель просит ребенка составить орнамент по шаблону из предложенных 6 многоугольников.

### **Критерии оценивания:**

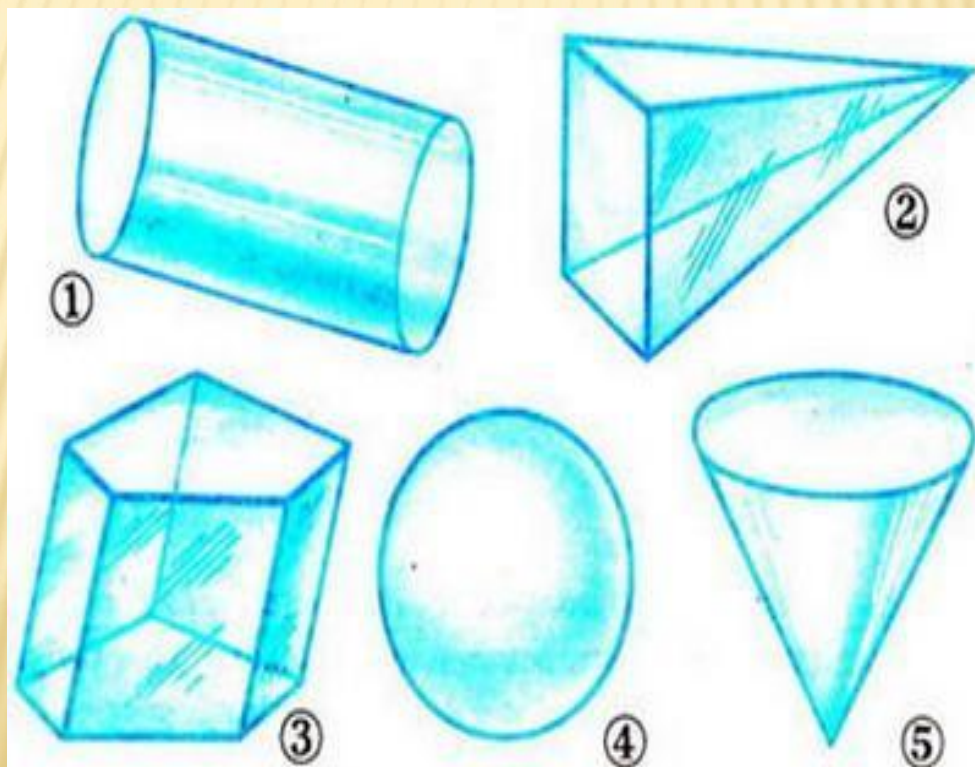
- 1 балл – ребенок не справился с заданием или отказался от него.
- 2 балла – ребенок допустил одну или две ошибки при составлении орнамента и выполнил задание с помощью взрослого.
- 3 балла – ребенок правильно составил орнамент и выполнил задание самостоятельно

## ЗАДАНИЕ №4.

**ЦЕЛЬ:** ВЫЯВИТЬ УМЕНИЕ У РЕБЁНКА НАЗЫВАТЬ  
ОБЪЁМНЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ.

### СОДЕРЖАНИЕ.

РЕБЕНКУ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ С  
ОБЪЕМНЫМИ ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ  
(КУБ, ПРИЗМА, ЦИЛИНДР, КОНУС)





## ИНСТРУКЦИЯ:

---

Воспитатель просит ребенка назвать все геометрические фигуры.

### **Критерии оценки:**

- 1 балл – ребенок назвал неправильно все объемные геометрические фигуры или отказался выполнять задание.
- 2 балла – ребенок допустил одну ошибку и выполнил задание с помощью взрослого.
- 3 балла – ребенок правильно назвал все объемные геометрические фигуры и выполнил задание самостоятельно.

# КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УРОВНЕЙ.

**Низкий уровень** – ребенок не способен «читать» план и схему, создавать и преобразовывать их, не умеет пользоваться шаблонами трафаретами при создании фигур.

