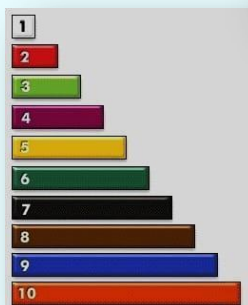
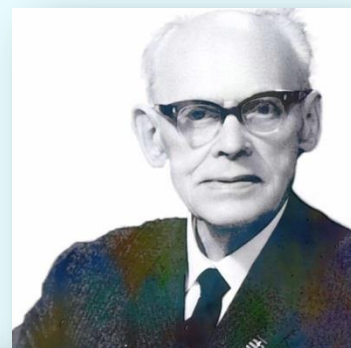
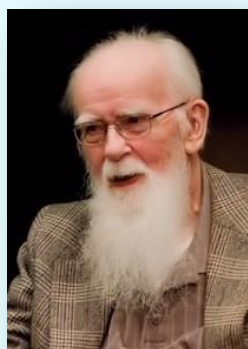




# Современные методики интеллектуального развития дошкольника



## **«Современные методики интеллектуального развития дошкольника» (педагогический обзор)**

**Интеллект** – общая способность к познанию и решению проблем.

**Под интеллектом также понимается** система всех познавательных способностей человека: восприятие, память, мышление, воображение, то есть умственные способности и способность к решению проблем без проб и ошибок в уме.

### **Составляющие интеллектуальных способностей:**

- Способность находить нестандартное в привычных делах и в вещах (креативность);
- Живость ума;
- Активность;
- Фантазия;
- Стремление к познанию;
- Способность изобретать и открывать;
- Способность на практике применять полученные знания и опыт;
- Свобода воображения;
- Инициативность;
- Интуиция.

### **Мифы об интеллекте**

1. Ум передается по наследству, а «плохие» гены не изменить.

Интеллект зависит не от генов, а от среды в которой растет и развивается ребенок.

2. Главное – дать толчок развитию интеллекта в раннем возрасте, дальше все пойдет само собой.

Англичане говорят: «Use it or lose it» - используй, а то потеряешь.

Тренировать интеллектуальные способности необходимо постоянно.

3. Развивает ребенка только общение со взрослыми.

Верно для младенцев. Игра со сверстниками наиболее важна для интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

4. Чтобы получить умного ребенка, надо развивать у него логическое мышление.

Уровень логического мышления у школьников выше у тех детей, кто в дошкольном возрасте отличается богатым наглядно-образным мышлением. У дошкольников важно развивать фантазию, воображение, образное мышление, больше сочинять, рисовать и ИГРАТЬ.

«Если ребенок не доиграл в дошкольном возрасте, это скажется на его дальнейшем развитии». (Д. Б. Эльконин)

Игра - основной вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте, играя, он познает мир людей, играя, ребенок развивается.

В современной педагогике существует огромное количество развивающих игр, способных развить сенсорные, двигательные, интеллектуальные способности ребёнка.

**Интеллектуальное развитие** – это целенаправленное воздействие взрослых на развитие активной мыслительной деятельности детей.

Оно включает сообщение доступных знаний об окружающем мире, их систематизацию, формирование познавательных интересов, интеллектуальных навыков и умений, развитие познавательных способностей.

В центре внимания педагогов должна быть ориентация образовательного процесса на познавательные возможности дошкольника и на их реализацию.

Необходимо так организовать взаимодействие с ребенком, чтобы оно было направлено на формирование интеллекта, познавательного интереса, познавательной самостоятельности и инициативности.

Основные формы взаимодействия, способствующие интеллектуальному развитию:

- вовлечение ребенка в различные виды деятельности;
- использование развивающих игр;
- применение методов образования, направленных на обогащение творческого воображения, мышления, памяти, развития речи.

Интеллектуальное развитие предполагает познавательную активность дошкольника. А чтобы поддержать познавательную активность, необходимо опираться на познавательный интерес детей.

**Познавательный интерес** — избирательная направленность на познание предметов, явлений, событий окружающего мира, активизирующая психические процессы и деятельность человека, его познавательные возможности.

**Познавательный интерес состоит из следующих взаимосвязанных процессов:**

**Интеллектуальные** — логические действия и операции (*анализ, синтез, обобщение, сравнение*), доказательства;

**Эмоциональные** — переживание успеха, радости познания, гордости за свои достижения, удовлетворение деятельностью;

**Регулятивные** — волевые устремления, целенаправленность, настойчивость, внимание, принятие решений;

**Творческие** — воображение, создание новых моделей, образов.

Все эти процессы познавательного развития (умственного, интеллектуального) в дошкольном возрасте должны быть тесно связаны с игровой деятельностью детей.

**Характерными особенностями игры являются:**

- выполнение разнообразных практических действий;
- широкое использование дидактического материала;
- выработка навыков ориентирования на плоскости и в пространстве.

Использование развивающих игр наиболее эффективно при соблюдении следующих условий:

1. Организация поэтапного применения игр с последовательным усложнением дидактических и развивающих задач.

2. Систематизация и классификация игры по предложенным задачам.

*Все игры должны быть подобраны с учетом развития детей. Правила игр должны требовать от них не просто повторения тех или иных действий, а приучать выполнять работу осмысленно.*

3. Включение развивающих игр с проблемно-поисковыми задачами и осуществление взаимодействия педагога с ребенком.

**Игровых методик развивающих интеллектуальные способности детей множество - все зависит от фантазии и творчества педагогов и желаний ребенка.**

### «Дары Фребеля»

**Фридрих Фребель** (1782—1852) – выдающийся немецкий педагог и теоретик дошкольного воспитания.

Именно Фребель является основателем первых детских садов, задача которых, заключалась в обучении и воспитании детей.

Основная цель детских садов Фребеля состояла в содействии развитию природных способностей ребенка: **дети растут как цветы (отсюда термин «детский**



сад») и задача воспитателей в том, чтобы заботиться о них и способствовать их наиболее полному раскрытию.

Фребель исходил из врожденной позитивной природы ребенка. Ребенок по своей природе добр, открыт и благороден. Ему изначально присущи светлые и чистые помыслы и желания.

Недобрым и закрытым его делают прежде всего воспитание и дурное влияние окружающего общества.

Следовательно, главная задача воспитания — не испортить врожденной и позитивной природы ребенка. Поэтому воспитание должно быть *«...пассивным, следящим, просто предохраняющим и охраняющим, но отнюдь не предписывающим и не насильственным»*.

Этой цели служат создание домашней уютной обстановки, ласковое, доброжелательное общение с воспитателем, игры и занятия, соответствующие интересам детей.

Фребель во многом был первооткрывателем в педагогике.

Главные положения его педагогической системы сохраняют свою актуальность и сегодня. До появления системы Фребеля задачи воспитания сводились к развитию ума, расширению знаний и выработке полезных навыков. Фребель вслед за И. Г. Песталоцци стал говорить о целостном, гармоничном воспитании человека.

Особое значение придавалось развитию творчества ребенка.

Во многих своих сочинениях Фребель говорит о необходимости видеть в ребенке с первых минут его жизни творческое существо и развивать его для творчества и «самодеятельности».

Обучение детей в детских садах Фребеля построено на системе игр с конкретным дидактическим материалом. Фребель разработал свой дидактический материал (так наз. «дары Фребеля»), куда входили предметы, различающиеся по цвету, форме, величине и по способу действия с ними: вязаные шарики всех цветов; кубы и цилиндры; мячи разных цветов и размеров; куб, разделенный на 8 кубиков; палочки для выкладывания; бумажные полоски для плетения и аппликаций и т.д.

Он первый, кто заговорил о необходимости гармоничного воспитания детей дошкольного возраста, раскрытии природного потенциала каждого ребенка и разработал для этого систему усложняющихся пособия, которые впоследствии стали называться «дарами Фребеля».

Собственно, «дары Фребеля», это и есть прототипы первых конструкторов для детей.

Собственно, как и Колумб, до конца своих дней не понял, что он открыл Америку, так и Фребель в свое время и не думал, что станет основоположником индустрии конструктора для детей.

Можно конечно спорить, что и до него были предметы похожие на детские конструкторы, но именно он обосновал, для чего они нужны, написал методические задания.

После, во всех уголках мира стали появляться различные наборы для конструирования.

*На основании педагогической системы Фребеля разработаны многие современные дошкольные пособия: кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кьюзнера, Монтессори материалы и др.*

Дидактически игры Фребеля были восторженно приняты во многих странах мира, в том числе и в России.

Фридрих Фребель создал шесть основных «даров» и три дополнительных.

Некоторые идеи Фребеля были продолжены его последователями.

Окончательный современный список пособий «Дары Фребеля» включает в себя 14 самостоятельных игровых набора Фребеля:

1. «Шерстяные мячики»;
2. «Основные тела»;
3. «Куб из кубиков»;
4. «Куб из брусков»;
5. «Кубики и призмы»;
6. «Кубики, столбики, кирпичики»;
7. «Цветные фигуры»;
8. «Палочки»;
9. «Кольца и полукольца»;
10. «Фишки»;
11. «Цветные тела»;
12. «Мозаика. Шнуровка»;
13. «Башенки»;
14. «Арки и цифры».



### **Что дает использование игрового набора «Дары Фребеля»?**

- развитие социальных и коммуникативных умений;
- сенсорное развитие;
- развитие мелкой моторики;

- развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (*конструктивной*) деятельности;
- формирование элементарных математических представлений;
- развитие логических способностей.

Набор Фребеля учит ребенка сравнивать предметы по цвету, форме, размеру, материалу, весу и тем действиям, которые можно с ними производить.

Обучает составлению фигур из фрагментов, конструированию, счету, развивает творческие способности.

## Дары Фребеля

### Первый дар – текстильные мячики

В 2-3 месяца ребенок учится хватать, толкать и раскачивать мячик.

С их помощью ребенок учится различать цвета, следить за объектом, воспринимать различные направления движений.

Цель: Тренировка мелкой моторики рук. Изучение цвета. Развитие умения выделять величину, цвет, материал, упругость, мягкость, твердость, звук при падении и др.

С помощью мячиков, подвешенных на нитях, обучение направлению движения в различные стороны (вправо, влево, вверх, вниз, назад), формирование пространственной ориентации.



Педагоги рекомендуют с трех месяцев использовать мячики для развития тактильно-двигательного восприятия, ребенок учится захватывать мячик ладошкой, пальцами, удерживать и совершать с ними различные манипуляции.



Мяч с верёвочкой — прекрасный материал для развития фантазии. Попробуйте с ними составлять какие-то образы, фигуры, композиции.

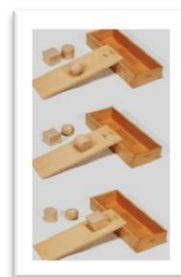
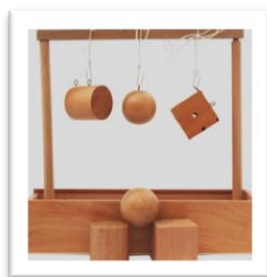


**Второй дар – основные тела** (деревянные шар, цилиндр и куб) – предназначен для детей трех - четырех лет.

Играя этими предметами, ребенок знакомится с основными свойствами предметов: их формой, весом, твердостью, подвижностью.

Цель:

- Знакомство с разными формами предмета
- Сравнение фигур между собой, умение анализировать и выявлять особенность и качество каждой
- Формирование самостоятельных исследовательских навыков
- Изучение передвижения предмета по траектории и различным направлениям
  - С помощью фигур, подвешенных на нитях, обучение направлению предмета, формирование пространственной ориентации
  - Развитие речевых способностей и самостоятельной игровой деятельности ребенка.





**Третий дар - куб из кубиков** (деревянный куб, разделенный на 8 одинаковых кубиков). С его помощью ребенок получает представления о понятиях «целое», «целое» и «часть», учится считать, строить из кубиков различные предметы. Предназначен для детей 4 лет.

**Четвертый дар – куб из брусков 8 деревянных плиточек.**

**Пятый дар - кубики и призмы**

**Шестой дар - кубики, столбики, кирпичики**



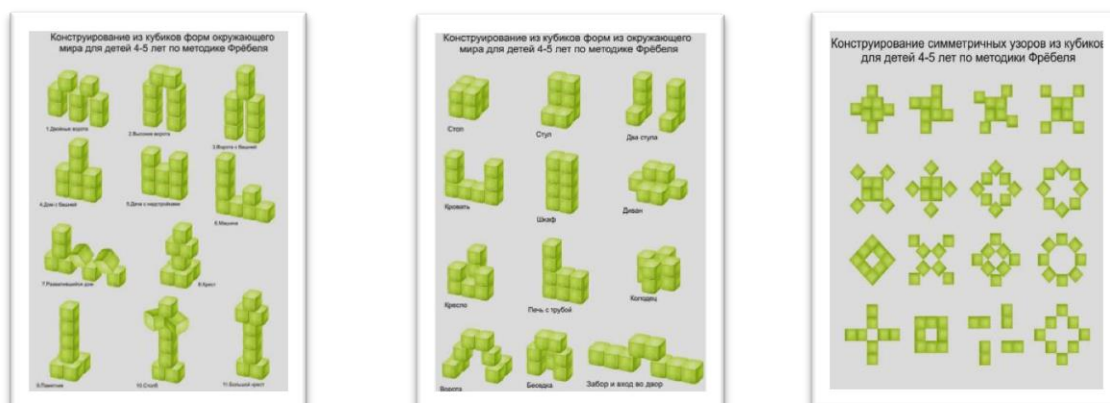
Дары 3-4 дают возможность в наглядной форме объяснить ребенку понятие «целое» и «часть», разницу между формой и величиной, количество частей, знакомит с числом.

Исследуя кубики, ребенок начинает строить фигуры, которые напоминают ему предметы из социального окружения (стол, стул, ступеньки и т.д.) Всему, что построил ребенок дается название и идет сравнение реального объекта с получившейся моделью.

Дары 5-6 включают большее количество геометрических фигур, что позволяет расширить возможность строительных комбинаций.



**Примеры конструирования из кубиков для детей по методике Фребеля**



**Седьмой дар – цветные фигурки равносторонние, равнобедренные и прямоугольные треугольники, круги, ромбы и квадраты.**

Цвет: синий, фиолетовый, желтый, красный, оранжевый, зеленый, черный и белый.

Цель:

- Изучение геометрических фигур.
- Сортировка и упорядочивание фигур по цвету, по форме.
- Тренировка мелкой моторики рук,
- Развитие зрительно-моторной координации.
- Подготовка руки к письму
- Развитие творческих способностей – составление различных узоров, предметных - и сюжетных картинок.



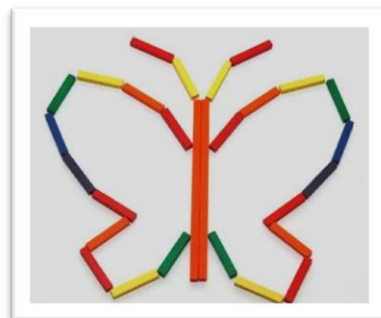
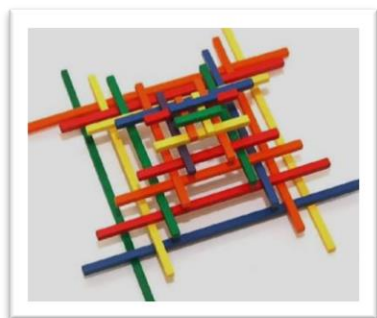
**Восьмой дар – палочки** 6 наборов палочек различной длины (25, 50, 100, 120 и 150мм.)

Цель:

- Тренировка мелкой моторики
- Развитие зрительно-моторной координации
- Сортировка и упорядочивание фигур по цвету, по форме, соотношение количества и размера
- Обучение счёту и использование в качестве счетного материала
- Выполнение простейших математических действий (сложение и вычитание)
- Развитие творческих способностей – составление узоров и построек.







### **Девятый дар – кольца и полукольца** (3-х разных размеров 25, 40и 50мм.)

#### Цель:

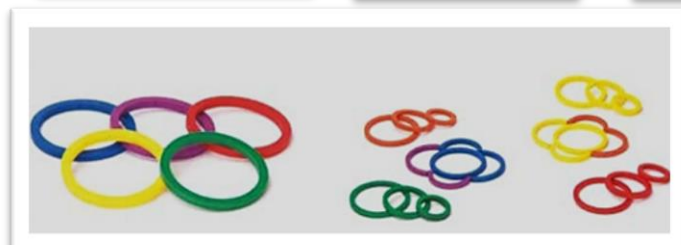
- Тренировка мелкой моторики
- Развитие зрительно-моторной координации
- Сортировка и упорядочивание фигур по цвету, по форме, соотношение количества и размера
- Развитие творческих способностей – составление различных узоров, предметных и сюжетных картинок.

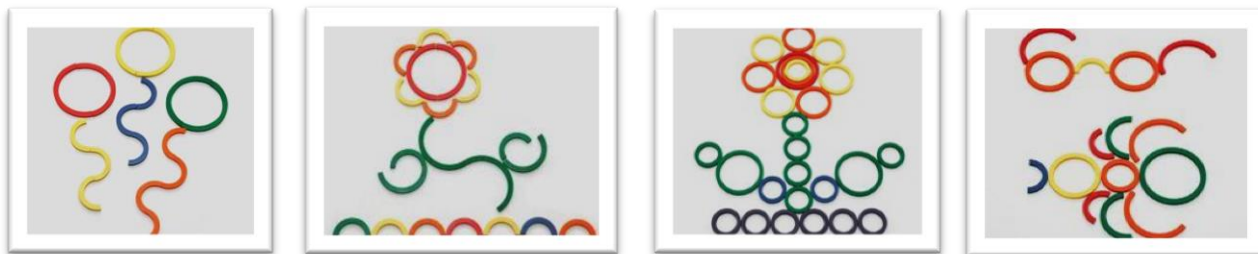
Кольца позволяют ребенку обнаруживать целое/половину, диаметр/окружность, внутри/снаружи и концепцию направления кривой (или ориентации). *Сколько сторон имеет круг? У круга есть углы?*

Изогнутые линии довольно красивые и успокаивающие.

Дайте ребенку несколько частей для начала и добавьте больше по мере необходимости.

