

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 17 г. Челябинска»**

**Использование авторских методик
для повышения познавательного
интереса дошкольников.**

**Воспитатель
Савкина Елена Владимировна**

Игры с логическими блоками Дьенеша позволяют:

- * Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов.
- * Развивать пространственные представления.
- * Развивать логическое мышление, представление о множестве, операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование, кодирование и декодирование информации).
- * Усвоить элементарные навыки алгоритмической культуры мышления.
- * Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
- * Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
- * Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.
- * Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
- * Развивать речь.
- * Успешно овладеть основами математики и информатики.

Логический материал представляет собой набор из 48 объемных геометрических фигур. Различающихся четырьмя свойствами:

1. формой - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
2. цветом - красные, желтые, синие;
3. размером-большие и маленькие;
4. толщиной-толстые и тонкие.

В наборе нет даже двух фигур, одинаковых по всем свойствам!

Кроме логических блоков для работы необходимы карточки (5x5см), на которых *условно* обозначены свойства блоков и карточки с отрицанием:

цвет обозначается пятном;

форма - контур фигур (круглый, квадратный, треугольный, прямоугольный,);

величина - силуэт домика (большой, маленький);

толщина - условное изображение человеческой фигуры (толстый и тонкий).

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ ДЬЕНЕША

- ❖ Занятия (комплексные, интегрированные), обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену деятельности.
- ❖ Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).
 - а) в подвижных играх (предметные ориентиры, обозначения домиков, дорожек, лабиринтов);
 - б) как настольно-печатные (изготовить карты к играм “Рассели жильцов”, “Найди место фигуре”);
 - в) в сюжетно-ролевых играх: “Магазин” - деньги обозначаются блоками. “Почта” - адрес на доме обозначается кодовыми карточками. Аналогично, “Поезд” - билеты, места.
- ❖ Вне занятий, в предметно-развивающей среде (ИЗО-деятельность, аппликация, режимные моменты, предметные ориентиры).

Сначала предлагаются самые простые задания:

- Найди все фигуры, как эта по цвету (размеру, форме)
- Найди не такую фигуру, как эта по цвету (форме, величине)
- Найди такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера
- Более сложный вариант: найди такие же, как предъявляемая фигура, по цвету и форме, но другие по размеру или такие же по размеру и цвету, но другие по форме.

Цепочки. От произвольно выбранной фигуры построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения разнообразны:

- чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины)
- чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру. Но разные по форме и т.д.

Затем дети учатся расшифровывать карточки и находить зашифрованный блок.

Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, размере или толщине блоков, дети упражняются в замещении и кодировании свойств; в процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них; выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока – создают его своеобразную модель.

Карточки–свойства помогают детям перейти от наглядно–образного мышления к наглядно–схематическому, а карточки с отрицанием свойств – крохотный мостик к словесно-логическому мышлению.

Умение детей оперировать полученными знаниями помогает в конструировании, аппликации, рисовании по образцу: сначала путем накладывания, а затем самостоятельного выкладывая, рисования фигуры на чистом листе.

Бельгийский учитель начальной школы Джордж Кюизинер (1891-1976) разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу "Числа и цвета", посвященную своему пособию.

Палочки Кюизенера – это счетные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линеечками

Задачи:

1. Формировать понятие числовой последовательности, состава числа.
2. Подвести к осознанию отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и мн.др.
3. Научить делить целое на части и измерять объекты условными мерками, освоить в процессе этой практической деятельности некоторые простейшие виды функциональной зависимости.

4. Подойти вплотную к сложению, умножению, вычитанию и делению чисел.
5. Развивать психические процессы: восприятие, мышление (анализ, синтез, классификация, сравнение, логические действия, кодирование и декодирование), зрительную и слуховую память, внимание, воображение, речь.
6. Способствовать развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности.
7. Развивать умение работать в коллективе.

