**Геометрический планшет в работе логопеда**

Подготовила

учитель-логопед Болеева Ю.В.

Дидактическая игра «Математический планшетик»

Данная игра дает возможность ребенку на чувственном опыте освоить некоторые базовые представления об объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях: форма, цвет, размер, количество, часть и целое, положение в пространстве, сформировать любознательность и познавательную мотивацию. Дети учатся творчески реализовывать свои замыслы, получать эстетическое удовольствие от своей работы и работ друзей. Развитие воображения будет способствовать получению творческих результатов во всех видах деятельности. Происходит физическое развитие через развитие координации движений рук, мелкой моторики рук.

Дидактическую игру «Математический планшетик» возможно использовать с детьми от 3 до 7 лет. В зависимости от возраста, индивидуальных особенностей детей будет меняться цель и решаемые в ходе игры задачи. Уникальность игры в ее много вариантности. Игру можно использовать в НОД, в индивидуальной и подгрупповой работе, и в самостоятельной деятельности по желанию детей.

В данной игре соблюдается следующая система дидактических принципов:

– принцип психологической комфортности (создается предметно – пространственная среда, обеспечивающая снятие всех стрессообразующих факторов);

– принцип целостного представления о мире (при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира);

– принцип деятельности (новое знание вводится не в готовом виде, а через самостоятельное “открытие” его детьми);

– принцип творчества (процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности).

**Цель игры:**   
Способствовать познавательно – математическому развитию детей.   
**Задачи:**1. Развивать умение ориентироваться на плоскости и решать задачи в системе координат;

2. Развивать умение работать по схеме, видеть связь между предметами и явлением окружающего мира и его абстрактными изображениями;

3. Развивать мелкую моторику и координацию движений руки;

4. Развивать сенсорные способности, смекалку, воображение;

5. Развивать индуктивное и дедуктивное мышление, дать представление о симметрии, трансформации размера, формы, числа, формирование логико -математических представлений у детей;

6.Способствовать развитию интереса, любознательности, внимания, наблюдательности и самостоятельности.

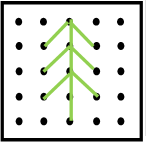
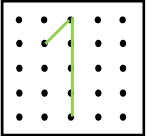
**Этапы работы с «Математическим планшетом»**

1. Познакомить детей с игрой, показать, как пользоваться планшетом, как одевать и снимать резиночки, объяснить правила безопасности.
2. Показать, что можно сделать (геометрические фигуры, предметы, насекомые, и т.д.). Научить с помощью линий, передавать простейшие сюжеты - капает дождик, домик у речки, бабочка над цветком и т.д.. Затем добавляются упражнения «оживления фигур» - на поле изображается квадрат или треугольник, а затем с помощью резинок и плоских фигур картина дорисовывается, например, к прямоугольнику добавляются круги, и получается автобус.
3. Формировать умение ребенка «читать схему» выкладывать рисунки по уже готовым схемам. Но любые схемы – это просто набор идей, которыми не стоит ограничиваться, на помощь придут фантазия, как взрослого, так и ребенка.
4. Затем целесообразна работа по развитию словесного творчества. Дети могут нарисовать резинками свои собственные сказки, истории, перенести их на схему, а затем их рассказать. Очень хорошо, когда дети включаются в коллективную работу (каждый иллюстрирует свою часть стихотворения, сказки, а затем планшеты объединяются в ряд и можно рассказать стихотворение от начала до конца).

**Варианты игр в старшем дошкольном возрасте**

**Игра «Узор по образцу»**  
**Цель:**познакомить детей с игровым материалом, развивать способность детей к выкладыванию узоров по образцу.

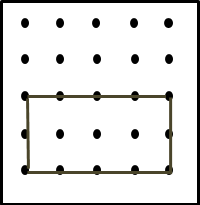
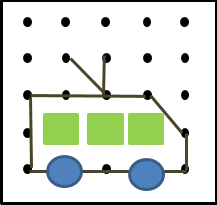
**Материал:** математический планшет,набор маленьких резинок для творчества.  
**Описание игры:**  дать ребёнку планшет, попросить сосчитать штырьки, а потом, взяв резиночки (небольшое количество), показать, как натягивать резинки на штырьки. Необходимо объяснить ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. Обратите его внимание, что это можно делать не только попрямой, но и наискосок, разворачивая резинку; что резинок может быть не одна, а две, три, де еще разного цвета - пусть ребенок попробует пофантазировать.   
В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько по периметру. Как вариант условно делим готовый планшет пополам. С одной стороны «рисует» воспитатель, с другой – ребенок повторяет рисунок воспитателя.