Для создания симметричного узора рекомендуется начинать с центральной части и изменять периферийные.





### Десятый дар – фишки (точки)

Сортировка и упорядочение объектов - основа базовой математики.

А точки хорошо подходят для этой активности.

Помимо арифметических - сложение, вычитание и т.д.

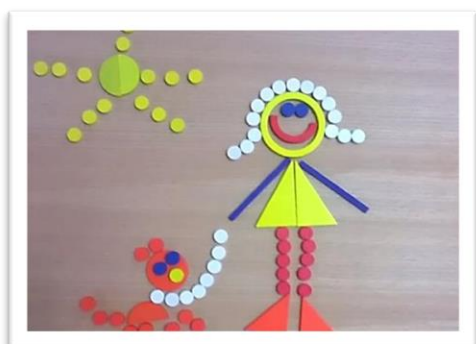
Можно изучить основные понятия геометрии через идею положения и соединения фишек (точек), чтобы сформировать линию.

Бумага в клеточку идеально подойдет для изучения геометрии.

Фишки могут образовывать линии - вертикальные, горизонтальные, диагональные и т. д.

Или фигуры — круг, треугольник, квадрат и т.д.

Каждая линия или форма могут использоваться для представления чего-либо - человека, объекта - и могут быть представлены в виде истории или песни.



Бумага в клеточку и точки могут побудить ребенка к созданию симметричных геометрических узоров.

Позвольте ребенку создавать собственные рисунки и узоры. Направьте творчество ребенка таким образом, чтобы он учился не уничтожать уже созданное, а изменять и дополнять рисунок.



### **Одиннадцатый дар – цветные тела**

Включает цветные геометрические фигуры - куб, шар, цилиндр, призма, полуцилиндр.

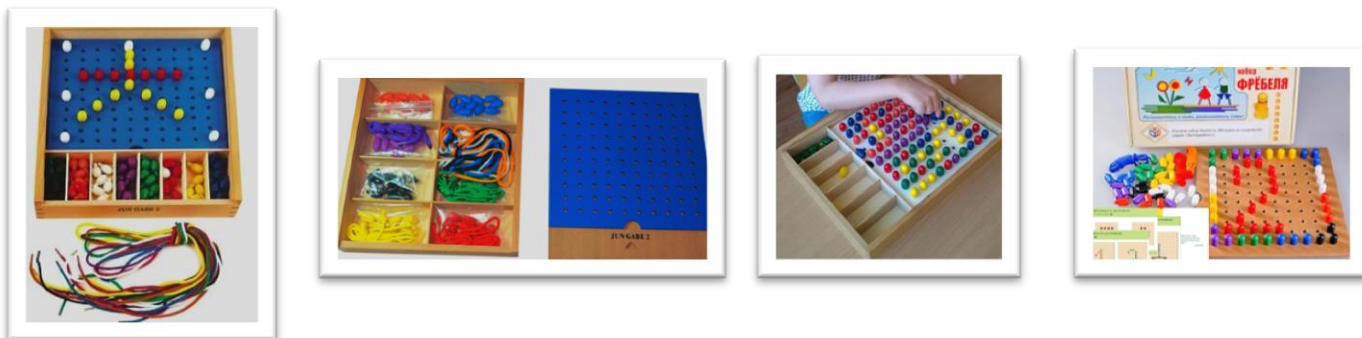


**Двенадцатый дар – мозаика, шнуровка** (Мозаичное поле 10x10 ячеек, деревянные фишки на ножке (6 цветов) и 6 шнурков разного цвета).

Возраст: с 2-3 лет

Учит создавать рисунки по образцу и самостоятельно.

Тренирует мелкую моторику, способствует развитию речевых центров мозга.





**Тринадцатый дар – башенки** (Треугольные призмы и полуцилиндры, а также кубы с вырезом под цилиндр).

с 4-5 лет

Развивает навыки конструирования. Способствует улучшению воображения. Можно использовать, как дополнительный материал для даров с №3 по №6.



**Четырнадцатый дар – Арки и цифры** (3 разрезанных цилиндра и 9 кубиков с цифрами, в кубиках имеются отверстия).

с 4-5 лет

Развитие сенсомоторных навыков, подготовка руки к письму и развитие творческих способностей.



### **Дополнительный дар №15**

Цель:

Удобство использования модулей, которые входят в состав набора по методике Фребеля.

Доска для выкладывания позволяет максимально комфортно раскладывать материалы из игрового набора по методике Фребеля.



## Блоки Дьенеша

Венгерский математик, психолог, педагог – Золтан Дьенеш настолько влюблен в свою науку, что задается вопросом, почему многие люди считают математику трудной?

Не из детства ли растут корни этих трудностей?

Многие годы Золтан посвящает исследованиям, преподаванию математики детям в разных странах и в итоге выясняет – только задействуя творческий потенциал ребенка, можно привить любовь к математике и добиться реальных успехов в изучении этой науки.

Золтан Дьенеш предлагает использовать для игр «логические блоки» (иногда их называют *кубиками Дьенеша*).

**Логические блоки Дьенеша** - это набор из 48 геометрических фигур, причем в наборе нет ни одной одинаковой, все они различаются свойствами:

- формой (круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные),
- цветом (красные, желтые, синие),
- размером (большие и маленькие)
- толщиной (толстые и тонкие).



На первый взгляд может показаться, что логические блоки Дьенеша – это обычный набор геометрических тел или строительных блоков.

В действительности же это гораздо больше, чем просто строительный материал. Это целый кладезь игр на развитие логического, математического и пространственного мышления!

Все блоки отличаются между собой по четырем свойствам: *форма, цвет, размер, толщина*.

Такой набор характеристик позволяет предложить ребенку много интересных аналитических задач на сравнение, обобщение, классификацию, умение кодировать и декодировать информацию.

### **Логические блоки можно применять:**

- в подвижных играх (*предметные ориентиры, обозначение домиков, дорожек, лабиринтов*);

- как настольно-печатные «*Рассели жильцов*», «*Какой фигуры не хватает*», «*Найди место фигуре*», «*Головоломки*»;
- в сюжетно-ролевых играх: Магазин – деньги обозначаются блоками, цены на товар обозначаются кодовыми карточками. Почта – адрес на посылке, письме, открытке обозначается блоками, адрес на домике обозначается кодовыми карточками. Поезд – билеты, места.

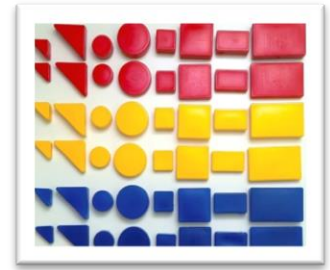
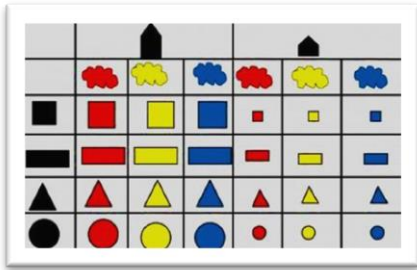


### **Логические игры и упражнения с блоками Дьенеша**

- Перед ребенком выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.
- Все фигурки складываются в мешок. Попросите ребенка на ощупь достать все круглые блоки (*все большие или все толстые*).
- Все фигурки опять же складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.
- Выложите три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (*по цвету, форме, размеру или толщине*).
- Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (*размеру, форме, толщине*).
- Положите перед ребенком любую фигуру и предложите ему найти такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.
- Выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный... (*можно чередовать по форме, размеру и толщине*). Предложите ему продолжить ряд.
- Выкладываем фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: *цветом, формой, размером, толщиной*.
- Выкладываем цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (*по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.*).



- Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.
- Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (*одинакового размера, но разного цвета*).
- Каждой фигуре нужно найти пару, например, по размеру: *большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом и т.д.*
- Выкладываем перед ребенком 8 логические блоки Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (*монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.*). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем "клад" прячет ребенок, а взрослый задает наводящие вопросы.
- По аналогии с предыдущей игрой можно спрятать в коробочку одну из фигур, а ребенок будет задавать наводящие вопросы, чтобы узнать, что за блок лежит в коробочке.
- В один ряд выкладывается 3 блока Дьенеша, а в другой - 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнять.
- Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Нужно построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (*цвета, размера*).
- Предлагаем таблицу из девяти клеток с выставленными в ней фигурами. Ребенку нужно подобрать недостающие блоки.
- В игре в домино фигуры делятся между участниками поровну. Каждый игрок поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры. Ходить можно по-разному: фигурами другого цвета (формы, размера).
- Ребенку предлагается выложить блоки Дьенеша по начерченной схеме-картинке, например, нарисован красный большой круг, за ним синий маленький треугольник и т.д.
- Из логических блоков Дьенеша можно составлять плоскостные изображения предметов: машинка, паровоз, дом, башня.
- Педагог убирает в коробку только прямоугольные блоки, а ребенок все красные, затем мама убирает только тонкие фигуры, а ребенок – большие и т.д.
- Нужно распределить фигуры взрослым и ребенком таким образом, чтобы взрослому достались все круглые, а малышу все желтые блоки. Блоки складываются в два обруча или отмеченные веревкой круги. Но как поделить круг желтого цвета? Он должен находиться на пересечении двух кругов.



Разнообразие заданий настолько велико, что в них найдется много полезного как для младших, так и для старших дошкольников.

Не забывайте превращать любое занятие с пособием в игровую ситуацию, пускай блоки будут не просто объемными фигурами, а печенками, жильцами домов, пассажирами паровоза и т.д.

### Сортировка блоков по наличию одного признака



### Сортировка фигур по наличию двух признаков



Умение кодировать и декодировать информацию о фигурах с помощью логических символов.

Ребенок будет учиться устанавливать взаимосвязь между свойством блока и его графическим изображением.



Для такого варианта игры вам понадобятся логические карточки со следующими обозначениями:



**Синий, красный, желтый блок**



**Большой и маленький блок**



**Толстый и тонкий блок**



**Блок соответствующей формы**

**Карточки с перечеркнутыми изображениями**

**указывают на отрицание какого-либо свойства**



**Не синий**



**Не круглый**



**Не толстый**



**Не большой**

Предложите ребенку рассортировать фигуры на две группы (*не забывайте как-то обыгрывать задание, блоки могут стать пассажирами, которых нужно посадить в две разные машины*).

Для каждой группы поставьте одну или две логических карточки.

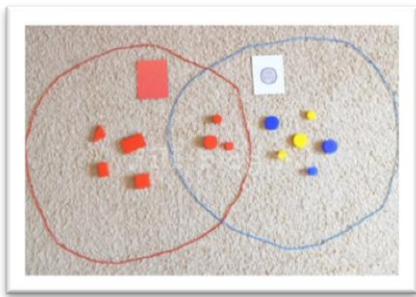
К примеру, рядом с одной группой поставьте красную карточку и треугольник (*значит сюда нужно подобрать все красные треугольные фигуры*), рядом с другой.



**Сортируйте по отсутствию двух и более признаков**



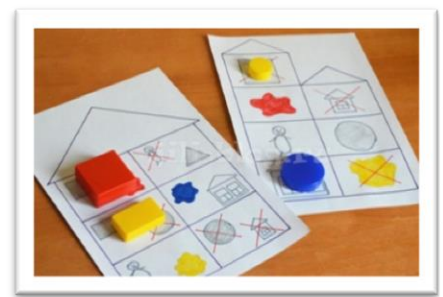
**Сортируйте блоки по отсутствию одного признака**



Знакомьтесь с понятием пересекающихся множеств

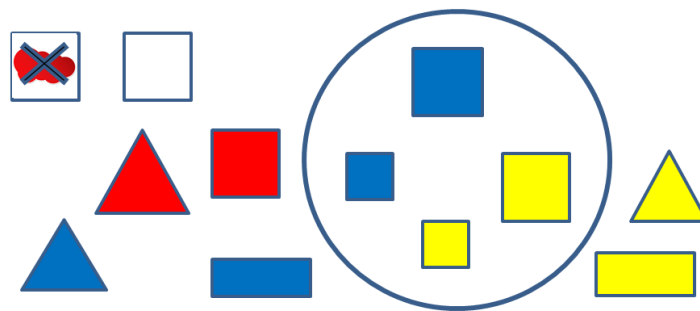


Находите сходство и отличие

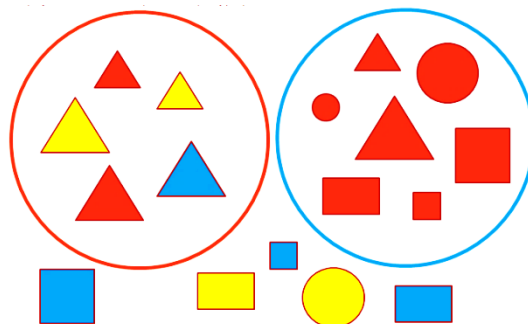


«Расселяем жильцов» в домике. Для каждой комнаты задаем условие

### Собери в круг фигуры согласно кодовому обозначению

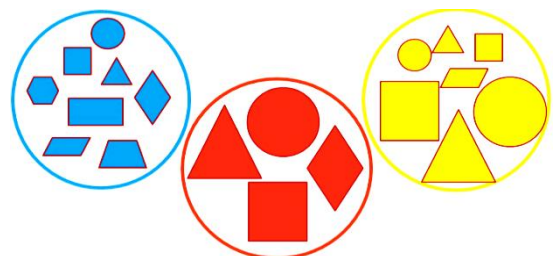


Какие геометрические фигуры лежат вне круга? Выразите свойство всех фигур, лежащих вне круга, одним словом. (*Вне круга лежат НЕ треугольные, НЕ красные фигуры*).



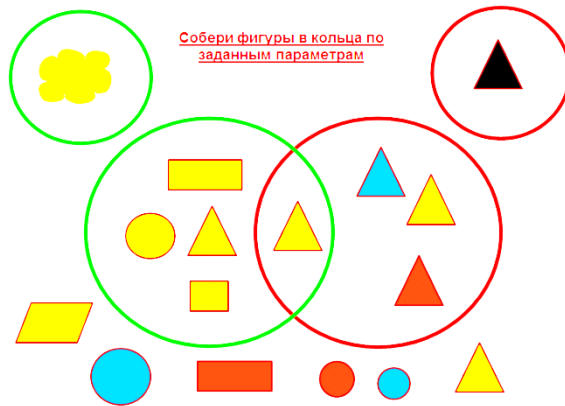
Освоив игровую деятельность с двумя кругами, можно переходить к трем кругам.

Круги раскладываются, не пересекаясь. В синий круг дети помещают все маленькие фигуры синего цвета, в красный – все большие





фигуры красного цвета, в желтый – все фигуры желтым цветом (не зависимо от размера)



### Использование кругов Эйлера в развитии логического мышления дошкольников

berezenkova.tatyana@uchitel-izd.org

### Противоречание (Пример)

### Соподчиненные (пример)

### Подчиненные (пример)

### Разновидности пересекающихся

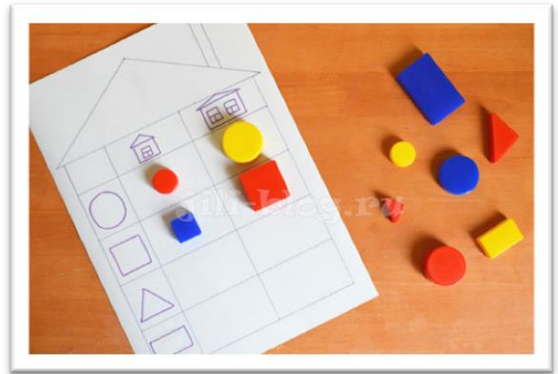
### Разновидности пересекающихся



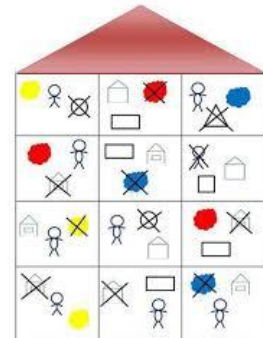
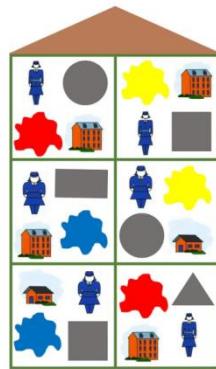
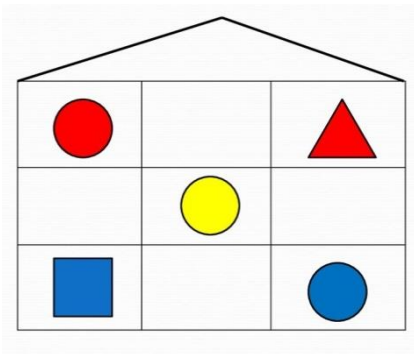
Еще одна задачка на расселение «жильцов» в домике, только на этот раз принцип расселения совсем другой.

Ребенок должен расставить фигуры в пустые клетки так, чтобы они удовлетворяли условиям в строке и столбце одновременно.

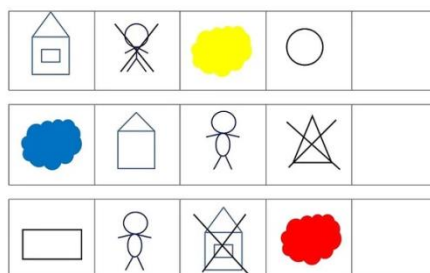
То есть ребенок учится работать с таблицей. Это умение очень важное и полезное, на нем базируется множество развивающих игр, да и школьных задач.