Комплект состоит из пластмассовых призм 10 различных цветов и длины. Наименьшая призма имеет длину 10мм, является кубиком.

В состав комплекта входят:

- белая - число 1 - 25 штук,
- розовая - число 2 - 20 штук,
- голубая – число 3 - 16 штук,
- красная – число 4 - 12 штук,
- жёлтая – число 5 - 10 штук,
- фиолетовая – число 6 - 9 штук,
- чёрная – число 7 - 8 штук,
- бордовая – число 8 - 7 штук,
- синяя – число 9 - 5 штук,
- оранжевая – число 10 - 4 штук.

Подбор палочек в одно «семейство» - (класс) происходит неслучайно, а связан с определенным соотношением их по величине.

Например, в «семейство красных» входят числа кратные двум, «семейство синих» состоит из чисел, кратных трем; числа, кратные пяти, обозначены оттенками желтого цвета. Кубик белого цвета - «семейство белых» целое число раз закладывается по длине любой палочки, а число 7 обозначено черным цветом, образуя отдельное «семейство».

В каждом из наборов действует правило: чем больше длина палочки, тем больше значение того числа, которое она выражает.

Рекомендации к использованию:

1. Освоение комплекта.

Игры и упражнения состоят в группировке по разным признакам, сооружении из них построек, различных изображений на плоскости. Дети осваивают состав комплекта, цвет, соотношение палочек по размеру.

2. Построение лестницы.

Дети строят лестницы разной высоты, что сопровождается рассматриванием палочек и изучением их особенностей. Ребенок осваивает умение видеть и понимать последовательность движения по лестнице, что является основой для освоения последовательности чисел.

3. Составление ковриков, составление узоров.

Дети составляют различные ковры, в результате чего у них вырабатывается представление о понятии "столько же", составе чисел, действиях сложения и вычитания.

Возможны различные варианты.

Построить ковер как можно больше без какого-либо условия (правила).

Построить ковер так, чтобы все полосы в нем были разного цвета. Построить ковер из палочек только определенного цвета. «Сплести» ковер из числа 9 (учесть все варианты состава числа 9).

4. Развитие у детей числовых представлений.

Дети осваивают умение соотносить цвет и число и, наоборот, число и цвет.

Для этого в каждой игре, упражнении закрепляются название цветов и числовое обозначение. Например: "Покажи палочку 3 - какого она цвета?"

"Найди розовую палочку. Какое число она обозначает?"

Детям предлагается выложить числовую лесенку, отыскивая последовательно нужное число. Посчитаем . Сколько ступенек получилось?

Когда дети хорошо освоят цвет палочек и числа, которые они обозначают, (независимо от возраста) им можно предложить построить числовую лесенку от любого числа.

Освоив построение числовой лесенки и поупражняясь в количественном и порядковом счете, дети переходят к называнию смежных чисел. Их спрашивают: "Между какими двумя ступеньками находится пятая ступенька?".

Постепенно дети начинают понимать, что каждое следующее число больше предыдущего на единицу. Проверку этого положения удобно осуществлять палочкой "1", переставляя ее сверху вниз по числовой лесенке. Воспитатель говорит при этом: "К одному прибавить один получается два, к двум прибавить один получится три" и т. д.

5. Состав чисел из единиц и двух меньших чисел.

Упражнениям придается игровой характер (игра "Поезд").

Найти палочку "3", уточнить цвет и положить на стол. Спросить детей, сколько единиц в числе три. Проверку осуществить выкладыванием трех "единиц" (белых кубиков). Найти еще одну голубую палочку. Составить число три из двух меньших чисел.

Освоение состава чисел сопровождается упражнениями в вычитании. Например, составили число 5: 4 и 1, 1 и 4, 3 и 2, 2 и 3. Предлагается от пяти отнять один (отодвинуть палочку), определить, сколько останется.

Упражнения разнообразятся. Освоив состав чисел, действия сложения и вычитания на цветных палочках, они начинают осуществлять их в уме (в 5-6 лет).