**Игра «Цифры играют в прятки»**[](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp2.png)[](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp1.png)  
**Материал:** математический планшет, схемы цифр.   
**Цель:** закреплятьзнание цифр, продолжить учить работать со схемой, развивать моторики рук, творческого воображения, внимания ребенка.  
**Описание игры:** Детям предлагается вспомнить, какие цифры они знают. Задумать любую из цифр. Выложить ее на планшете одним цветом, а затем «спрятать», превратить с помощью резиночек и геометрических фигур во что-либо. По готовности ребёнок представляет всем получившееся изображение, а остальные участники разгадывают, какая цифра «спрятана».  
**Вариант:** Аналогично можно прятать буквы.  Игру можно сопровождать загадками или стихами про числа и буквы.   
**Уровень сложности:** цифра рисуется одним цветом, а узор, за который она прячется другим, в этом случае отгадывать будет легче. Для того чтобы усложнить загадку, можно использовать один цвет, либо сочетать цвета так, чтобы спрятанная цифра не была явно видна.  
Низкий: по образцу.   
Средний: по схеме.   
Высокий: по замыслу.  
**Игра «Пространственное ориентирование»**  
**Цель:**совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве, понимать смысл пространственных отношений (вверху, внизу, слева, справа); закреплять знания названий геометрических фигур, цвета и величины.

**Материал:** математический планшет, набор маленьких резинок для творчества, геометрические плоские фигуры.   
**Описание игры:**  логопед «рисует» на планшете геометрические фигуры (или просит детей «нарисовать») и задает вопросы: • Сколько треугольников сверху?; • Какого цвета треугольник снизу?; • Какая фигура справа от квадрата?; • Какие фигуры и какого цвета расположены слева на планшете? Задание можно разнообразить, давая детям задания: • расположи слева квадрат и треугольник, а справа – две трапеции; • расположи снизу большой зеленый треугольник, а сверху два маленьких: красный и синий и т.д.

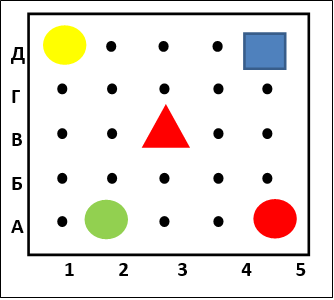
**Игра «Чудесные превращения»**

**Материал:** математический планшет, набор резиночек для творчества, геометрические фигуры.   
**Цель:** развитие творческих способностей, воображения, меткой моторики рук.  
**Описание игры:** «Оживляем» геометрические фигуры: на поле изображается квадрат, прямоугольник или треугольник, линия прямая или ломаная, а затем с помощью резиночек и геометрических фигур картина «дорисовывается», например, прямоугольнику добавляются круглые колеса, квадратные окна и получается автобус. Дети рассказывают, во что превратилась фигура.  
**Вариант:** Дети играют в парах. По очереди дополняют картинку с помощью изображения одного элемента. Рассказывают, что изображено на картине, какие геометрические фигуры они использовали и сколько.

[](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp17.png) [](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp18.png)

**Игра «Сколько гвоздиков внутри»**  
**Цель:** упражнять в объединении, дополнении множеств, удалении из множества части или отдельных его частей.