### Рассели соседей

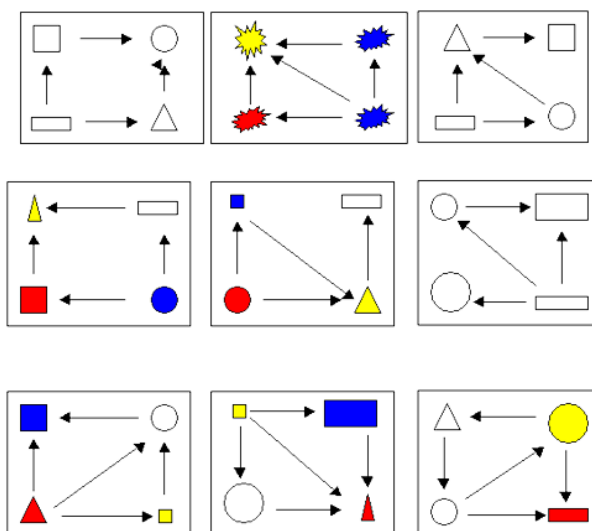
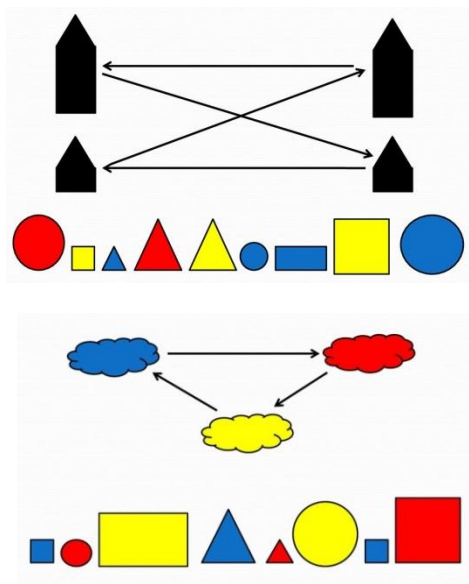


### Подбери фигуру





## Стройте дорожки по схеме



## Игра «Блоки путешествуют»

К игре необходимо подготовиться и нарисовать поле с разветвляющимися тропинками, при этом на каждой развилке должно быть указание, каким «путешественникам» можно по этой дорожке ходить, а каким нужно свернуть на соседнюю тропинку.

Например, на первой развилке дорожка разделяется на две части, и все маленькие фигуры идут налево, а большие направо. Далее каждая из этих дорожек снова разветвляется, и теперь уже, чтобы узнать, по какой дорожке идти, нужно обратить внимание на цвет блока и т.д.

Чтобы усложнить игру, можно добавить знаки с отрицанием свойств.



Среди педагогов очень популярны специальные альбомы с заданиями для блоков Дьенеша. Альбомы отлично подходят для первого знакомства с фигурами,

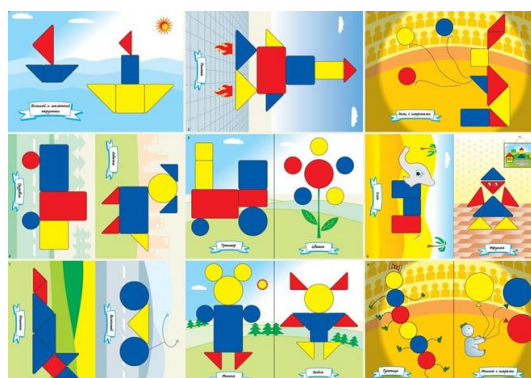
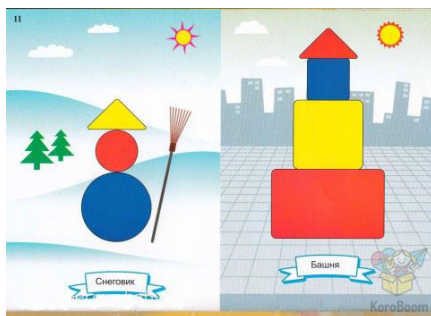
ведь в процессе игры ребенок обращает внимание на разные формы, цвета и размеры блоков.

В альбомах ребенку предлагается собрать картинку по схеме.

Самым маленьким картинку можно собирать, накладывая блоки на схему, более опытным строителям желательно строить фигурку рядом с образцом.



### Примеры альбомов (для детей от 2-х лет)



## Использование кругов Эйлера в развитии логического мышления дошкольников

### Задачи развития логического мышления:

1. Обучать детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, отрицанию, классификации, систематизации, ограничению, обобщению, умозаключениям;
2. Развивать у детей высшие психические функции, умение рассуждать, доказывать;
3. Развитие у детей логико-математических представлений (представления о математических свойствах и отношения предметов, конкретных величин, числа, геометрических фигурах, зависимостях и закономерностях);
4. Развитие интеллектуально-творческих проявлений детей: находчивости, смекалки, догадки, сообразительности, стремления к поиску нестандартных решений и задач;
5. Развитие точной, аргументированной и доказательной речи, обогащения словаря ребёнка;
6. Воспитание готовности к обучению в школе, развитие самостоятельности, ответственности, настойчивости в преодолении трудностей, координацию движений глаз и мелкой моторики рук, умений самоконтроля и самооценки.

Мышление в отличие от других процессов совершается в соответствии с определенной логикой.

В структуре мышления можно выделить следующие логические операции: сравнение; анализ; синтез; абстрагирование; обобщение.

**Сравнение** — мыслительная операции, основанная на установлении сходства и различия между объектами. Результатом сравнения может стать классификация, которая выступает как первичная форма теоретического познания.

**Анализ** — мыслительная операция расчленения сложного объекта на составляющие его части или характеристики с последующим их сравнением.

**Синтез** — операция, обратная анализу, позволяющая мысленно воссоздать целое из аналитически заданных частей. Анализ и синтез обычно осуществляются вместе, способствуя более глубокому познанию действительности.

**Абстрагирование** — мыслительная операция, основанная на выделении существенных свойств и связей предмета и отвлечении от других, несущественных. Эти выделенные характеристики как самостоятельные предметы в действительности не существуют. Абстрагирование способствует более тщательному их изучению. Результатом абстрагирования выступает формирование понятий.



**Обобщение** — мысленное объединение предметов и явлений по их общим и существенным признакам

**Основными формами логического мышления являются:**

- понятия;
- суждения;
- умозаключения.

**Понятие** - форма мышления, отражающая существенные свойства, связи и отношения предметов и явлений, выраженная словом или группой слов. Понятия могут быть конкретными и абстрактными.

**Суждение** - форма мышления, отражающая связи между предметами и явлениями в форме утверждения или отрицания. Суждения могут быть истинными или ложными.

**Умозаключение** - форма мышления, при которой на основе нескольких суждений делается определенный вывод.

Различаются умозаключения:

- индуктивные;
- дедуктивные;
- по аналогии.

**Индукция** — логический вывод в процессе мышления от частного к общему.

**Дедукция** — логический вывод в процессе мышления от общего к частному.

**Аналогия** — логический вывод в процессе мышления от частного к частному на основе некоторых элементов сходства.

**Выделяют три вида мышления**

➤ Предметно-действенное мышление – 2,5-3 года, является ведущим до 4-5 лет. (когда ребёнок мыслит через действие с помощью манипулирования предметом) - это основной вид мышления ребёнка раннего возраста

➤ Наглядно-образное мышление – с 3,5- 4 лет, ведущее до 6-6,5 лет. (когда ребёнок мыслит при помощи образов с помощью представлений явлений, предметов) - является основным видом мышления ребёнка дошкольного возраста.

➤ Словесно-логическое мышление – формируется в 5,5 – 6 лет, становится ведущим с 7-8 лет и остается основной формой мышления у большинства взрослых людей. (когда ребёнок мыслит в уме с помощью понятий, рассуждений, слов) - этот вид мышления начинает формироваться в старшем дошкольном возрасте.



## **Использование приема графического моделирования с помощью кругов Эйлера в различных видах деятельности с дошкольниками**

В современных условиях от ребенка требуется не только владение знаниями, но и умение добывать эти знания самому и оперировать ими.

Одна из главных задач современной педагогики – это поиск возможностей использования скрытых резервов умственной деятельности детей, поиск путей эффективного обучения.

И в сфере образования процесс обучения неизбежно должен быть более наглядным и динамичным.

Одним из таких путей, интенсивно развивающим детское познание, может стать моделирование.

Приемы моделирования особенно эффективны для дошкольников, так как у них развито наглядно-действенное мышление, память носит произвольный характер, а мыслительные задачи решаются с преобладающей ролью внешних средств, наглядный материал усваивается лучше вербального.

Метод наглядного моделирования помогает ребенку зрительно представить абстрактные понятия научиться работать с ними.

В работе наглядное моделирование, позволяет предотвратить быструю утомляемость, создать интерес к занятиям, научить детей видеть главное, систематизировать полученные знания.

Дети очень легко и быстро понимают разного рода схематические изображения и с успехом пользуются ими.

Одну практичную и удобную модель для решения логических задач предлагает выдающийся ученый Леонард Эйлер.

Круги Эйлера были изобретены Леонардом Эйлером в 18 веке и с тех пор широко используются в математике, логике и в различных прикладных направлениях.

Круги Эйлера – это геометрическая схема, с помощью которой можно наглядно отобразить отношения между понятиями или множествами объектов.

Круги Эйлера – это схемы, которые позволяют изобразить наглядно отношения между подмножествами и пересечение, и объединение множеств.

При решении некоторых задач метод Эйлера просто незаменим и значительно упрощает рассуждение.

Модели кругов Эйлера – просты и наглядны, поэтому они с большим успехом могут быть использованы для развития логики у детей дошкольного возраста.

Работу с кругами можно начинать со 2 – й младшей группы, используя в работе один круг.

В средней группе используются уже два не пересекающихся обруча, при этом педагог должен учитывать уровень развития дошкольников.

В старшем возрасте предлагаются игры и упражнения с двумя пересекающимися обручами.

В подготовительной к школе группе вводятся более сложные игры и упражнения с использованием уже трех пересекающихся между собой обручей.

Метод наглядного моделирования с помощью кругов Эйлера чаще всего используется для познавательного развития дошкольников.

Начиная с 3-х лет детям доступно решение простейших задач с кругами Эйлера, сначала с разъяснениями взрослых, а потом и самостоятельно.

С детьми дошкольного возраста уместны простые игры и упражнения, цель которых – закрепление представлений о свойствах предметов и геометрических фигур, тренировка в сравнении предметы по цвету, форме, размеру.

Овладение действием наглядного моделирования с помощью кругов Эйлера по формированию элементарных математических представлений лучше начать со сравнения предметов, у которых присутствует один общий признак (*например, форма, цвет, размер, толщина*), позже можно брать два и более признака, в зависимости от индивидуальных особенностей ребенка.

### **Задачи использования кругов Эйлера в работе с детьми:**

- Формировать представление о математических понятиях (*кодирование, кодирование со знаком отрицания*).
- Развивать логическое мышление.
- Развивать представление о множестве, операции над множествами (*сравнение, классификация*).
- Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, адекватно обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам (*по одному, двум, трем*), объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
- Развивать психические функции, связанные с речевой деятельностью.
- Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели, преодолении трудностей.

## Схемы кругов Эйлера

Круги Эйлера – геометрические конструкции, применяемые для упрощения восприятия логических связей между предметами, понятиями и явлениями.

Делятся на группы, в зависимости от типа отношений между множествами:

- равнозначные;
- пересекающиеся;
- подчиненные;
- соподчиненные;
- противоречащие;
- противоположные.

### Описание схемы кругов Эйлера

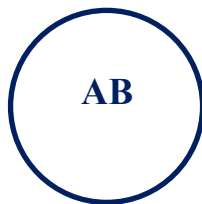
Круги Эйлера – геометрические конструкции, применяемые для упрощения восприятия логических связей между предметами, понятиями и явлениями.

Делятся на группы, в зависимости от типа отношений между множествами:

Для начала вы объясняете детям пространственные понятия «*внутри круга*» и «*вне круга*».

Важно научить ребенка использовать частицу НЕ для обозначения признака предметов вне круга.

Равнозначные



Воспитатель кладет на стол круг (*обруч*), обводит указкой то место, которое находится внутри круга и рассказывает, что вся остальная часть стола находится вне круга.

Цель работы с одним кругом - *учить классифицировать предметы по одному признаку, понимать и применять логическую операцию отрицания НЕ, не называя её.*

У каждого ребенка в руке один предмет (*карточка*).

Дети по очереди располагают предметы в соответствии с заданием воспитателя.

Расположите внутри круга – все игрушки, а вне круга – все остальные предметы.

Затем проводится беседа по следующим вопросам:

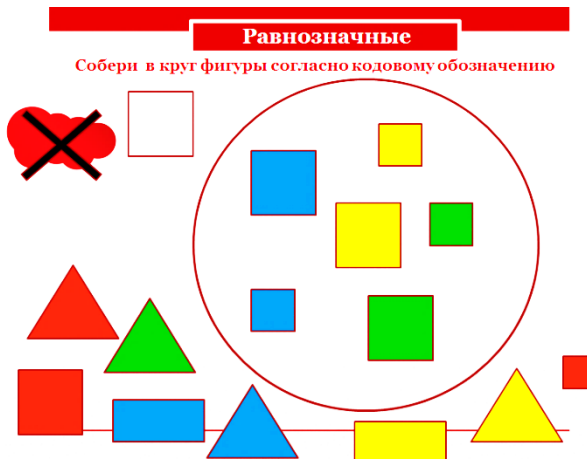
– Какие предметы лежат внутри круга? (игрушки)

– Какие предметы оказались вне круга?

Неправильно, если дети начинают перечислять все предметы вне круга.

- Выразите свойство всех фигур, лежащих вне круга, одним словом. (Не игрушки)

Важно то, что внутри круга лежат игрушки, и никаких других предметов там нет.



Затем мы приступаем к распределению предметов на два круга.

Мы объясняем понятия «внутри круга» и «вне круга», используя уже два признака.

Дети выполняют эти простые задания:

- Положите *внутри* красного круга треугольные фигуры.

- Положите *внутри* синего круга красные фигуры.

После того как все фигуры размещены, воспитатель задает два новых вопроса:

- Какие геометрические фигуры лежат *внутри* красного круга? (Внутри круга лежат треугольные фигуры).



- *Какие геометрические фигуры лежат внутри синего круга? (Внутри круга лежат красные фигуры).*

Этот ответ содержится в самом условии только что решенной задачи и формулируется обычно без особого труда.

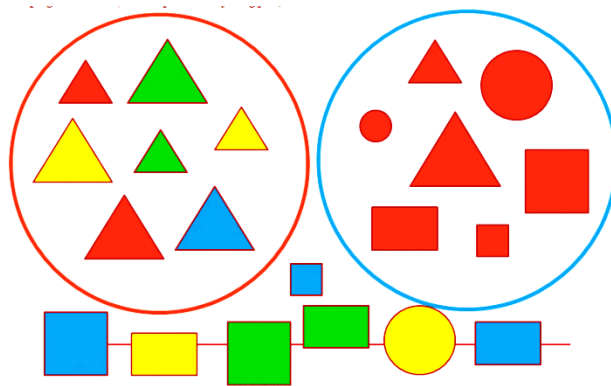
Правильного ответа на второй вопрос приходится ждать дольше.

- *Какие геометрические фигуры лежат вне круга? Выразите свойство всех фигур, лежащих вне круга, одним словом. (Вне круга лежат НЕ треугольные, НЕ красные фигуры).*

Наша цель в данном случае - охарактеризовать свойство фигур, лежащих вне круга, через свойство фигур внутри круга.

Цель работы над задачами с двумя кругами - *развить умение классифицировать предметы по двум свойствам, понимать и применять логическую операцию конъюнкции.*

- *Какие геометрические фигуры лежат вне круга? Выразите свойство всех фигур, лежащих вне круга, одним словом. (Вне круга лежат НЕ треугольные, НЕ красные фигуры).*



**После задачи с расположением фигур дети отвечают на четыре вопроса:**

*Какие фигуры лежат:*

- *внутри обоих кругов;*
- *внутри синего, но вне красного круга;*
- *внутри красного, но вне синего круга;*
- *вне обоих кругов?*

**Фигуры надо называть, опираясь на два свойства - цвет и форму.**

**Наряду с логическими задачами можно ставить и задачи подсчета фигур.**

*Сколько фигур лежит:*

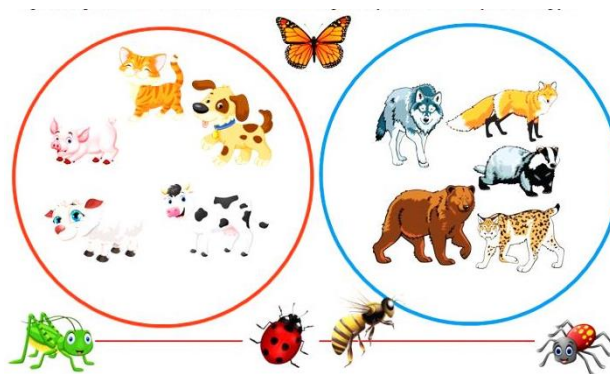
- *внутри обоих кругов;*
- *внутри синего, но вне красного круга;*

- *внутри красного, но вне синего круга;*
- *вне обоих кругов?*

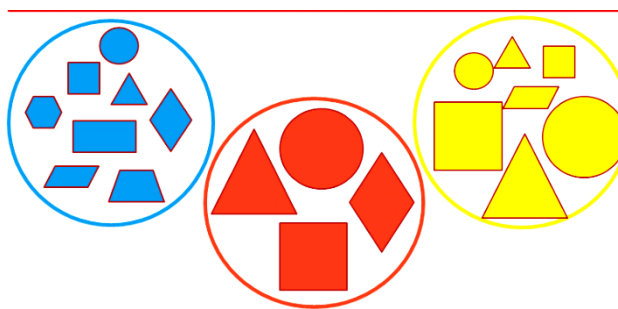
**Можно усложнить вопрос, добавив к подсчету фигур их признак:**  
*Сколько зеленых фигур лежит вне обоих кругов?*

### «Дикие и домашние животные»

Детям предлагаются два круга – в одном условное обозначение «дикие животные», в другом «домашние животные». Ребенок берет карточку, проговаривает свой ответ и помещает карточку в соответствующий круг.



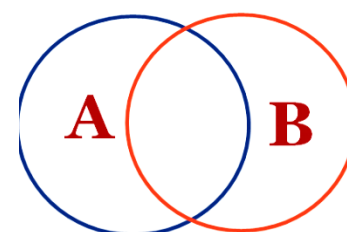
Освоив игровую деятельность с двумя кругами, можно переходить к трем кругам.



Круги раскладываются, не пересекаясь. В синий круг дети помещают все маленькие фигуры синего цвета, в красный – все большие фигуры красного цвета, в желтый – все фигуры желтым цветом (не зависимо от размера).