6. Использование палочек при освоении детьми деления целого на части (дробных чисел).

Упражнения:

Например, возьмите палочку коричневого цвета, обозначающую число 4. Сколько красных палочек в нее помещается и соответственно какую часть составляет красная палочка от коричневой?

Каждый раз проговаривается, на сколько одна часть больше (меньше) другой. Упражнения проводятся на всех числах, части целого дети показывают или кладут их на ладонь руки.

Игры Никитина__способствуют развитию интеллектуальных и творческих способностей ребенка.

Каждая игра Никитина представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора-механика и т.д.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно "задание" с "решением" и самому проверять точность выполнения задания.

«Кубики для всех».

Игра в "Кубики для всех" учит мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать. Игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать уже до школы план, карту, чертеж.

«Кирпичики».

Игра знакомит детей с основами конструирования и черчения, развивает внимание, пространственное мышление, способность к анализу и самоконтролю.

«Сложи квадрат».

Складывая квадраты из разноцветных кусочков различной формы, ребенок выполняет несколько видов работ, неодинаковых по содержанию и степени сложности. Все детали необходимо перевернуть на лицевую сторону и сообразить, как из кусочков одного цвета сложить квадрат. Таким образом, в

процессе игры ребенок знакомится с сенсорными эталонами цвета и формы, соотношением целого и части, учится разбивать сложное задание на несколько простых, создавая алгоритм игры. Выполнение игровых заданий способствует развитию сообразительности, пространственного воображения, логического мышления, математических и творческих способностей детей дошкольного возраста.

Технология Воскобовича – это путь от практики к теории. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя, ребенок осваивает цифры; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Развивающие игры Воскобовича имеют ряд особенностей:

1. Широкий возрастной диапазон участников игр.

С одной и той же игрой могут заниматься дети и 3, и 7 лет, и школьники, т.к. к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

2. Многофункциональность игр.

Можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы, запоминает цвет и форму, учится считать, ориентироваться в пространстве, тренирует мелкую моторику, совершенствует речь, внимание, память, воображение.

3. Вариативность игровых заданий и упражнений.

К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи.

4. Творческий потенциал каждой игры.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям и взрослым.

Технология решает следующие задачи:

- развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально – образного и логического начал.
- формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), речевых умений.
- построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

По решаемым образовательным задачам все игры Воскобовича можно условно разделить на 3 группы:

- Игры, направленные на логико-математическое развитие.

Целью этих игр является развитие мыслительных операций, а игровыми действиями - манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

- Игры с буквами, звуками, слогами и словами.

В этих играх ребёнок решает логические задачи с буквами, составляет слоги и слова, занимается словотворчеством.

- Универсальные игровые обучающие средства.

Они могут быть материалом для игр и дидактическими пособиями. Игровые обучающие средства создают комфортные условия для работы педагога и доставляют удовольствие детям.

Этапы освоения игр детьми и роль взрослого на каждом из них.

На первом этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводится взрослому. Он знакомит детей с персонажами

сказок и образной терминологией, подбирает игровые задания в зависимости от возможностей и интересов ребёнка, играет и занимается вместе с ними.

На втором этапе дошкольники осваивают основные игровые приёмы, приобретают навыки конструирования, а затем выполняют задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания.

На третьем этапе больше внимания уделяется развитию творчества и самостоятельности. Дети без помощи взрослых изобретают игровые задания, предлагают новые решения предложенных задач, составляют схемы. Взрослым создаётся творческая атмосфера, поощряется и поддерживается детская инициатива.

Если игра нравится ребёнку и служит материалом для проявления творчества, то малыш с ней занимается на всех этапах. Переход от одного этапа к другому должен быть постепенным.