**Материал:** математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.   
**Описание игры:**  дается задание ребенку «нарисовать» резинками фигуру, внутри которой будет один гвоздик. Теперь такую фигуру, в которой будет два гвоздика. Теперь пусть ребенок придумает самые разные фигурки, внутри которых только один, не занятый резинками гвоздик. Другое задание: придумать фигуру, внутри которой ни одного гвоздика

[](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp10.png)**Игра – сказка  «Лунтик и его друзья»**

**Материал:** математический планшет, наборы резинок, геометрический конструктор.  
**Цель:** Знакомство с «системой координат», ориентировка на плоскости и в пространстве, развитие ассоциативного мышления, воображения.  
**Описание игры:** «Однажды Лунтик попал на Землю, и случилось так, что он нашел много друзей.»   
-Ребята, а какая фигура больше всего похожа на Лунтика? (красный треугольник) Он прилетел в самый центр нашей планеты. Найдите его на планшете. (Центр планшета) Это место и стало его домом. Давайте посмотрим, а в каком доме поселился Лунтик. У наших домов есть номер, и у дома Лунтика он тоже есть. Слева на планшете напротив домика  Лунтика вы видите букву, а внизу под ним цифру. Номер домика Лунтика состоит из буквы и цифры – В3.   
-А каких друзей Лунтик встретил на Земле?   
Дети называют героев. (Кузнечик Кузя, божья коровка Мила, паук – дядя Шнюк, Пчеленок и т.д.)  Выбирают для них фигуры, соответственно внешним особенностям насекомых и распределяют на планшете, называя номер домика для каждого.    
-Ребята, а вы любите ходить друг к другу в гости? А как же Лунтик и его друзья будут встречаться? (Нужны дорожки)  
С помощью резиночек соедините домики друзей? Что получилось? (паутина, бабочка и т.п.)

**Игра «Загадки»**

**Цель:** развивать умение создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (предметов разного цвета, размера, формы, назначения); анализировать форму предметов в целом и из отдельных частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, по представлению; развивать фантазию и речь.

**Материал:** математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.  
**Описание игры:**  логопед загадывает загадки, а отгадки ребенок «рисует» резиночками на планшете.

Варианты загадок:

1.От ветра он не прячется, а, грудь, подставив, катится. (Парусник)

2. Под сосною у дорожки Кто стоит среди травы? Ножка есть, но нет сапожка, Шляпка есть - нет головы. (Гриб)

3. Летом вырастают, осенью опадают. (Листья)

4.Вставь в замочек, поверни. Дверь любую отопри   
Ростом мал, но так могуч. Называется он… (ключ)!

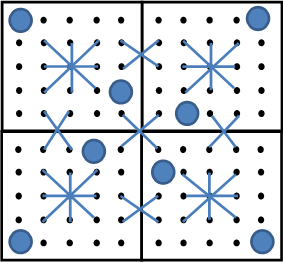
5. Спал цветок и вдруг проснулся - Больше спать не захотел. Шевельнулся, встрепенулся, Взвился вверх и улетел. (Бабочка)

**«Занимательные задачи»**  
      Всем известны задачи со счетными палочками. При работе с ними возникают некоторые неудобства, во-первых при выкладывании они сдвигаются, что нарушает форму фигуры, во-вторых существуют задачи, при решении которых, недостаточно длинны палочки, например, разделить квадрат на два треугольника.    
      С помощью математического планшета и резиночек для творчества эти проблемы легко решаются, у ребенка появляется возможность для развития творчества и мелкой моторики рук.

**Материал:** математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.  
**Цель:** упражнять в умении составлять геометрические фигуры с помощью определенного количества резиночек, пользуясь приемом «пристроения». Уточнение представлений детей о геометрических фигурах; их элементарных свойствах (количество углов и сторон)  
**Описание игры.** Логопед предлагает детям отсчитать 5 резиночек, проверить и положить их перед собой. Затем говорит: "Скажите, сколько потребуется резинок, чтобы составить треугольник, для одной стороны используем одну резиночку. Сколько потребуется резиночек для составления двух таких треугольников? У вас только 5 резиночек, но из них надо составить тоже 2 треугольника. Подумайте, как это можно сделать, и составляйте". При обсуждении пользоваться выражением "пристроил к одному треугольнику другой снизу" (слева и т.д.)

* Составить 2 равных треугольника с помощью 5 резиночек.
* Составить 2 равных квадрата с помощью 7 палочек.

**Рисуем   «Узоры на окнах»**

[](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp9.png)  
**Материал:** математический планшет, геометрические фигуры.  
**Цель:** развитие творческого мышления, воображения, моторики рук.  
**Описание игры:** Коллективная работа. На планшете дети «рисуют» с помощью резиночек и с использованием геометрических фигур по теме.  Планшеты соединяются с помощью резиночек,  дополняя рисунок.