### Пересекающиеся

Цель: научить ребенка определять предмет, наиболее соответствующий одновременно двум свойствам.

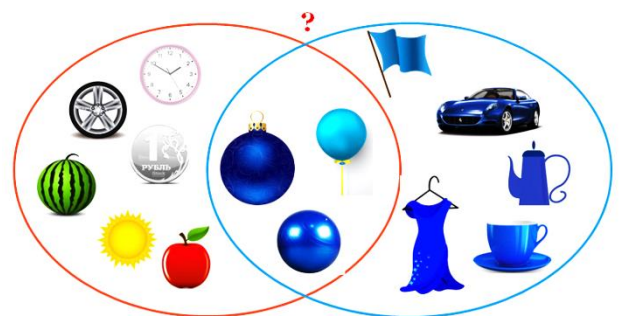
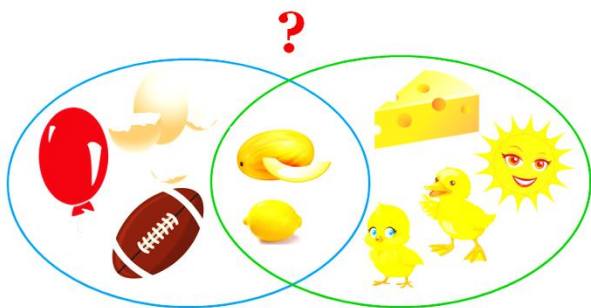
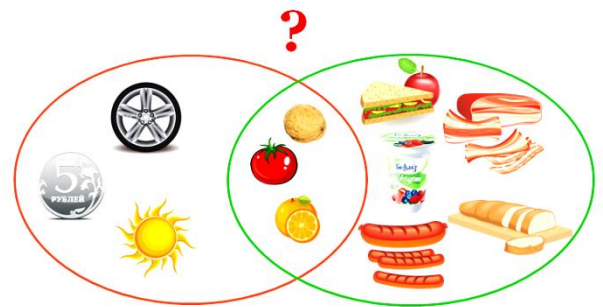
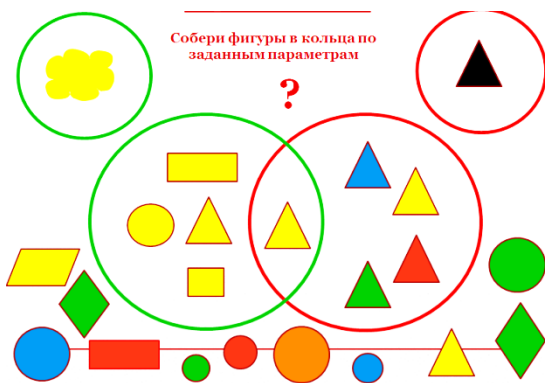
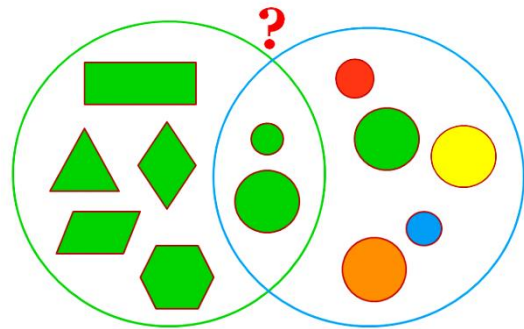
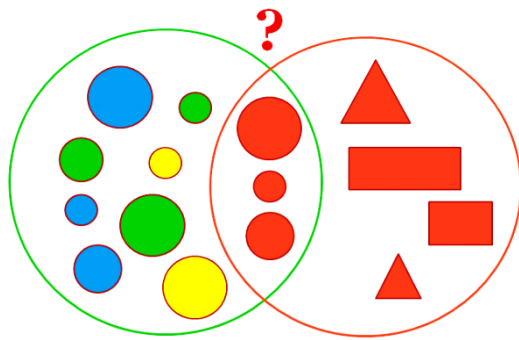


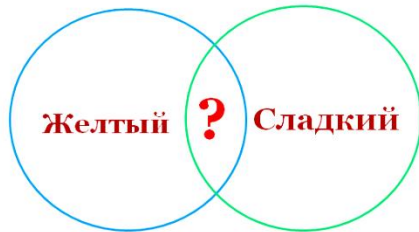
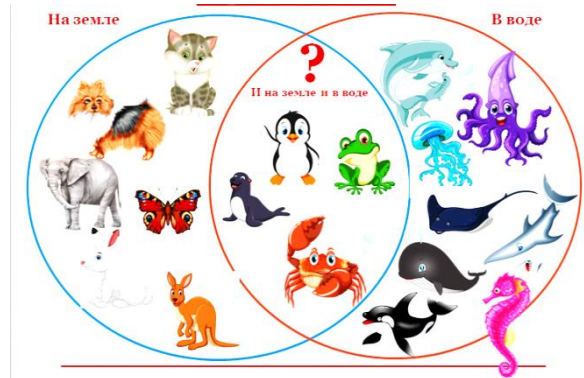
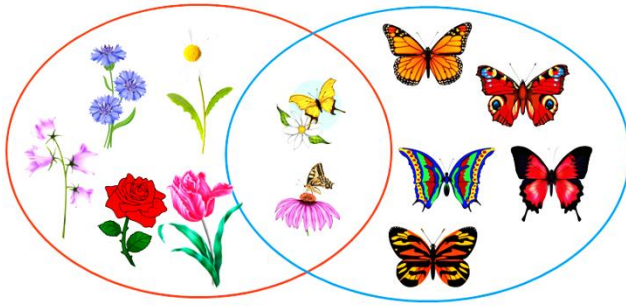
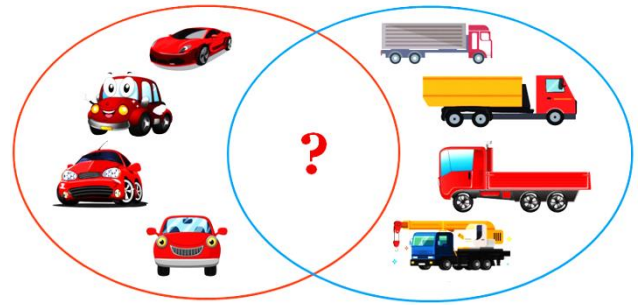
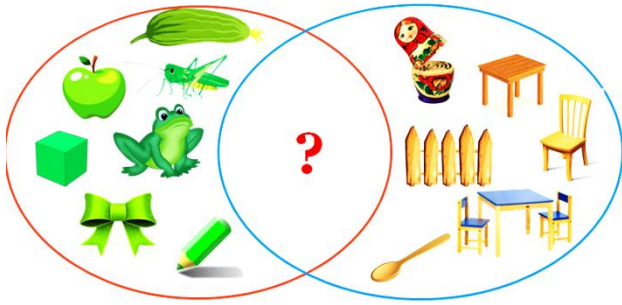
Далее дети будут работать с двумя кругами или обручами разных цветов (синий, красный) с пересекающимися областями.

Перед решением задач необходимо выполнить ряд упражнений. Лучше всего такие упражнения проводить на групповых занятиях с использованием обручей.

- Обведите границу области внутри синего, но вне красного круга.
- Обведите границу области внутри красного, но вне синего круга.
- Обведите границу области внутри синего и внутри красного кругов.
- Обведите границу области вне синего и вне красного кругов.

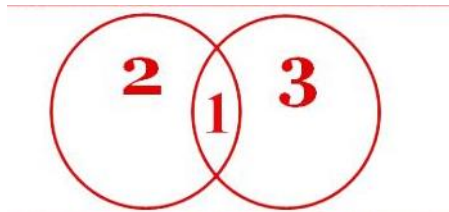
После успешного выполнения подготовительных упражнений можно приступить к решению задач.







## ПРИМЕРЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ С двумя пересекающимися кругами

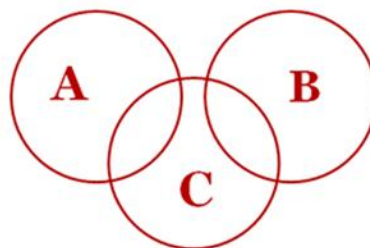
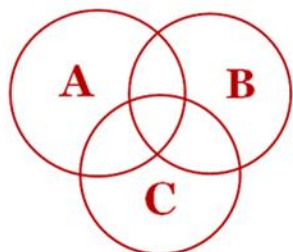


- 2- зимующие птицы; 3 – перелетные птицы; 1 – оседлые.
- 2 – окраска животных (*коричневая*); 3- дикие животные; 1 – дикие и окраска животных (*коричневая*);
  - 2 - одежда для девочек; 3 – одежда для мальчиков; 1 – одежда и для мальчиков и для девочек.
  - 2 – большие сумки; 3- квадратные сумки; 1 – большие квадратные сумки.
  - 2 – столовая посуда; 3 – кухонная посуда; 1 – ложка.
  - 2- зимующие птицы; 3 – перелетные птицы; 1 – оседлые.
  - 2 - одежда для девочек; 3 – одежда для мальчиков; 1 – одежда и для мальчиков и для девочек.
  - 2 – большие сумки; 3- квадратные сумки; 1 – большие квадратные сумки.
  - 2 – столовая посуда; 3 – кухонная посуда; 1 – ложка.
  - 2 – игрушки для девочек; 3 – игрушки для мальчиков; 1 – игрушки, которыми играют и мальчики и девочки;
  - 2 – стеклянная посуда; 3 – деревянная посуда; 1 – кружка.
  - 2 - домашние животные; 3 – большие животные; 1 – большие домашние животные;
  - 2 – дикие животные; 3 – маленькие животные; 1 – дикие, маленькие животные;
  - 2 – инструменты для врача; 3 – инструменты для портного; 1 – инструменты которыми пользуются и врач и портной;
  - 2 – большие куклы; 3 – куклы в синем платье; 1- большие куклы в синем платье.
  - 2 – игрушки состоящие из нескольких частей (*машина, кукла и т.д.*); 3 – игрушки из дерева (*кубик*); 1 – деревянная игрушка состоящая из нескольких частей (*пирамидка, матрешка и т.д.*).
  - 2 - продукты которые употребляются только в вареном виде; 3 – продукты которые употребляют только в жаренном виде; 1 – продукты которые употребляются и в жареном и в вареном виде;

- 2 – фрукты; 3 – сладкие продукты; 1 – сладкие фрукты;
- 2 – части дерева; 3 – части цветка; 1 – общие части (*лист, корень*).
- 2 – большой транспорт; 3 – пассажирский транспорт; 1 – большой пассажирский транспорт;
- 2 – игрушки для девочек; 3 – игрушки для мальчиков; 1 – игрушки, которыми играют и мальчики и девочки.

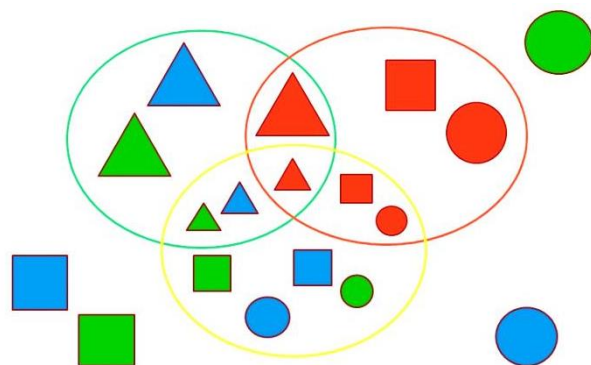
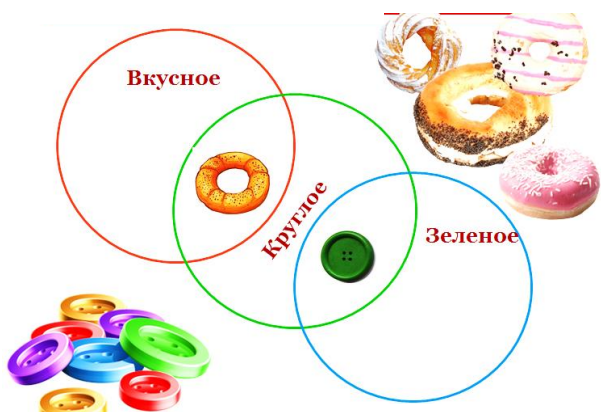


Задания могут постепенно усложняться и количество кругов увеличиваться.



### Разновидности пересекающихся





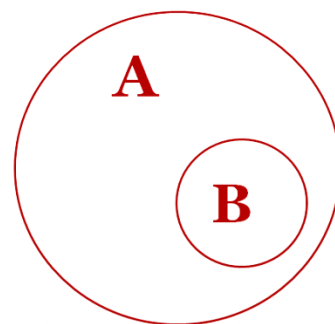
### Подчиненные

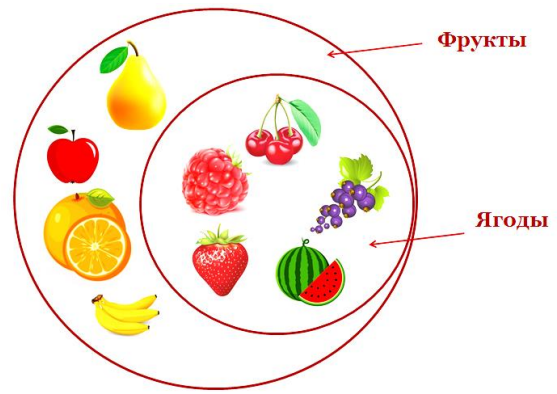
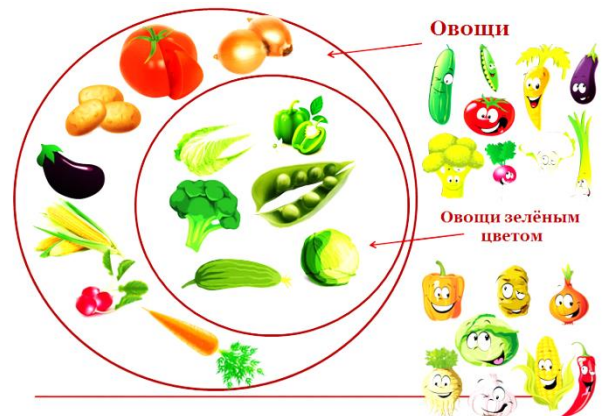
В старшем дошкольном возрасте: Детям вводится понятие «круг в кругу».

Дети из множества карточек с изображением животных отмечают, что в кругу есть животные жарких стран.

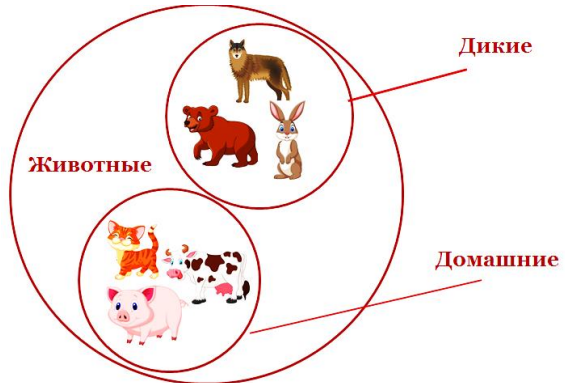
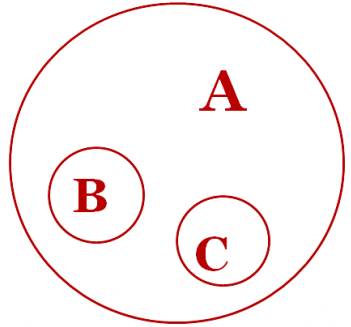
Таким образом, в одной большой группе «Животные» находится подгруппа «Животные жарких стран» и т.д.

Все ответы дети проговаривают.

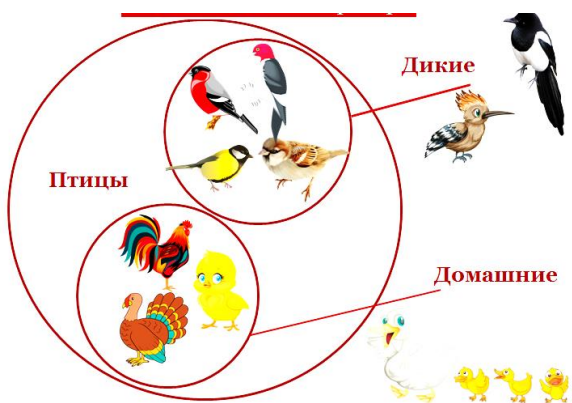




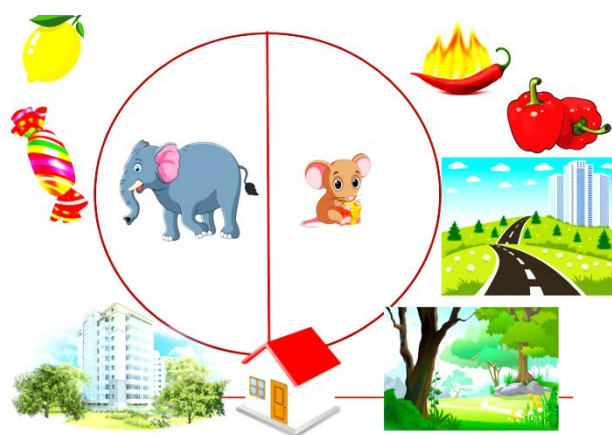
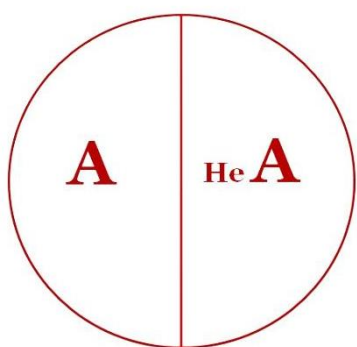
**Соподчиненные**





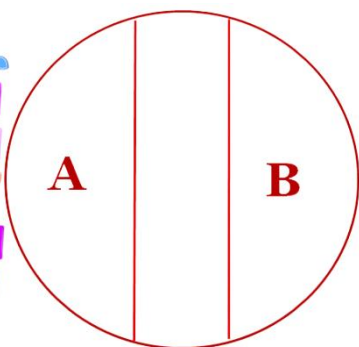


### Противоречание



### Противоположные

А Б В Г Д  
 Е Ё Ж З И  
 Й К Л М Н  
 О П Р С Т  
 У Ф Х Ц Ч  
 Ш Щ Ъ Ы  
 Ь Э Ю Я



## Круг в круге



## Круги в круге



Развитие логического мышления происходит постепенно.