**Средний уровень** – ребенок испытывает затруднения в «чтении», создании и преобразовании планов и схем, достаточно владеет умением пользоваться трафаретами и шаблонами.

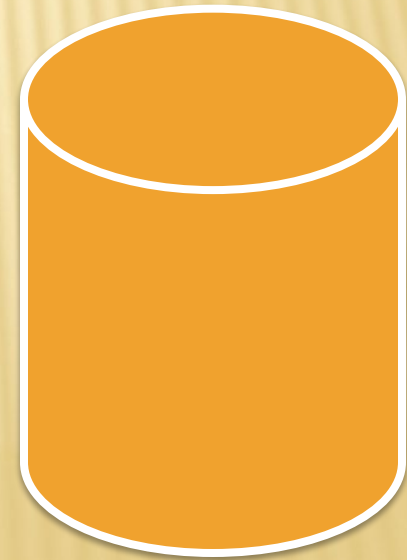
**Высокий уровень** – у ребенка развито умение «читать», создавать и преобразовывать план и схему, умение пользоваться шаблонами и трафаретами.

# СТИШОК ПРО ЦИЛИНДР.

---

## ЦИЛИНДР.

-Цилиндр, что такое? - спросил я у папы.  
Отец рассмеялся : - Цилиндр, это шляпа.  
Чтобы иметь представление верное,  
Цилиндр, скажем так, это банка консервная.  
Труба парохода- цилиндр,  
Труба на нашей крыше - тоже,  
Все трубы на цилиндр похожи.  
А я привёл пример такой -  
Калейдоскоп любимый мой,  
Глаз от него не оторвёшь,  
И тоже на цилиндр похож.



# ЛЕГЕНДА О ШАРЕ.

---

История его создания включена в сюжетную линию мифа о Зеркале, и наравне с ним Шар является средством выманивания Аматэрасу: "Тогда восемьсот мириад богов собралось-сошлось у Амэ-но-ясу-но кава - Небесной Спокойной Реки ... Тама-но-я-но микото - Богу-Предку Гранильщиков - наказали изготовить длинную нить со множеством [нанизанных] магатама. Прототипом Шара являются бусинки магатама. Магатама – украшение из агата, яшмы, нефрита, а также из золота, кристаллов, янтаря, стекла или глины. В древнейший период его делали из клыков животных. Обычно оно имело изогнутую форму рога или когтя с отверстиями в верхней части для нанизывания на нить (шнур). Изготавливалось различной величины – от 1 см (и меньше) до более чем 5 см. В декорах интерьеров, на фасадах зданий и т.д. как правило, имеет форму полумесяца. Шар представляет собой сферу, но если мыслить образно и взглянуть на него, не уделяя внимания деталям, можно увидеть, что из-за обычно круглого и далеко не маленького блика шар становится этим самым полумесяцем.

При атаках действует самый большой из шаров в жезле, при остановке времени - один из маленьких, расположенный над большим. Позже, все три реликвии были переданы Аматэрасу (Меч ей вручил Суса-но-о, прося прощение за свои преступления.) своему потомку Ниниги. Оставив свое "небесное прочное сидение" и пробившись сквозь "восемь гряд облаков", Ниниги спустился на землю, где женился на дочери бога О-ямоцуми.

Там он в свою очередь передал сокровища уже своим потомкам - японским императорам. Внимание обычно акцентируется на зеркале как на главной реликвии из трех. С начала существования императорского дома оно хранилось в императорском дворце Госё в Киото. Предание гласит, что сама богиня сообщила жрице, где именно желает пребывать. На п-ове Кии был возведен храм Исэ, куда и было перенесено зеркало, а его копия помещена в Касико.

Две другие - магатама и меч - по-прежнему хранятся в комнате, которая так и называется "Комната меча и яшмы" (Кэндзи-но ма) и располагается во дворце Цунэ готэн, входящим в ансамбль Госё.

