Как пространственное мышление поможет будущему первокласснику

Умение задействовать объемное мышление, в бытовом понимании — «ориентироваться в пространстве», — навык предельно практический.

Ребенок с развитым пространственным мышлением

* ***Хорошо ориентируется на местности.***

Он быстро запомнит расположение кабинетов в школе, не заплутает в коридорах, самостоятельно найдет выход из торгового центра или музея, будет уверенно чувствовать себя на экскурсиях с классом и при посещениях театра, выйдет на нужной остановке из транспорта (а если совершит ошибку — легко поймет, как ее исправить, и понятно объяснит взрослому, где он находится).

* ***Успешен в спорте.*** Для многих видов спорта (баскетбол, теннис, футбол, боевые единоборства и др.) нужен хороший глазомер, умение точно и быстро оценить расстояние и взаимное расположение в пространстве объектов — и соответственно рассчитать свои силы.
* ***Знает, где у него что лежит.*** Люди с развитым объемным мышлением умеют рационально организовать свое жизненное пространство. Ребенок знает, где каждая конкретная вещь — в комнате или в школьном ранце.
* ***Получает хорошие оценки по рисованию и труду.*** Трехмерное мышление помогает достоверно изображать предметы на бумаге (рисование, черчение, аппликация) и в виде объемных поделок.
* Часто выигрывает у сверстников в шахматы, шашки, … а также компьютерные игры (бродилки-стрелялки), тетрис — в результате ***пользуется заслуженным авторитетом.***
* ***Охотно учится.*** Пространственное мышление помогает представлять процессы, действия, предметы наглядно, в том числе в динамике. Благодаря визуализации процесс любого обучения становится увлекательным, а следовательно — более эффективным.
* ***Любит читать.*** Или хотя бы относится к чтению по школьной программе без острой ненависти. Трехмерное мышление помогает представлять сюжет, как наяву (или как в кино), и литературные произведения лучше усваиваются.

Простые игры на развитие пространственного мышления

**Игра «Помести кошку»**

Предложите ребенку представить какое-либо животное (кошку, слона, таракана) — пусть ответит, в какой предмет это животное уместится. В стакан? А в коробку от телевизора? Может, в проезжающий мимо грузовик?

**Игра «Расставь правильно!»**

Дайте ребенку различные предметы и предложите поместить-расставить их, следуя вашим указаниям: ближе (ближе чем), дальше (дальше чем), немного вперед, назад, слева от и т.п.

**Игра «Метаморфозы»**

Попросите ребенка нарисовать круг за квадратом, треугольник перед прямоугольником. Можно усложнить задачу: нарисовать цилиндр перед кубиком или изобразить домик с другой стороны, сверху, «разрезать» игрушечные гантели пополам и т.д.

**Игра «Спецагент на задании»**

Предложите ребенку внимательно осмотреть помещение, где он находится, и запомнить окружающие предметы. Затем задавайте вопросы, используя слова — указатели местоположения: какого цвета стол стоит слева от тебя? какой предмет находится прямо под люстрой? Эта игра еще интереснее на улице — там уже можно задействовать движущиеся предметы.

**Игра «Рисунок на спине»**

Рисуйте у ребенка на спине различные фигуры, затем предметы — пусть пытается угадать, что вы изображаете.

**Игра «Муха»**

В нее играют два человека, плюс один «наблюдатель». Игроки представляют — а наблюдатель расчерчивает — игровое поле: решетку размером 9 квадратов в длину и 9 в ширину. В левом верхнем углу нужно мысленно поместить муху. Игроки по очереди делают ходы, переставляя муху на разные квадраты, а наблюдатель отмечает эти ходы на игровом поле. Когда наблюдатель останавливает игру, каждый игрок называет квадрат, в котором, по его мнению, находится муха. Побеждает тот, кто назовет верно.

**Игра «Маршрут движения»**

Нарисуйте сложную схему улиц города (или просто возьмите карту). Объясните ребенку, что он — полицейский, выехавший из пункта А (покажите его на схеме) в пункт Б (тоже покажите). Ребенок должен проехать по маршруту, называя каждый поворот. При этом варианте игры активными словами будут «направо» и «налево». Затем «смените роль»: теперь ребенок — диспетчер, который отслеживает траекторию на карте. В описании маршрута должны появиться слова «вверх» и «вниз».

**Игра «Волшебный мешочек»**

Сложите в небольшой мешочек различные фигурки — лучше стереометрические (кубик, шарик и др.), но можно и игровые (пирамидки, матрешки и др.). Предложите ребенку на ощупь угадать, что в мешочке.

Желаю успехов!