Для одного ребенка больше характерно наглядно-образное мышление, для другого – наглядно-действенное, а третий с легкостью оперирует понятиями.

Используя в работе с детьми дошкольного возраста Круги Эйлера, мы способствуем развитию у них умений анализировать объекты с целью выделения признаков, осуществлять анализ и синтез, то есть составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивая множества недостающими компонентами, умений сравнивать и классифицировать, обобщать, делать выводы и умозаключения, строить логические цепочки, рассуждать.

Это означает, что мы вооружаем детей необходимыми инструментами для дальнейшего успешного обучения в школе.

Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

## Методика «Палочки Кюизнера»

Появление палочек Кюизенера связано с трудами бельгийского ученого Джорджа Кюизенера, который был озадачен проблемой обучения детей основам математики.

Биография этого педагога, жившего с 1891 по 1976 годы сводится к тому, что большую часть своей жизни он работал с учениками младшей школы и преподавал им математику.

К достоинствам данной методики можно отнести полноценное интеллектуальное развитие малыша, что положительно сказывается и на всех остальных его умениях и навыках.

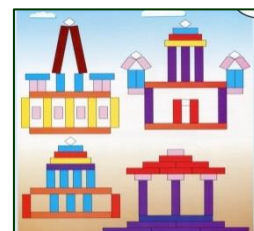
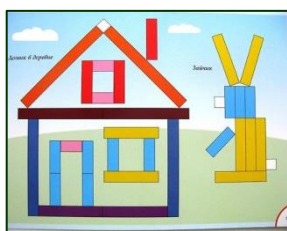
Палочки Кюизенера можно использовать начиная с двухлетнего возраста и пользоваться ими вплоть до девяти лет.

Благодаря изучению проблемы Джордж Кюизенер смог понять, что учеба детей идет намного быстрее, если они имеют возможность визуализировать предметы и проводить вычислительные действия непосредственно с ними.

Помимо визуализации, в основе методики лежит принцип игры, который позволяет работать с детьми в легкой и непринужденной обстановке, поддерживая стабильный интерес к учебе.

Этот материал предоставляет детям большие возможности:

- содействует интеллектуально – творческому развитию детей: улучшает память, воображение, концентрирует внимание;
- способствует освоению элементов художественного конструирования и пространственных отношений;
- закрепляет знания цветов и их оттенков;
- развивает у детей представление о числе на основе счета и измерения, мерки;
- дает наглядное представление о составе числа;
- воспитывает у детей: настойчивость, силу воли, положительно влияет на саморазвитие ребенка, его самостоятельность и самоконтроль возраста.



Идея одновременно проста и интересна.

Дети прекрасно с палочками играют и параллельно осваивают полезные навыки, нежели скучное и нудное заучивание.

В дальнейшем ребенку будет интересно заниматься математикой.

По мере внедрения и использования палочек их цвета были немного изменены.

Но смысл от этого не изменился.

### **Принципы методики:**

- Помочь ребенку освоить территориальные понятия пространства такие как: *больше — меньше, выше — ниже, право — лево, между.*
- Научить делить целое на составные части.
- Развить воображение, самостоятельность, визуальную и слуховую память, стимулируем речь.
- Учить анализировать, делать выводы, сравнивать.
- Постигать простые математическим действиям: *сложение, вычитание, подходить к делению и умножению, дробям.*

Палочки Кюизенера представляют собой дидактический набор, состоящий из брусочков, окрашенных в 10 различных цветов и имеющих размер от 1 см до 10 см.

Общее количество брусочков, входящий в набор, может быть различным:

- в наиболее простом варианте их 116
- «классический» набор включает в себя 241 палочку.

Чтобы иметь возможность предложить ребенку огромное количество игр, следует выбрать набор с большим числом брусочков.

Бывает и плоский вариант палочек, он состоит из полосок шириной 2 см.

Самая короткая полоска — это квадрат 2×2 см.

Длина всех остальных полосок увеличивается на 2 в каждой группе цветов.

Эти полоски изготавливают из пластика или плотного цветного картона. Цветовая гамма у них та же, что и у палочек.

### **Размеры и количество для самостоятельного изготовления**

Класс	Цвет палочек	Длина, см.	Количество, шт.
белых	белый	1	50
красных	красный	2	50
	коричневый	4	25
	вишневый	8	12
зеленых	светло-зеленый	3	33
	темно-зеленый	6	16
	синий	9	11
желтых	желтый	5	20
	оранжевый	10	10
черных	черный	7	14



## Палочки Кюизенера — что это такое?

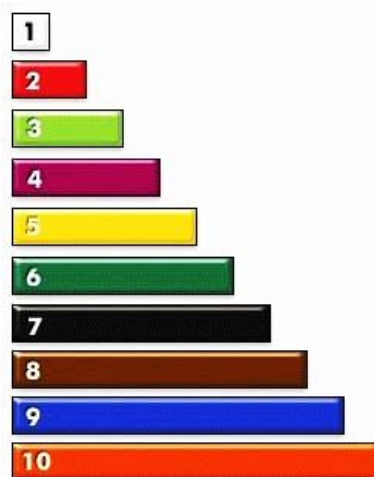
Цветные счетные палочки используются как дидактический материал для обучения детей основам математики.

Палочки имеют разную длину:

от 1 см до 10 см и разный цвет.

Могут быть изготовлены из дерева или пластмассы.

- белый квадрат — число 1
- розовая палочка — число 2
- голубая — число 3
- красная — число 4
- жёлтая — число 5
- фиолетовая — число 6
- чёрная — число 7
- бордовая — число 8
- синяя — число 9
- оранжевая — число 10



Палочки имеют свои определенные цвета и не случайно. В наборах разных производителей цвета могут иметь разные цветовые оттенки, но смысл не изменится.

*Например, вся красная группа (семья) кратна двум, все зеленые палочки кратны трем, желтые кратны пяти. Маленький белый кубик — это целое число, так как по длине может укладываться в любую другую палочку. Каждая палочка — это число, которое имеет цвет и конкретную величину.*

## Лучший возраст для использования методики

На инструкции к палочкам указано, что заниматься с ними следует детям от трех лет, но под присмотром взрослых первые задания дети могут выполнить и в 2–2,5 года.

Наиболее востребованной методика становится в старшей группе детского сада, когда полным ходом идет подготовка детей к школе.

Специалисты отмечают, что играть с палочками можно, конечно, и в более раннем возрасте (*от года*), но в этом случае математическое пособие становится всего-навсего игровым материалом, причем довольно опасным из-за обилия мелких деталей.

Поэтому лучше всего отложить его до более подходящего возраста, а пока предложить ребенку безопасные кубики и пирамидки.

Дополнительное преимущество набора – возможность предложить детям большое число заданий и упражнений, поэтому скучать им не придется.

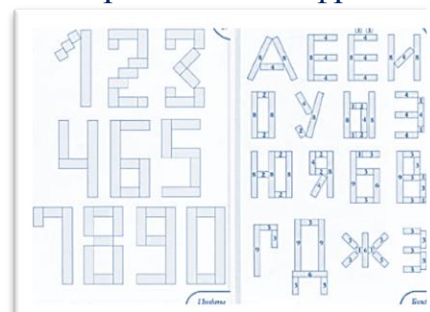


### Задания с палочками Кюизенера

- Благодаря объемности, цвету и различной длине палочек ребенок учится различать предметы по сенсорным характеристикам.
- На занятиях по этой методике ребенку проще усвоить такие понятия как: *правый-левый, одинаковые-разные, короткий-длинный, больше-меньше и др.*
- Предметно можно показать числовой ряд, выстраивая палочки в лесенку – от одного до десяти. Тем же способом дети учатся понимать, например, что шесть больше четырех.
- Это прекрасный способ наглядно объяснить детям состав цифр и деление целого на части.
- К примеру, с такой методикой ребенок быстро запоминает, что число два формируется с пары единиц.
- При использовании методики Кюизенера легко научить ребенка соотносить предметы по длине, высоте, ширине и массе.



- На занятиях по данной методике можно познакомить ребенка с цифрами и буквами, предложив создать их при помощи палочек.



➤ Палочки Кюизенера позволяют одновременно учить порядковый и количественный счет.

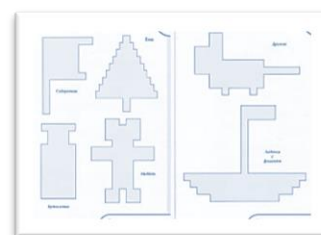
➤ Использовать палочки можно при обучении более сложным математическим действиям: *вычитанию, сложения, делении и умножении.*



➤ Существуют специальные основы-схемы, по которым можно складывать различные фигуры и создавать объемные картинки.

*Такие пособия с подготовленными иллюстрациями вы без труда найдете в интернете.*

➤ Выкладывать можно и свое изображение: *фантазируем – домики, деревья, машинки, паровозики и пр.*



### **Построим домик.**

Цветные палочки можно использовать и для занятий по конструированию, предложив детям построить домик: *сначала – для большой куклы, потом – для маленькой. Это поможет и развитию мелкой моторики, и пониманию размеров.*



### **Лесенка**

Педагог рассыпает перед детьми набор из цветных палочек, их должно быть 10.

*Задача ребенка – сложить из них лестницу, разместив брусочки от самого маленького к самому большому.*



### **Квадрат**

Для работы потребуется большой набор палочек.

*Задача ребенка – сложить квадрат. Сначала он совмещает четыре самые маленькие палочки, «единички», они ста-*



новятся центром. Потом четыре палочки побольше помещаются на верх и низ квадрата, влево и вправо. Аналогичным образом складывается следующий ряд. В итоге должен получиться большой квадрат.

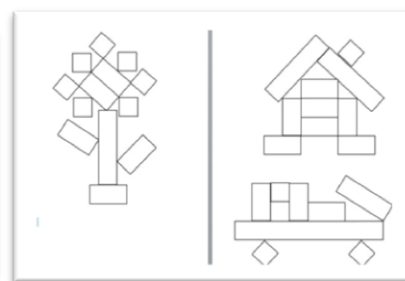
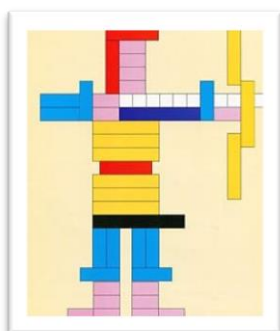
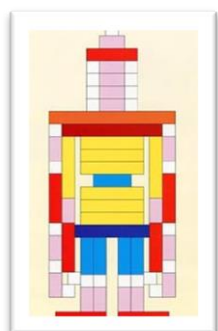
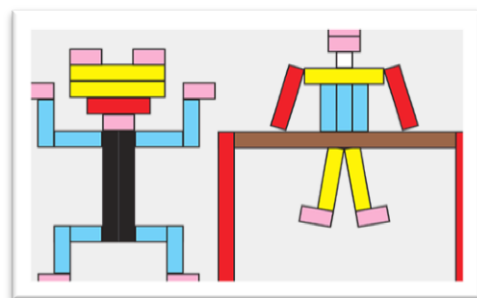
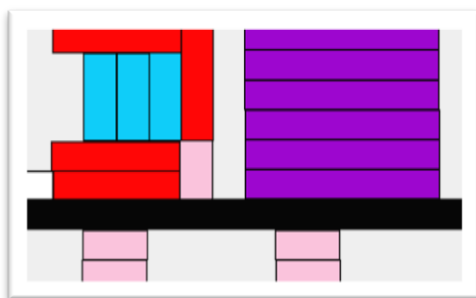
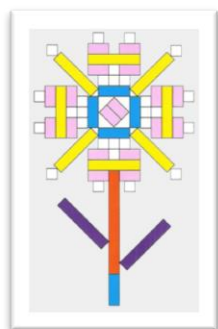
Несмотря на большое количество плюсов, следует отметить, что методика узкоспециализированная – она направлена исключительно на развитие математических умений, поэтому обязательно дополнять ее развивающими играми иной направленности.

Занятия с палочками Кюизенера – отличный способ подготовить ребенка к школе, сформировать у него важнейшие навыки, способность фантазировать, разбираться в цветах и размерах.

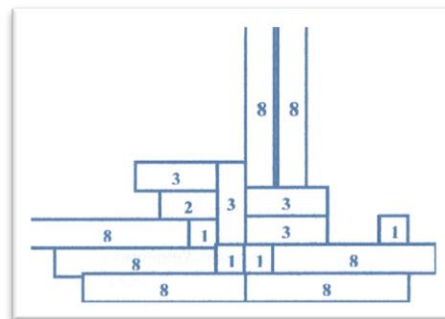
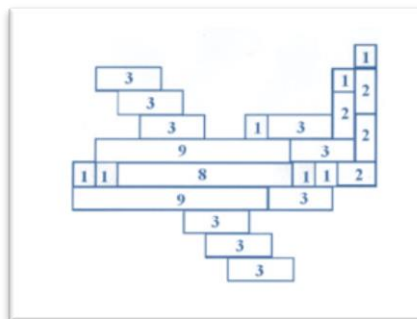
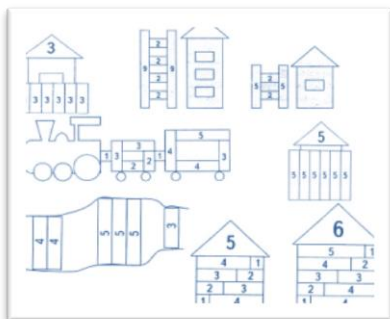
Схемы отличаются разнообразием, поэтому ребенок имеет возможность создавать новый узор хоть каждый день.

Нередко такая работа приходится по душе усидчивым детям, которым нравятся всевозможные мозаики и паззлы.

**Каждый возрастной этап имеет свой набор схем и игр, позволяющий развить логическое и пространственное мышление.**







### **Признаки интереса ребенка к интеллектуальной деятельности**

- Ребенок умеет и любит долго и сосредоточенно играть в конструктор, складывать мозаики, рисовать, лепить, строить из кубиков.
  - Ребенок играет в достаточно сложные и разнообразные ролевые и конструктивные игры.
  - Ребенок легко осваивает игры с правилами и любит в них играть.
- В 3–4 года это могут быть простейшие игры с передвижением фишек по полю, простые варианты лото, детское домино; в 5–6 лет могут добавляться шашки, нарды или шахматы.
- Ребенок любит и умеет фантазировать; чем он старше, тем сложнее и богаче становится его воображение. Он легко придумывает сюжеты игр, сказок или небылиц.
  - Ребенок готов совершать интеллектуальные усилия и преодолевать трудности, например, собирая робота из конструктора, складывая мозаику или отгадывая загадку.
  - Ребенок любит, чтобы ему читали книжки, готов долго и с интересом их слушать.
  - Ребенок задает много вопросов, удивляется необычному, спрашивает, когда ему непонятно.

➤ Ребенок любит книжки с занимательными заданиями (*лабиринты, простейшие логические и арифметические задания, сравнение картинок, загадки и т. д.*).

Ребенок умеет играть один, он может долго играть в конструктор, рисовать, сочинять, играть в сюжетно-ролевую игру и т. д.

### **Условия эффективности развития игр:**

- свободное и добровольное включение детей в игру;
- дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, её правила и идею;
- игра должна положительно воздействовать на все сферы её участников;
- достаточное количество времени для игры и наличие необходимых дидактических материалов для осуществления детского замысла;
- при создании игровой среды следует учитывать гендерное различие детей;
- осуществлять своевременное изменение дидактического материала с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта детей и в соответствии с их интересами, настроением.

## **Дидактические игры В.В. Воскобовича**

Воскобович Вячеслав Вадимович признан одним из первых авторов многофункциональных и креативных развивающих игр, которые в игровой форме формируют творческий потенциал ребенка, развивают его сенсорику и психические процессы, а также предлагают малышам увлекательное путешествие с приключениями в мир обучающих сказок.

Авторская методика Воскобовича отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители малышей. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша.

### **История возникновения методики В.Воскобовича**

Автор методики Вячеслав Вадимович Воскобович по специальности инженер-физик и на протяжении многих лет не имел прямого отношения к педагогике и психологии. Но помимо физики Вячеслав Вадимович всегда увлекался музыкой, был неравнодушен к поэзии, писал стихи, песни для детей и взрослых. Толчком для создания известной методики послужили его собственные дети.

В начале 90-х годов было очень проблематично приобрести детские игры для развития логики, памяти, внимания, мышления. Вячеслав Вадимович самостоятельно разработал серию развивающих игр и успешно апробировал ее.

На данный момент можно ознакомиться с 40 развивающими играми Воскобовича и большим количеством пособий по раннему развитию малышей. Методика В. Воскобовича является актуальной на многих семинарах приуроченных творческому развитию детей.

Также открыт центр ООО «Развивающие игры Воскобовича», который производит развивающие игры для детей и распространяет основные принципы данной методики.

### **Цели и задачи игровой технологии В.В. Воскобовича:**

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
3. Развитие воображения, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.

5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.

6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов.

### **Игры В. Воскобовича можно разделить на:**

1. игры, направленные на творческое конструирование;

2. игры на развитие логики и воображения;

3. игры, обучающие чтению;

4. игры на развитие математических способностей.

### **Конструктивные особенности игр В. Воскобовича**

#### **1. Широкий возрастной диапазон участников.**

Одна и та же игра привлекает детей и трех, и семи лет. Это возможно потому, что в ней есть как упражнения в одно-два действия для малышей, так и сложные многоступенчатые задачи для старших детей.

#### **2. Многофункциональность.**

С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

#### **3. Творческий потенциал.**

Все игры – свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы взрослые, просто не способны. Игры дают возможность проявлять творчество и взрослым.