Что за звёздочки резные  
На пальто и на платке?  
Все сквозные, вырезные,  
А возьмёшь - вода в руке. (Снежинки)

**Варианты игр**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тема | Рисунок | Поля объединяются в ряд или прямоугольное, квадратное поле |
| Транспорт | Автобус, трамвай, машина и т.п. | Дорога |
| Растения | Садовые, полевые, комнатные растения | Сад, поле, луг, оранжерея |
| Насекомые | Жуки, бабочки, палочники и т.п. | Зеленая поляна |
| Осень | Листья разных деревьев | Осенний ковер |

**Уровни сложности:**  
Низкий: по образцу.  
Средний: по схеме.  
Высокий: по замыслу.  
**Игра «Большой-маленький»**  
**Цель:** совершенствовать умение сравнивать два предмета по величине; отражать результаты сравнения в речи, используя прилагательные больше и меньше.   
**Материал:** математический планшет, набор маленьких резинок для творчества, геометрические плоские фигуры.

**Описание игры:** логопед «рисует» маленький домик, елочку, снежинку, и предлагает ребенку рядом изобразить большой домик, звездочки, снежинку и т.д.

**Игра «Столбики»**

**Цель:**совершенствовать умение сравнивать несколько предметов по высоте; отражать результаты сравнения в речи, используя прилагательные выше и ниже.

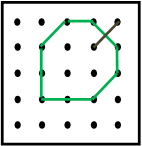
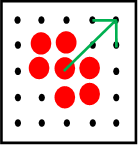
**Материал:** математический планшет, набор маленьких резинок для творчества, геометрические плоские фигуры.   
**Описание игры:**    
Воспитатель «рисует» линию определенной высоты, и предлагает ребенку рядом изобразить линию выше и ниже. Задать ребенку вопрос: какой столбик выше: желтый или розовый и т.д.    
**Игра «Линии»**  
**Цель:**совершенствовать умение сравнивать несколько предметов по длине; отражать результаты сравнения в речи, используя прилагательные длиннее и короче.

**Материал:** математический планшет, набор маленьких резинок для творчества, геометрические плоские фигуры.   
**Описание игры:**  логопед «рисует» линию определенной длины, и предлагает ребенку рядом изобразить линию длиннее и короче. Задать ребенку вопрос: какая линия короче: желтая или синяя и т.д.

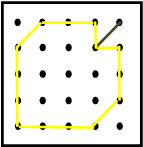
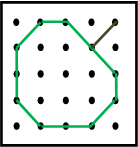
**Игра «Угадай и проверь»**  
**Цель:** совершенствовать умение ориентироваться на ограниченной территории; развивать глазомер; формировать понятие о том, что предмет можно разделить на несколько равных частей.

**Материал:** математический планшет, набор маленьких резинок для творчества, геометрические плоские фигуры.   
**Описание игры:**  логопед задает ребенку вопрос: сколько домиков и какого цвета можно разместить на планшете? Ребенок может попытаться ответить, просто глядя на планшет, а затем решить задачу практически. Можно придумать разные задания этого типа в зависимости от того, какого цвета гвоздики использованы на планшете.

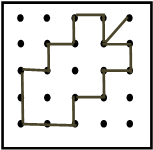
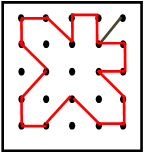
**Иллюстрирование и разучивание стихотворения «Букет для мамы»**  
**Цель:** развитие умения работать по схеме, развитие речи, моторики рук, воспитывать умение составлять коллективную работу.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Будем листья собирать.  
Лисья берёзы, ветка рябины,

[](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp11.png) [](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp12.png)

Листики, тополя, листья осины,

[](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp13.png) [](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp14.png)

 Листики дуба мы соберём,

[](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp15.png) [](http://efimova.lmn.su/images/metod_kopilka/planshet/igry_s_planshetom/mp16.png)

Маме осенний букет отнесем.  
Какой листик не попал в букет для мамы?

**Ход игры:** дети по схеме  на планшете «рисуют»  резинками и геометрическими фигурами свою часть стихотворения. Затем планшеты объединяются в ряд и можно рассказать стихотворение.