# **ССЫЛКИ НА РАЗРАБОТАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ:**

---

# ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ:

1. Симановский А.Э. Развитие пространственного мышления ребёнка.-М.: Рольф, 2000.-160 с.,ил.
2. Колесникова Е.В. Цвет и форма. Линейки-трафаретки. (Моделирование из геометрических фигур). Альбом игровых упражнений для детей 3-5 лет.-М.:, НОУ «Центр» Ровесники», 2000.-24 с.
3. Брофман В. Архитектурная школа имени папы Карло: книга для детей и взрослых.-М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2001.-144 с.:ил.
4. Асарина Е.Ю., Фрид М.Е. Симметрия, орнаменты и мозаики. Математическая книжка-раскраска. Для среднего дошкольного возраста.-М.:, «Контекст», 1995.-32 с.
5. Бардина Р.И. Куда не ходят поезда.-М.:, «Карапуз», 2000.-17 с.

6. Рылеева Е. Карта.Схема.План. (для детей дошкольного возраста).-М.:, 2000. - 16с.
7. Габова М.А. Графика в детском саду: Технология развития пространственного мышления и графических умений детей 6-7 лет (на основе графических изображений).- Сыктывкар: Коми пединститут, 2002. - 47 с.



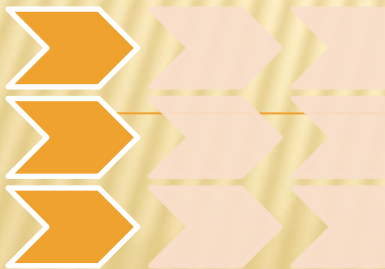
---

# Спасибо за внимание!!!



ИЗДАТЕЛЬСТВО

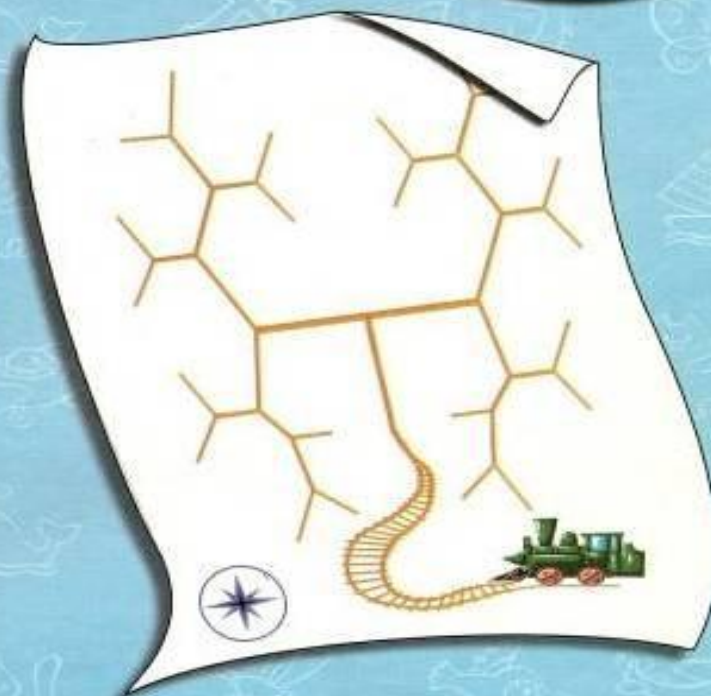
РАЗВИТИЕ  
ПРОСТРАНСТВЕННОГО  
МЫШЛЕНИЯ  
РЕБЕНКА





МА  
Э  
К  
Л  
А  
Р  
А  
К  
А  
К

Планы. Схемы.  
Ориентировка  
в пространстве.



КУДА НЕ ХОДЯТ  
ПОЕЗДА...



МА

6-7 лет

Е. Рылеева

# КАРТА СХЕМА ПЛАН

Моя фамилия \_\_\_\_\_

Меня зовут \_\_\_\_\_

Мне \_\_\_\_\_ лет и \_\_\_\_\_ месяцев



ГОТОВИМСЯ К ШКОЛЕ