#### **4. Образность и универсальность.**

Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других. Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Сказки-задания, добрые образы такие, как мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, умная гусеница Фифа, забавный зайчонок Лопушок, сопровождая ребёнка по игре, учат ребёнка не только логике, грамоте, правильной речи, но и человеческим взаимоотношениям.

#### **5. Сказочная огранка.**



Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов. Эту авторскую игровую технологию Вячеслав Воскобович назвал «Сказочные лабиринты игры». Он предлагает создать развивающую среду Фиолетовый лес.

### **Принципы технологии В. Воскобовича**

**Первый принцип.** В основе его методики лежит *игра*.

Игра возбуждает *интерес* ребенка. Игру всегда сопровождает сказка. Игры Воскобовича не просто квадраты, треугольники, шнурочки, а волшебные льдинки и чудо-цветки.

Игра всегда *познавательна*: несет новое знание, развивает навык, тренирует память, внимательность, мелкую моторику и т. д.

Игра не имеет жестких правил и условий. Она позволяет ребенку придумать свое, фантазировать, *творить*.

Вот таков принцип методики Воскобовича: *интерес – познание – творчество*.

Обучение должно быть *привлекательным*. Это первый принцип методики Воскобовича.

Каждую игру сопровождает сказка. Это и очень сильная мотивация для ребенка. Ребята с удовольствием играют с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, изучают дроби, разгадывая вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Приключения чудо-героев ребенок запомнит лучше и быстрее, чем банальные буквы в азбуке или прописях.

В сюжеты сказок органично вплетается система вопросов, задач, упражнений. Такая сказка – просто находка для родителя, не имеющего специального образования. Очень удобно – взрослый читает сказку, ребенок ее слушает и по ходу сюжета отвечает на нужные вопросы, решает необходимые задачи, выполняет методически выверенные задания.

**Второй принцип технологии Воскобовича – играть с пользой.** Чем больше знаний, умений, навыков получит в ходе игры малыш, тем выше ее ценность. Все игры Воскобовича, независимо от того, учат ли они читать или считать, параллельно развивают внимание, память, воображение, мышление, речь и т. д. Все это элементы «врожденного», или «невербального», интеллекта.

**Третий принцип игры** Воскобовича – раннее *творческое развитие* ребенка. Игры и сказки подталкивают ребенка к творчеству: придумай сам, доделай, содай, подумай, как можно еще. Взрослому остается лишь использовать эту есте-

ственную для каждого ребенка потребность фантазировать и изобретать для того, чтобы вовлекать его во все более сложные игры.

### **Вербальный и невербальный интеллект**

Родители заботятся о развитии интеллекта малыша. Для этого они читают книжки, рассматривают энциклопедии, водят его в музеи. В результате ребенок много знает, о многом слышал. У него развит «вербальный», или приобретенный, интеллект. Для простоты мы заменяем понятие «вербальный интеллект» на «натасканность». Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться.

Но есть и «невербальный», то есть «врожденный» интеллект. Это психические процессы – внимание, способность к анализу, синтезу, сформированность причинно-следственных связей, мелкая моторика, память. Игры Воскобовича в первую очередь направлены на их развитие.

С помощью одной-единственной игры малыш может научиться делать очень многое. Вы решили учить буквы. Ребенок получает «Теремки» и играючи осваивает эту премудрость. А заодно незаметно узнает и запоминает цвета, формы; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

### **Специфика развивающих игр В.Воскобовича**

Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от двух лет и старше. Широкий возрастной диапазон игр достигается за счет того, что каждая игра является комплексной и содержит множество задач, которые доступны как двухлетним малышам, так и дошкольникам. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач. Игры Воскобовича также учитывают интересы ребенка.

Дети в ходе увлекательного игрового процесса совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач.

Следует отметить, что игровые развивающие пособия Воскобовича отличаются универсальностью и многофункциональностью. Всего лишь одна игра включает в себя множество обучающих задач, развивает творческие способности и психологические процессы ребенка.

Все развивающие игры Воскобовича можно условно разделить на четыре группы, которые направлены на развитие у ребенка навыков исследовательской деятельности и творческого потенциала. Также данные пособия отлично формируют логическое и эмоционально-образное мышление малыша.

## Методика обучения чтению

Воскобович утверждает: «Чтение – это навык, всего лишь навык, и об этом часто забывают». Научить читать можно по-разному. Можно натаскать (и сделать это чуть ли не с пеленок), а можно учить через игру. И форсировать такую игру не надо. Чтение – это жизненная необходимость, но не для трех-четырехлетки.

Воскобович – сторонник игрового нефорсированного способа обучения грамоте. А письмо вообще лучше оставить школе. Не готова еще детская ручка, не развита кистевая и пальцевая моторика.

Методику Воскобовича можно отнести к слоговым. Вячеслав Валерьевич выступил продолжателем дела Зайцева. Так же обучаем ребенка в игре, в идеале малыш учится сам, просто играя с занимательными кубиками и картинками.

Буквы, слоги и слова – это детская игра!

Давайте играть «читаючи», чтобы читать играючи!

«Теремки Воскобовича» – это самая популярная игра для обучения чтению. Выглядит она очень просто. Есть кубик, на гранях которого нарисованы буквы, обозначающие гласный звук (на пяти гранях – буква и ее образ, на шестой – под-сказка, где какая буква находится), и есть теремок – квадратная коробочка с согласными и окошечками на гранях. Кубик вкладываем в теремок, согласный оказывается рядом с гласным – получается слог.

Такое конструирование помогает детям понять принцип слияния звуков в слове. Теремки с кубиками соединяются вместе и таким образом составляются слова.

### «Теремки Воскобовича»

Всего в комплекте Воскобовича 12 деревянных теремков (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых), а также 12 картонных кубиков с гласными на гранях (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых). Очень компактно.



Буквы на гранях не простые. У каждой свой образ. Например, гласные буквы представляет шут. В позе буквы А – Арлекин. Если шут представляет букву О, то его зовут Орлекин. А если У? – Урлекин. Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин – сказочные персонажи, с которыми ребенку до поры до времени интересней, чем со знаком.

Персонажи, цвет кубиков, теремков, букв, высота граней у теремков, форма окошек, звездочки запрета, попугай Эник и многое другое – все это методические ноу-хау, которые помогают малышам быстрее освоиться с чтением.

## **Первый этап игры «Знакомство со звуками и буквами».**

Начните с согласных. Постройте сказочный город, где в своих теремках живут буквы.

Вот стоит белый теремок.

Кто в теремочке живет?

Буква Б и буква П, буква В и буква Ф.

Ребенок произносит за взрослым звуки «б» (обратите внимание, не «бэ», а «б»), «п», «в», «ф», показывает соответствующие буквы на гранях. Отвечает на вопросы:

- «Как ты думаешь, какая здесь буква главная?» (на это указывает цвет теремка)

Далее поиграйте в игру: «Какие животные и птицы могут жить в этом Теремке?»

А какие же птицы и животные могут поселиться в этом теремке? Их названия начинаются на Б (Баран), П (Попугай), В (Ворона), Ф (Филин) и т. д.

Точно так же обыгрываются другие теремки и выстраиваются в улицу.

Когда город готов, в него могут приехать веселые шуты – акробаты, веселящие всех своими песенками. Песенки они хранят в волшебных сундучках.

В синем – А, О, У, Э, Ы (гласные, показывающие твердость звука), в зеленом – Я, Е, Ю, И, Е (гласные, показывающие мягкость согласного звука). Ребенок рассматривает сундучки. Называет буквы и поющих их шутов А – Арлекин, О – Орлекин и т. д.

Можно сделать своеобразную зарядку: пропеть песенку каждого шута и попробовать изобразить букву так, как это делает акробат на картинке.

## **Второй этап «Знакомство со слогами. Слияние букв»**

К этому этапу переходят после того, как ребенок хорошо запомнил все звуки и буквы. Освоив звуки и буквы, можно приступать к слиянию их в слоги. Для этого ребенок сначала «конструирует» слоги – выкладывает сундучки в теремки.

Разнообразить можно игрой. Шуты решили научить жителей города своим песенкам. Для этого нужно вложить кубик в теремок. Что же произошло? Арлекин пришел в гости к обитателям Голубого теремка и с помощью своего кубика научил их петь: «га-а-а», «ка-а-а», «да-а-а», «та-а-а» (ребенок вкладывает кубик в теремок, поворачивает его и читает-пропеваает получившиеся слоги). Так можно поиграть со всеми теремками, а затем заменить синий кубик на зеленый.

Обратите внимание малыша на исключения русского языка. Если слог трудно произносить или он совсем не существует, в окошечке теремка (в арке сверху) загорается огонек (появляется «звездочка запрета»). Например, если ребенок составит слог ШЫ, над буквой Ы в арке окна появится звездочка.



### Третий этап «Слоговое чтение. Чтение простых слов»

Когда ребенок научится слитно читать слоги, можно составлять и читать простые слова. Устройство теремков позволяет превратить этот процесс в серию увлекательнейших игр, семь из которых перечислены в инструкции к игре. Например, игра в «превращалки», где ДОМ легко превратится в ДЫМ, а ЛЁД в МЁД.

#### Конструктор букв Воскобовича

Эта игра – помощник дошкольника в формировании первых навыков чтения. Ребенок не просто запоминает внешний вид буквы, а «создает» ее своими руками и слышит от взрослого ее название. Таким образом, в обучении задействованы все виды памяти.

Конструктор букв Воскобовича:

- 15 деталей;
- игровое поле с подвесом;
- эластичный шнур;
- инструкция.



В помощь родителям и воспитателям Конструктор букв Воскобовича содержит игровой сценарий, который интересен как одному ребенку, так и группе.

Проводник вашего малыша в мир букв – знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд. Он способен превратить обычные дощечки в любую букву! Филимон показывает шесть своих лучших фокусов – шесть заданий. Дети выполняют их и открывают секреты представления.

В инструкции для юных фокусников даны схемы всех букв алфавита. Попробуйте придумать свой способ создания той или иной буквы. Выкладываете дощечки на игровом поле и фиксируете шнуром. Для наглядности и удобства поле можно повесить на стену или закрепить на доске.

Из деталей конструктора ребенок также собирает разнообразные фигурки. Делать это лучше на столе, так как изображения могут быть больше, чем игровое поле. Попробуйте вместе превратить букву в сказочного дракона!

Что развивает Конструктор букв Воскобовича? В первую очередь, ребенок изучает алфавит, запоминает графический образ буквы. Собирая ее самостоятельно, он развивает координацию движений, укрепляет тактильную память. Эта игра способствует быстрому усвоению правильного облика буквы, поэтому является отличным пособием для логопедических занятий.

Составляя буквы из деталей, ребенок вычленяет отдельные графические элементы. Благодаря этому, он хорошо ориентируется и в письменном изображении букв.

## Шнур-грамотей «Яблонька»

Можно играть с буквами, если в руках у малыша шнур-грамотей! Развивающая игра Воскобовича доказывает, что из ограниченного числа букв (а в слове «яблонька» их всего 8) реально составить более 200 слов. Ребенок переносит на игровой планшет знакомые понятия и читает новые, которые составил ему взрослый.

Состав игры «Яблонька»:

- основа для игры в виде дерева;
- шнурок;
- инструкция с правилами игры и примерами слов.



Фанерная основа представляет собой дерево с нарисованными яблочками. На каждом яблоке находится буква слова «яблонька». В центре «растет» яблоко со звездочкой, которая может заменить любую букву. Вместо «плодоножек» у всех яблочек вставлены кнопки. Ребенок продевает шнурок в отверстие кнопки снизу и сверху, обвивает ее или закручивает вокруг.

Как играть с «Яблонькой»? Познакомить ребенка с игрой можно уже в возрасте 2-3 лет. Поначалу он использует ее как шнуровку, продевая сквозь отверстия шнурочек и обвивая его вокруг кнопок. Показывайте и называйте буквы, чтобы он постепенно запоминал их.

Затем покажите, что из букв можно составлять короткие слова – от 2 до 8 букв (сама «яблонька»). Они читают «написанные» взрослым слова, придумывают и «записывают» их сами.

Предлагайте тематические задания: составить названия животных, имена и другие. Дети любят фантазировать и произносить слова, несуществующие в русском языке, при этом наделяют их значением. Игровое поле – отличное место, чтобы сгенерировать и зафиксировать детские неологизмы.

Чтобы записать слова, завяжите шнурок на отверстиях, обозначающем первую букву (например, «к»). Затем обогните кнопки «о», «н» и нырните в дырочку с «ь» – «получился конь».

А теперь выныриваем из яблока «б», огибаем звездочку и ныряем в яблоко «к». Звездочка заменяет любую букву, поэтому перебираем возможные варианты и выясняем значения слов. Бук (вид дерева), бок (это ясно), бак (большая емкость), бык (корова-папа), бэк (а вот это непонятно что).

Теперь надо придумать значение для непонятного слова «бэк». Простор для фантазии неограничен. Может быть, так зовут барана, который громко «бэкает»? А может быть это «большая энциклопедическая книга»? Правда, здорово? А ведь есть еще «бюк», «бьяк», «бек», «бик» и «бёк»!

Что развивает игра? Самые маленькие активно совершенствуют мелкую моторику и навык шнуровки, тренируют координацию движений и ловкость пальцев.

Пропуская шнурок между определенными буквами, они развивают внимание и речь, умение ориентироваться на плоскости. Дети постарше выполняют более сложные задания, отрабатывая навыки чтения и словотворчество. Они развивают гибкость мышления, умение нестандартно мыслить и находить необычные решения поставленных задач.

### **Игры с «Теремками» В.Воскобовича**

#### **Игра «Паровоз»**

Цели: формирование умения выполнять слияние гласных и согласных звуков; читать слоги; составлять слова из 3 звуков.

Выбираем «паровоз», например белый Теремок. Вкладываем в него синий сундучок, произносим слог БА-. Приставляем к паровозу «вагончик» - желтый теремок и читаем получившееся слово БАК. Поворачиваем сундучок и читаем новые слова:

БАК-БОК-БУК-БЫК

БОР-БУР

ТАЗ-ТУЗ

Задание можно усложнить, если менять и сундучки и теремки

ЛАЗ-ЛАК-ЛУК-ЛУГ-ЛУБ-ЛОБ-ЛОВ-ЛЕВ-ЛЕС-ЛИС-ЛИК

#### **Игра «Перевертыши»**

Цели: формирование умения выполнять слияние гласных и согласных звуков; читать слоги; составлять трех-четырёх буквенные слова.

Находим лиловый и голубой Теремки, вкладываем в лиловый Теремок синий сундучок и читаем МАГ. Произносим считалку:

Теремок крутись, вертись, новый слог покажись!

Продолжаем составлять слова

МАК – РАК – РЫК – РОГ – РОТ

ЛЕД – МЕД ЛИК – ЛЮК

МА-МА – РА-МА – РА-НА – ЛА-МА

ДЫ-НЯ – ДЫ-РА

\*БИНТ – ВИНТ – БАНТ – БОЛТ – БОРТ – ФОРТ

#### **Игра «Переставлялки»**

Цель: чтение простых слов.

Составляем слово из двух слогов ЛИ-ПА. Переставляем лиловый и белый Теремки, затем, не переворачивая, меняем местами синий и зеленый сундучки. Читаем новое слово ПИ-ЛА.

ЛИ-СА – СИ-ЛА  
РУ-КА – КУ-РА  
ДО-МА – МО-ДА  
КА-БАН – БАН-КА  
СОС-НА – НА-СОС  
ЛАС-КА – СКА-ЛА

### **Игра «Заменялки»**

Цель: формирование умения читать слова, составлять трех-четырех буквенные слова.

Составляем слово из двух слогов ЛУ-ША. Заменяем лиловый теремок на желтый, читаем новое слово СУ-ША.

### **Игра «Цепочки»**

Цель: составление цепочки слов.

Словесная игра.

ПОСУДАЧАСЫР  
МОЛОКОСАЖАБАНЯ

### **Игра «Загадки»**

Цель: последовательное составление слов с заменой одного слога.

Ребенок разгадывает загадку и составляет слово из кубиков. Следующая загадка и заменяется один из Теремков.

Дает молоко... кто? (КО-РО-ВА)

Сверкает алмазом..... что? (КО-РО-НА)

Скрипят во дворе... что? (ВО-РО-ТА)

Кричит кар-кар-кар... кто? (ВО-РО-ТА)

Что нас окружает (ПРИ-РО-ДА)

Следует отметить, что игры В. Воскобовича отличаются статичностью. В связи с этим устраивайте небольшие перерывы, выполняйте с детьми разминку.

Игры В. Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Таким образом, начинайте играть с ребёнком на протяжении 10 минут, потом отложите игру. Через время можно вернуться к выполнению заданий. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам малыша и чаще его хвалите.

Методика В. Воскобовича предполагает партнерские взаимоотношения между взрослым и ребенком в процессе игры. Малыш окружен непринужденной интеллектуально-креативной атмосферой.



## Методика обучения математике

### Игра «Забавные цифры»

В комплект игры входят 10 ярких красочных карточек с цифрами, сделанных из картона, и детальная инструкция. С помощью цифр в виде зверей можно сделать из скучного процесса обучения математике познавательную и увлекательную игру под названием «Цифроцирк».

На всех карточках нарисована не просто цифра, а цифрозверь, например 1 – это ёж, 2 – зайчик... Информация, которую малыш получит играючи с цифрами-зверятами, запомнится намного быстрее, ведь она будет основана на конкретных образах. Получать знания от конкретного к абстрактному, для малышей необходимо, так они усваивают их гораздо быстрее.

В прилагаемой инструкции описывается много игр с цифроцирком, которыми вы можете воспользоваться для занятий.

Цифроцирк познакомит кроху цифрами, натуральными числами, порядковым и количественным значением числа. Малыш с легкостью будет справляться со счетом в пределах 10, научится анализу, сравнению, сопоставлению и объединению чисел. Во время игры будет развиваться память, мышление, внимательность, фантазия, речь ребенка.



### Конструктор цифр «Волшебная восьмёрка»

Данный конструктор представляет собой основу из фанеры 18,5 на 9,5 см, с одной стороны наклеена цветная пленка с изображением электронной восьмерки со словами-шифровками.

Основа «прошнурована» эластичной резинкой для фиксации палочек.

Палочки также сделаны из фанеры, обклеенной с двух сторон цветной пленкой.

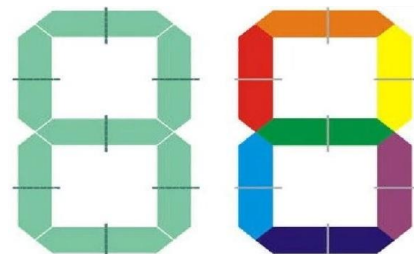
С одной стороны все палочки одного цвета – оттенка зелёного, с другой стороны палочки имеют разные цвета – цвета радуги.

Как видно из фото палочек 7 штук размером 6 на 1 см.

По методике для достижения результатов необходимо пройти 3 этапа: от простого к сложному.

*Первый этап «Конструирование цифр из одноцветных палочек по схеме».*

Схемы даны в инструкции.



На этом этапе изучают цифры и счет. Сразу решаются несколько задач: развитие мелкой моторики (малышу нужно приложить усилие, чтобы всунуть палочку под резинку), развитие умения работать со схемой (немаловажно!!!), и запоминание образа цифр.

Для закрепление навыка соотнесения количества предметов и числом предлагается игра «Сколько предметов?». Ребенок должен молча ответить на вопрос «Сколько?», собрать цифру из конструктора.

После уже знакомимся с цветными палочками, а точнее с их расположением на основе. Секрет данного конструктора заключается в том, что каждая цветная палочка имеет строго определенное место на основе. Сначала ребенок должен усвоить расположение цветов в радуге. Обратите внимание и соотнесите последовательность цветов в радуге с расположением палочек в собранной восьмерке, а если еще и пальцем провести, то мы «напишем» восемь.

На данном этапе ребенок должен хорошо запомнить расположение палочек. В играх (по рекомендациям автора) ребенок должен собирать восьмерку по словесному указанию, то есть «красная палочка лежит слева наверху, оранжевая – наверху, желтая – справа наверху .....» и так далее.

По мимо запоминания расположения радужных палочек, учим ребенка ориентироваться в пространстве.

В инструкции приводятся варианты игры на закрепление «Найди ошибку».

В первом варианте игры переворачиваем 2-3 палочки, а ребенок должен сказать, какие палочки спрятались.

Во втором варианте палочки меняем местами. Ребенок находит ошибку и исправляет.

***Второй этап «Конструирование цифр из радужных палочек по словесной модели».***

Для этого нужно познакомиться с еще одним секретом «Восьмерки».

Место каждой палочки зашифровано словом. Если произносить слова в последовательности от красной до фиолетовой палочки, то получится «заклинание» кохле-охле-желе-зеле-геле-селе-фи.

Для запоминания данной считалочки можно написать названия цветов радуги, выделив первые буквы в словах, написать эту считалочку кохле-охле, также выделив первые буквы. Потом ребенок закрашивает слова в цвета радуги. Потом сам сообщает принцип шифровки. Это вызывает у него немалое удивление и восторг. Теперь раскладываем палочки по домикам, в определенном домике живет палочка строго определенного цвета.

Играем в игру «Зашифруй цифру» в легком варианте. Просим ребенка из «восьмерки» убрать палочку, чтобы получилась например, цифра «9». Задаем вопросы: Какого цвета палочку ты убрал? Какой домик освободился?

Просим произнести «шифровку» для цифры «9». Тут, главное не запутаться и правильно зашифровывать. То есть шифровку произносить в строгой последовательности считалки, лишь пропуская некоторые слова, не входящие в данную цифру.

### **Игра «Математические корзинки»**

Математические корзинки – занимательная обучающая игра, которая поможет ребенку освоить счет, запомнить цифры, выучить состав числа в пределах первых двух десятков, научиться складывать и вычитать, познакомиться с понятиями полное, неполное и пустое множество.

Рекомендуемый возраст для этого уровня сложности: 3-7 лет.

Отличительной особенностью этой дидактической игры является комплексное использование трех анализаторов ребенка: слухового, зрительного и тактильно-осязательного, что помогает лучшему усвоению материала.



Игра развивает мелкую моторику рук, цветовое восприятие, мышление, внимание, память.

Зверята-цифрята: Ежик-Единичка, Зайка-Двойка, Мышка-Тройка и другие помогут превратить обучение математике в увлекательную игру.

В комплект игры входят рамки, вкладыши с различным количеством выемок – «корзинки», вкладыши – грибочки, вкладыш без выемки – корзинка «дцать».

В ходе игр малыш вместе со зверятами собирает грибы в корзинки и считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше. Помогая зверятам-цифрятам поделить грибы пополам ребенок знакомится с четными и нечетными числами.

Накладывая «корзинки» друг на друга, ребенок научится понимать, насколько одно число больше другого и складывать числа.

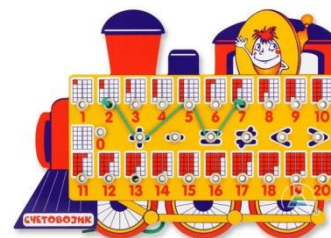
Зверята могут помочь друг другу собирать грибы. Двое зверят могут заполнить корзину третьего. Например, Ежик-Единичка и Зайка-Двойка могут заполнить корзину Мышки-Тройки. Таким образом, ребенок наглядно видит и запоминает состав чисел.

В комплекте есть еще корзинка Магнолика для 10 грибочков. Одно волшебное слово – «дцать» и с ее помощью можно приступить к изучению второго десятка!

В методических рекомендациях приводятся 12 игр с корзинками. Более подробные методические рекомендации можно найти в книге «Сказочные лабиринты игры».

### Игра «Счетовозик»

Счетовозик – увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк». Эти названия говорят сами за себя: на ярком и веселом паровозике помещился целый учебник математики! Вот только предназначен он не для старших школьников, а для юных учеников 5-9 лет, которые только начинают знакомиться с числами и осваивать счет.



Какие знания везет Счетовозик?

Пассажир этого занимательного паровоза – персонаж по имени Магнолик. Его любимое занятие – рассматривать окошки: среди них нет ни одного одинакового, в каждом горит разное количество «фонариков» (красных клеточек). Это количество соответствует номеру окошка – от 0 до 20. Таким образом, в игре ваш ребенок знакомится не только с цифрами (на первый взгляд непонятными закорючками), но и с их количественным значением.

Рядом с каждым окошком находится штырек. Шнур, который также входит в комплект, может огибать штырьки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь. Соединяя с помощью шнурочка цифры и знаки, ваш ребенок составляет арифметические примеры и неравенства.

Игровое поле состоит из трех рядов:

- верхний – числа первого десятка (1-10);
- средний – пустое окошко с цифрой 0 и арифметические знаки (+, -, =, ?, <, >);
- нижний – числа второго десятка (11-20).

Что развивает игра «Счетовозик»?

*На первом этапе учим считать.*

Расскажите ребенку сказку про Магнолика-путешественника. Если вы с малышом уже ездили поездом, он наверняка вспомнит впечатления от своих поездок – получится замечательная беседа, во время которой можно задать ребенку вопросы на развитие речи. Затем сформулируйте несколько заданий для счета.

Например, попросите его найти окошко, в котором три фонарика. А в каком окошке фонариков в два раза больше? Какой номер у окошка, в котором вообще не горит свет? И так далее.



*На втором этапе учим сравнивать числа первого десятка.*

Для выполнения этих игровых заданий познакомьте ребенка со знаками неравенства. Чтобы наглядно показать, какое число больше, меньше или неравно другому, нужно при помощи шнурка соединить эти числа со знаком. Малыш быстро разберется со знаками-птичками, если объяснить ему, что клювик всегда смотрит в сторону меньшего, а крылья – в сторону большего числа.

*На третьем этапе учим составлять числа второго десятка.*

Прибавляем частичку «-дцать» к числу первого десятка, немного изменяем звучание – и получаем число второго десятка. Просто, наглядно и увлекательно! Делать это можно и с помощью шнурочка: соединять 10 с различными цифрами верхнего ряда и называть получившееся число.

*На четвертом этапе учим решать примеры, составлять задачи.*

Отличным счетным материалом станут фонарики в окошках «Счетовозика». Например, поинтересуйтесь у ребенка, сумма каких окошек дает 10 или 20 фонариков. Можно и вычитать: сколько фонариков нужно убрать из окна под номером 12, чтобы получилось окно номер 7? И так далее. Волшебный шнурок поможет юному математику в его начинаниях!

Чтобы во время игры развивались не только математические способности ребенка, но и его речь, предложите ему придумывать свои собственные примеры и самостоятельно формулировать задачи.

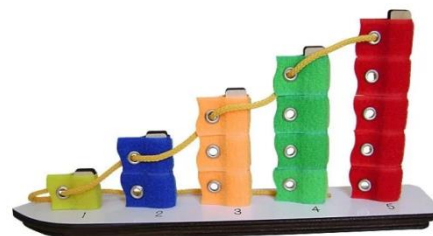
### **Игра «Кораблик Плюх-Плюх»**

Цель: учимся считать до пяти, развиваем мышление, мелкую моторику .

Красочный набор предназначен для малышей 2-4 лет, но пригодится ребенку и в дальнейшем обучении.

Состав игры «Кораблик Плюх-Плюх»:

- кораблик с 5 мачтами;
- 15 флажков пяти цветов;
- шнурок длиной 60 см;
- инструкция с заданиями.



Мачты различны по высоте и пронумерованы от 1 до 5. На каждой из них помещается соответствующее количество парусов-флажков. Отверстия позволяют нанизывать флажки на шнурок. Палуба и мачты сделаны из толстой прочной фанеры.

Каждая игра Воскобовича – это не просто набор элементов, но еще и увлекательная история. Для детей 2-4 лет автор сочинил захватывающий сюжет.

Кораблик рассекает волны под разноцветными парусами. На его борту – отважная команда: Лягушки-матросы и Гусь-капитан. Вместе с вашим ребенком эти веселые персонажи отправились в путешествие по морю знаний. В их компании малышу будет еще интереснее выполнять различные игровые задания.

Сами задания встречаются по ходу сюжета. То есть взрослый просто рассказывает сказку, а малыш попутно выполняет те или иные действия:

Сначала выполняем команду капитана «Снять все флажки!» и опять надеваем их на мачты в том же порядке. (развитие мелкой моторики).

Подул сильный ветер, и все флажки перепутались. Сортируем их по цвету и сравниваем по количеству. (формирование навыков счета, логики, изучение цветов).

Капитан снова командует: «Флажки одного цвета на мачту!» Учимся различать высокие и низкие мачты. На какую мачту наденется больше всего флажков? А на какую меньше всего? (развитие логики, счета, формирование понятия размера).

И вот плывет «Кораблик Плюх-Плюх» с красивыми разноцветными мачтами. Называем цвета самой низкой и самой высокой. А можно попробовать перечислить и все остальные цвета. (повторение цветов и размеров)

Вдруг кораблик захлестнула волна. «Сушить флажки!» – командует Гусь. Надеваем все флажки на шнурок двумя способами: через металлическое отверстие или через сам флажок. Можно сделать нарядную гирлянду. (мелкая моторика, понятие симметрии, творчество)

Проверяем, все ли флажки на месте после бури: выкладываем их в 5 рядов по цветам, пересчитываем, говорим, где флажков меньше/больше. (повторение счета и цветов, логика)

Лягушки-матросы отдыхают и вместе с ребенком складывают из флажков красивые узоры. (знакомство с комбинаторикой, симметрией, развитие творчества)

«Полный вперед! Поднять паруса!» – кричит капитан. Надеваем на мачты сначала по одному флажку, затем еще по одному и так далее. На сколько мачт поместилось по одному флажку? На сколько – по два, три, четыре, пять? (развитие логики, повторение счета и размеров)

Пусть предложенная сказка будет для вас только основой для дальнейшей игры. Придумывайте свои повороты сюжета, а вместе с ними – новые задания.

Ребятам старше 4 лет это пособие также интересно и полезно. Предложите им более сложные задания. Например, такие:

- С целью освоения пространственных отношений: Поверни тот или иной флажок вправо/влево. Какого цвета третий флажок на пятой мачте. Отыщи средний флажок на самой высокой мачте и т.п.

- С целью решения логических задач: Покажи мачту, которая ниже самой высокой, но выше средней. Покажи все мачты выше второй и т.п.

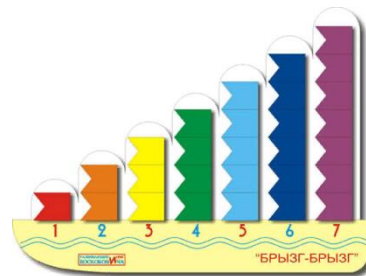
- С целью обучения счету свыше 5: Сколько всего флажков на кораблике? Надень на две мачты флажков поровну и т.п.

Основная цель этой игры – научить ребенка считать в пределах 5. Причем не просто «вызубрить» с ним цифры, а наглядно объяснить ему понятие количества. У малыша формируются и первые математические представления: он учится различать понятия «больше/меньше/поровну», «много/мало». Параллельно ребенок изучает цвета и размеры, развивает логическое и даже творческое мышление (например, во время складывания узоров). Нанизывание флажков на шнурок отлично тренирует мелкую моторику пальцев, а значит, влияет и на интеллектуально-речевое развитие ребенка.

### **Игра «Кораблик «Брызг-брызг»**

Кораблик «Брызг-брызг» представляет собой плоскую деревянную лодочку с 6 мачтами.

Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большого количества разнообразных игровых заданий и упражнений. – многофункциональность и универсальность.



Занимаясь только с одним игровым пособием, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач. Играя в кораблик «Брызг-брызг» дети отправятся в захватывающее морское путешествие.

В основе игры лежит сказка о капитане Гусе и матросе Лягушке. С ними малыш совершает удивительное путешествие. Во время приключений, которые ожидают героев, ребенку предлагаются различные задания. (например: познакомиться с основными цветами очень легко, раскладывая яркие флажки на мачты. Мачты можно сравнивать по высоте: какая самая высокая, самая низкая? Матросы выполняют команду капитана. Рассматриваем расположением флажков по диагонали, по вертикали, по горизонтали).

### **Игра «Кораблик «Буль-Буль»**

Играя с корабликом, ребенок освоит счет в пределах 100, количественный и порядковый счет, закрепит понятия о цвете и высоте предметов, об их простран-

ственных отношениях, познакомится с понятием «условная мерка» (флажок). С помощью игровых мачт ребенок получит не абстрактное, а образное представление о счете десятками и о составе числа.

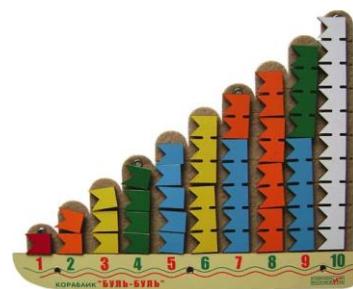
Мачты и флажки выполнены из фанеры. На игровое поле, сделанное из ковролина, все элементы крепятся с помощью ленты-липучки.

Играть можно как на горизонтальной поверхности, так и на вертикальной (коврографе, фланелеграфе и т.п.).

Состав обучающего игрового пособия:

- Игровое поле с нанесенными горизонтальными линиями (ориентир для флажков);

- 10 мачт из 10 белых флажков (счёт десятками);
- 2 мачты из 5 синих флажков;
- 1 мачта из 4 зеленых флажков;
- 2 мачты из 3 желтых флажков;
- 5 мачт из 2 оранжевых флажков;
- 15 разноцветных флажков.



### **Конструктор «Геоконт»**

Название игры «Геоконт» образовано от словосочетания «геометрический контур». Конструктор представляет собой дощечку из фанеры. На эту дощечку наклеена пленка с координатами и закреплены 33 гвоздика из пластмассы разных цветов. По центру крепится черный гвоздик, остальные же располагаются цветовыми группами, кроме белых гвоздиков сверху.

В. Воскобович использовал в конструкторе законы оптики, говорящие о том, что белый цвет состоит из 7 цветов. Лучик белого цвета, попадая на центральный черный гвоздик, распадается на 7 цветов радуги.

Это свойство помогает не только познакомить детей с основными цветами, но и упрощает знакомство детей с координатной системой.

Лучи имеют буквенное обозначение в соответствии с цветом, где «Б» – белый, «К» – красный, «О» – оранжевый, «З» – зеленый, «Г» – голубой, «С» – синий, «Ф» – фиолетовый.

Гвоздики в лучах также пронумерованы от 1 до 4. С помощью этого, поиск необходимого гвоздика происходит по его обозначению, например Б1, З4, Г2. В комплекте к конструктору идет набор разноцветных резинок, пособие с иллюстрациями, в котором предложены творческие игры разного по сложности уровня.





Цвет лучей имеет в сказке большое значение. Например, Малыш Гео встречает красного зверя и прогоняет его оранжевым криком. Вы (или Ваш любознательный малыш) тут же спросите: «Как это – оранжевый крик?». Ответим. Что бывает оранжевое? Апельсин, солнышко. Оранжевый цвет веселый, радостный. Значит и оранжевый крик будет громким и радостным.

Игра знакомит с системой координат. Каждый луч обозначен буквой в соответствии с цветом: «Б», «К», «О», «З», «Г», «С», «Ф». И каждый гвоздик в луче имеет номер 1, 2, 3 или 4. Значит, каждому гвоздику можно дать имя. Например «О1» или «З4».

С помощью разноцветных резиночек (волшебных паутинок, подаренных пауком Юком) ребенок по ходу сюжета сказки познакомится с различными геометрическими понятиями: точка, отрезок, прямая, замкнутая и незамкнутая кривая, углы (прямой, острый, тупой, развернутый), геометрические фигуры.

С резинками – паутинками можно устраивать различные игры. Например, превращать геометрические фигуры друг в друга, передвигая резинки по гвоздикам. Достраивать симметричную половинку какой-нибудь фигуре. Переворачивать зеркально фигуру, изображенную в книжке (такие задания есть в сказке, их выполняет малыш Гео и маленькие паучата вместе с пауком Юком).

Из резинок можно создавать самые разные узоры на доске геоконта. Можно собрать узоры по образцам, представленным в прилагающемся альбомчике, а можно придумать свои. Если входящих в набор резинок не хватает, можно приобрести дополнительный комплект резинок всех цветов радуги. А если ребенок захочет зарисовать придуманные им узоры – это можно сделать с помощью игры «Геовизор».

Можно не просто составлять узоры, а по заданному взрослым алгоритму. Вы говорите ребенку имена гвоздиков, на которые следует одеть резиночки, а он создает узор и демонстрирует Вам результат. Например: «Ф4, Б4, З4, Г4». Получился прямоугольник. Или пусть ребенок загадает фигуру и задаст алгоритм Вам, а Вы должны угадать и собрать ее на Геоконте.

Если сказка о Малыше Гео понравилась ребенку, то у нее есть продолжения. Они находятся в играх «Квадрат Воскобовича двухцветный со сказкой», «Прозрачный квадрат со сказкой», «Чудо-цветики». В них ребенок снова встретится с малышом Гео, узнает историю Ворона Мэтра и научится многим интересным и полезным вещам.

В набор входит доска Геоконт, 3 резинки (синяя незамкнутая, зеленая большая замкнутая, маленькая красная замкнутая), альбомчик с узорами и книжка со сказкой «Малыш Гео, ворон Мэтр и я – дядя Слава».

## Методика развития логики

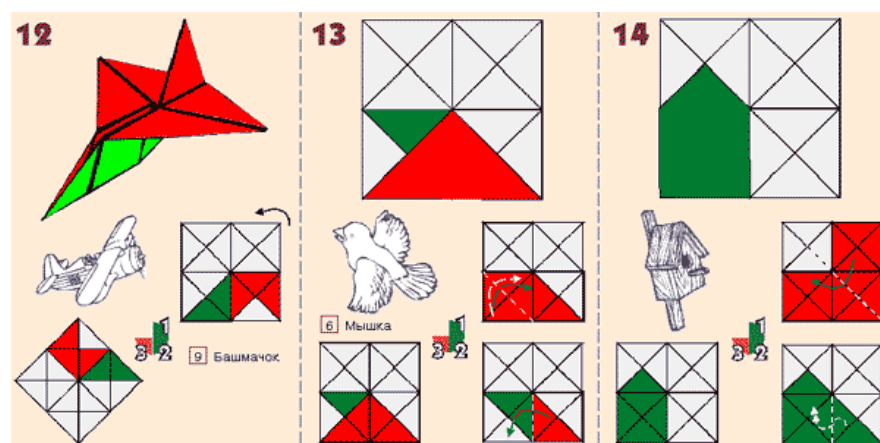
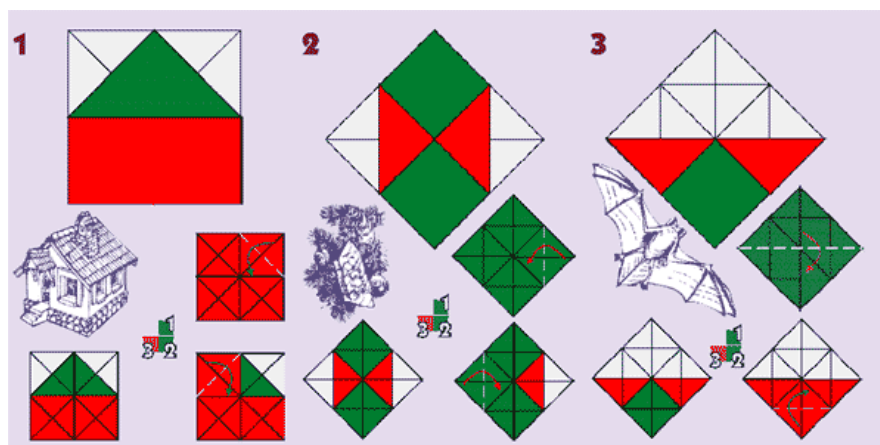
### «Квадрат Воскобовича»

Квадрат бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7 летних детей).

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного.



«Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат– трансформер».

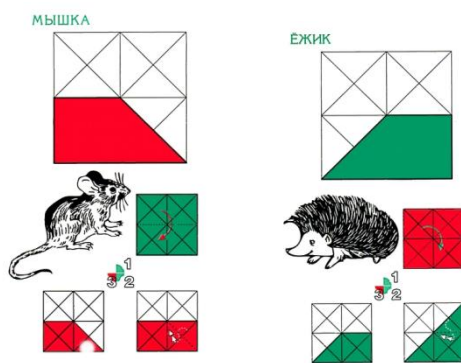


Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней «Квадрат» оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

Предлагаю поиграть и рассказать историю, используя двухцветный квадрат Воскобовича.

«Жил был ежик (делаем из квадрата ежика по схеме или по показу). Звали его Пых. Жил он в домике с зеленой крышей (делаем домик). Однажды к нему в гости пришла мышка (делаем мышку). Ее звали Погрызушка. Еще к нему пришла птичка (делаем птичку). Они принесли ежику вкусную конфету (делаем конфету). Ежик очень обрадовался подарку (делаем ежика).



### Игра «Логоформочки»

Поле этой замечательной развивающей игры составлено из квадратов 3\*3 см. Снизу расположена подвижная линейка, пользуясь которой можно смоделировать геометрическую фигуру или составную. Составляются они из 3 эталонных красных фигур (круг, треугольник, квадрат) и 6 зеленых составных. Составные фигуры, которые образованы с помощью объединения верха и низа эталонных, получили свое название по схожести с предметами, которые они напоминают (ваза, грибок). Названия можно увидеть в инструкции. Можно предложить ребенку самому придумать названия.

Фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах расположены в строгой последовательности. В вертикальных рядах все фигуры имеют одинаковый верх (вершки), в горизонтальных – низ (корешки). При помощи гвоздика расположенного на всех фигурах их удобно доставать и вкладывать обратно, как в формочки, так и на другие поверхности.



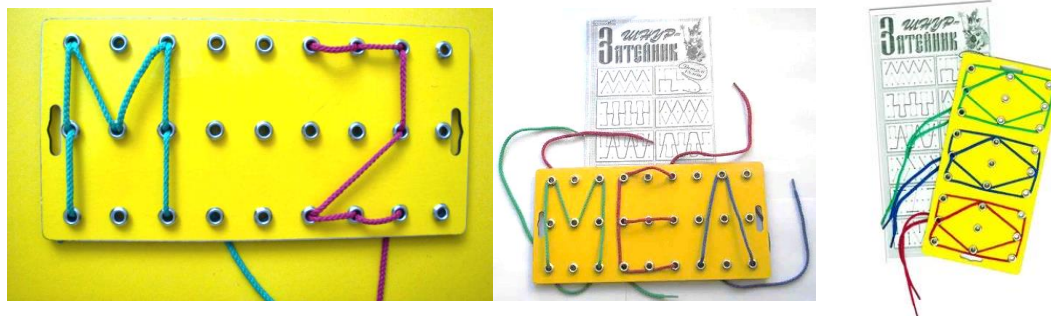
## Игра «Шнур затейник»

Это пособие выполнено в виде деревянной досочки с 27 сквозными отверстиями. В комплекте также идут красный, синий и зеленый шнурки. Задача малыша в том, чтобы пользуясь предоставленными схемами продевать шнурки в отверстие или наматывать их на крепления. В результате он получает рисунок или написанное слово.

Сказку «Филимон Коттерфильд», по сюжету которой основана игра, необходимо рассказать малышу предварительно. Нужно сопоставить волшебство фокусника и досочку, показав, как следует работать.

С помощью пособия можно провести графический диктант, что ускорит запоминание ребенком букв и цифр.

Работая со шнурками, ребенок будет развивать мелкую моторику. Ориентирование в трех рядах креплений будет способствовать развитию пространственного мышления. У детей развивается внимательность, память, вырабатывается усидчивость.



## Сказочный мир «Фиолетового леса»

Фиолетовый лес – своеобразный мир, населенный сказочными существами и разделенный на сказочные области. В нем переплетаются реальность и воображение, интеллектуальные и творческие задачи.

Фиолетовый цвет – в интерпретации психологов это цвет творчества; он подчеркивает идею сказочности, возможность неограниченно фантазировать и нестандартно мыслить.

Сказки – это фантастические и реальные, забавные и приключенческие игровые ситуации, в которых действуют сказочные существа – жители Фиолетового леса.

Как будет выглядеть ваш лес – придумываете Вы сами. Его можно нарисовать на стене, сделать аппликации из ткани, подобрать обои.



В данную развивающую среду входят все элементы игр, созданные В. Воскобовичем.

«Фиолетовый лес» – это развивающая сенсорная среда, в которой сам лес делится на несколько сказочных краев, описанных в одноименных сказках. Ребенок может играть в этой среде как самостоятельно, так и вместе со взрослыми, помогающими закрепить полученные знания.

Четкое деление на области, представленные сказки и довольно подробные инструкции помогут понять, что и зачем нужно, как лучше крепить детали и где необходимо разместить ключевые пособия.

Развивающая среда Воскобовича многофункциональна, ее можно легко и быстро переделать под конкретные задачи.

Особенности «Сказочных лабиринтов игры» таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад жизни дома. Технология органично вплетается в уже существующие порядки. В отношениях «взрослый-ребенок» здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда малыш знает, что его проявления не получают отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.



### Сказочный мир «Фиолетового леса»

«Фиолетовый лес» – это развивающая сенсорная среда, в которой ребенок самостоятельно играет, конструирует, закрепляет полученные знания. Весь лес поделен на несколько зон, в которых ребенку предстоит познакомиться со сказочными героями и вместе решать поставленные задачи, разгадывать ребусы и находить выходы из лабиринтов.

Для того, чтобы организовывать в комнате какую-то игровую среду, нужно всегда понимать, зачем и как мы это будем делать. Тем более, если дело касается развивающих игр и ситуаций.

Почему лес должен быть фиолетовым? Как и многие психологи, автор данной сказочной среды обращает внимание на то, что фиолетовый цвет достаточно хорошо активизирует детское мышление. Он хорошо влияет на нервную систему, повышает творческий потенциал и даже излечивает от бессонницы.



С другой стороны, лес всегда вызывал в человеке особый интерес, подкупал своими тайнами и загадками. Манил и завораживал своей красотой. А еще в лесу живут звери и всяческие персонажи, о которых складывают легенды. Вот такая загадочная суть простой сенсорной, развивающей среды для наших детей.

Фиолетовый лес по Воскобовичу включает в себя различные игровые зоны или сказочные области: Чудесная поляна, Озеро Айс, Город говорящих попугаев, страна Муравия, Поляна чудесных цветов, Ковровая полянка, Чудо острова. Он населен удивительными персонажами, и даже мальчик Гео, с которым дети будут вместе путешествовать, кажется таинственным принцем. Среди героев есть постоянные – ключевые герои, с которыми ребенок проходит все испытания на протяжении всего путешествия. И есть герои, которые живут в игровых областях.



Самый главный герой – Волшебный мальчик Гео. С ним игроки пройдут лес от начала до конца. Гео очень похож на настоящего мальчика: он доверчив, смел, любит помогать другим и очень сообразительный.

*На чудесной Поляне Золотых Плодов* главный герой – умудренный опытом Паук Юк и его внучата Паучата. Они учат детей играть в игры «Геоконт» (В результате игр с «Геоконтом» у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество) и «Геовизор».

Геовизор дает возможность рисовать под диктовку или по образцам, представленным в альбоме фигур. Занятия могут проводиться как с использованием игры Геоконт, так и самостоятельно, когда взрослый диктует координаты (например, Ф2-К4), а ребенок соединяет названные точки.

Такой способ позволяет познакомить малыша с понятием отрезка. Кроме того, в инструкции дается несколько заданий, помогающих детям запомнить геометрические формы. Там же Ворон Метр и игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный).

*Вот озеро Айс.* Главный герой здесь – Незримка Всюсь и Хранитель Озера Айс.

В этой развивающей области дети играют в «Прозрачный квадрат» (Нетающие льдинки озера Айс). В игру «Прозрачный квадрат» входит альбом фигурок, сказка «Нетающие льдинки озера Айс» и 30



ных пластинок. Игра многофункциональна, использовать можно по-разному, в зависимости от возраста ребенка и поставленных перед ним задач.

Прозрачные пластинки частично покрыты фиолетовым цветом так, чтобы окрашенные участки составляли геометрические фигуры: треугольники разных размеров, квадраты, трапеции и т.д. Накладывая пластинки друг на друга, можно объяснить ребенку соотношение целого и части, показать, что квадрат можно сделать из треугольников, а прямоугольник из квадратов. Многообразие пластинок дает возможность легко и наглядно объяснить ребенку, что одну и ту же геометрическую фигуру можно сложить совершенно разными способами. В альбоме и книжке со сказками есть схемы сложных фигур, составление которых развивает мышление, внимательность и память. И игра «Прозрачная цифра», направленная на развитие математических способностей. Пособие дает представление о количестве, пространственных отношениях и классификации предметов по признакам.

В городе Говорящих попугаев сказку сопровождают попугаи Эник и Беник. В городе есть Цифроцирк. Его директор – Магнолик, главные артисты: знаменитый фокусник Филимон Коттерфильд, зверята-цифрята, шуты-акробаты Буквята. Они предлагают детям поиграть в «Конструктор букв и цифр», Конструктор букв развивает мелкую моторику и пространственно-логическое мышление. Малыши не только запомнят все буквы, но и научатся анализировать и делать выводы. Игры: «Волшебная восьмёрка», «Шнур – затейник», «Игровизор» (приложения к «Игровизору», «Забавные буквы» и «Лабиринты цифр»).



**Хозяйка Страны Муравья** – королева Мурана вместе с муравьем Мурашиком приглашают детей попутешествовать в «Лабиринте букв» (приложение к «Игровизору»).

«Лабиринты букв» – пособие Вячеслава Воскобовича, направленное на развитие навыков чтения. Данная часть фокусирует внимание только на согласных буквах и подразумевает, что книга «Лабиринт букв. Гласные» уже была изучена и использована.





**На поляне Чудесных Цветов** главная героиня Девочка Долька со своими подругами (Пятиглазка, Семиглазка, Трехглазка и др.) в занимательной форме учит детей делить целое на части, изучать дроби с помощью игры «Чудо-Цветик». Чудо-цветик – это головоломка, конструктор и пособие для решения логико-математических задач. Малыш Гео, встретив в Фиолетовом лесу девочку Дольку, помогает ей разгадать тайну волшебных Чудо-цветиков. Вместе с ними ребенок по ходу сказочного сюжета выполнит ряд заданий на развитие логического мышления, моторики руки, навыков счета, логического мышления, конструкторских способностей и воображения.



**Хозяйка Ковровой Полянки** – гусеница Фифа и Лопушок знакомят детей с дидактическими пособиями из комплекта «Ларчик».

Коврограф «Ларчик» – уникальное пособие, избавленное от многих недостатков школьной доски и фланелеграфа. Большая сила сцепления ковролина с контактной лентой позволяет прочно закреплять на коврографе наглядный материал. Оригинальные элементы: зажимы, кармашки, кружки, веревочки обеспечивают разнообразие, наглядность и динамичность занятий. Это пособие предоставляет огромный простор для творческой деятельности как детей, так и педагогов и подходит для индивидуальных и групповых занятий.



**На Чудо-островах** живут: пчелка Жужа, Краб Крабыч, Галчонок Каррчик, Медвежонок Мишик и которые часто посещает китенок Тимошка. Эти герои играют с детьми в «Чудо-соты». Сортируя детали головоломки по цвету, форме и количеству разрезанных частей, составляя многоугольники — «соты» по образцу и памяти с учетом заданных условий (цвета, пространственного расположения и др.), дошкольники знакомятся с сенсорными эталонами, познают структуру геометрических фигур, соотношение целого и части, осваивают пространственные представления и количественный счет в пределах пяти. Складывая образные фигуры, обводя и раскрашивая их, дети тренируют мелкую моторику руки, учатся работать с уменьшенными и силуэтными схемами, проявляет творчество в конструировании по собственному замыслу.





Составление описательных рассказов по картинкам, сложенным из деталей головоломки, способствует развитию речи детей. В игре совершенствуются процессы логического и образного мышления, свойства внимания и памяти, сенсорные и творческие способности.

**На Голубом Ручье** раскладываем игру «Кораблик «Брызг-Брызг». Герои Капитан Гусь и Лягушки-матросы. Игра с корабликом будет способствовать развитию внимания, памяти, речи, мелкой моторики рук, математических представлений (количественный и порядковый счет, высота предмета, пространственных представлениях, составе числа), умения решать логико-математические задачи.

Фиолетовый лес соответствует всем требованиям, которым должна отвечать развивающая среда по ФГОС.

Новый стандарт дошкольного образования делает упор на игровой метод, который и использует Воскобович в своих пособиях и сенсорной среде.

В «Фиолетовом лесу» можно использовать самые разнообразные формы работы: НОД, решение проблемных заданий, придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы, сочинение загадок, сказок, стихотворений, исследовательская деятельность, проведение математических праздников и досугов и пр.; свободная деятельность детей, связанная с использованием игр В. В. Воскобовича, а также героев сказок.

Уникальность сказочной составляющей фиолетового леса в том, что можно использовать предлагаемые персонажи, или придумывать и «одушевлять» своих.

**Помните, что каждый ребенок — индивидуален,** и его развитие происходит в своем темпе. Старайтесь подбирать игры, которые будут развивать ребенка в соответствии с уровнем его общего развития и возраста.

Если ребенок не справляется с заданием: *отложите игру, предложите другую. Настроение и интерес ребёнка подскажут вам, чем он хочет заниматься.*

Будьте рядом во время игры, подсказывайте и объясняйте, как играть.

Заинтересуйте ребенка игрой и скоро увидите, каких успехов он достигнет.

Уделяйте играм, развивающим интеллект достаточное количество времени, однако не перегружайте ребенка.

**Помните!**

Использование развивающих игр помогает развить индивидуальные качества ребенка, а не воспитать гения.

Перегружая ребенка бесконечными непростыми заданиями, можно отбить у него охоту учиться.

**Пусть лучше игры будут источником пользы и удовольствия.**