Для организации игр можно использовать сказки-методики Фиолетового леса или адаптировать известные сказки. Задания ставит не взрослый, а сказочный персонаж. Сюжет может включать одну игру или комбинировать несколько знакомых игр. Игры Воскобовича можно использовать в совместной, самостоятельной деятельности, а также интегрировать с другими видами деятельности. Обучающая задача ставится в игровой форме. В ситуации развивающей игры возникает внутренняя необходимость приобретения новых знаний и способов действий.

Качественная реализация технологии невозможна без определения уровня развития детей. Рекомендуется диагностика:

-*психологическая* – для определения интеллектуального развития детей;

-*педагогическая* – которая показывает качество освоения детьми образовательного материала комплексных или парциальных программ.

Первые игры Воскобовича появились еще в 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все

больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Затем появились и методические сказки.

«Квадрат Воскобовича» - «Игровой квадрат».

или "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное оригами».

32 жестких треугольника наклеены на гибкую основу с двух сторон. Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры.

Квадрат позволяет поиграть, развить внимание, память, пространственное воображение и тонкую моторику, а также знакомит с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, является счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

«Геокоонт».

В народе эту игру называют «дощечкой с гвоздикам». Но для ребят – это не просто доска, а сказка «Малыш Гео, Ворон Метр. Пластмассовые гвоздики, закрепленные на фанере (игровом поле, называются «серебряными». На игровом поле «Геокоонта» нанесена координатная сетка. На «серебряные» гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка, и получаются контуры геометрических фигур, предметных силуэтов. Малыши создают их по примеру взрослого или по собственному замыслу, а дети старшего возраста – по схеме-образцу и словесной модели.

«Чудо – крестики».

Двухлетний ребенок научится собирать целые крестики из частей, различать цвета и сравнивать размеры деталей. Малыш будет рад, когда из разрозненных кусочков сложит лошадку, цветок, самолет. Пятилетний малыш легко соберет эти крестики. Но задача заметно усложнится, если детали сделать не цветными (перевернуть). Тут уж надо подумать! Для малыша постарше – лиловый, салатный, бирюзовый, сиреневый, лимонные цвета: не так просто разобраться в этой цветовой гамме. Предлагается

огромное разнообразие схем (более 100): драконы, человечки, солдатики, насекомые и многое другое – занятие не на один день.

«Прозрачный квадрат».

Состав игры: 30 квадратных пластин из прозрачной пленки ПВХ (62x62 мм).

На каждую пластинку нанесено изображение одной геометрической фигуры – квадрата, прямоугольника, треугольника, прямоугольной трапеции, пятиугольника или шестиугольника.

Схемы сложения фигур.

Методика – сказка «Подарок хранителя озера Айс»

Что развивается

- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера,
- умение составлять геометрические фигуры из частей, понимание соотношения целого и части,
- умение конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок,
- внимание, память, воображение, умение анализировать, сравнивать, творческие способности, речь, мелкую моторику рук.

Описание:

Ребенок накладывает пластинки друг на друга, совмещает закрашенные части и составляет из них геометрические фигуры или предметные силуэты. Предметные силуэты можно получить и путем приложения геометрических фигур на пластинки друг к другу.

С «Прозрачным квадратом» можно играть индивидуально и вместе с друзьями (игра «Вертикальное домино»).

«Чудо – цветик».

Рекомендуемый возраст – 3-7 лет.

Состав игры:

- рамка (120x120 мм, фанера, цветная пленка);
- 2 составные фигуры-вкладыши в форме цветка (фанера, цветная пленка). Один цветок состоит из десяти равных частей (лепестков,

второй – из четырех неравных частей (лепесток, двудолька, трехдолька и четырехдолька);

- альбом фигурок;
- методика-сказка «Долька, Малыш Гео и тайна «Чудо-цветика».

Что развивает:

- освоение состава числа в пределах 10, соотношение целого и части (дробей)
- умение составлять целое из частей по схематическому рисунку и собственному замыслу,
- умение анализировать, сравнивать,
- внимание, память,
- воображение, творческие способности,
- мелкую моторику рук.

Описание:

Ребенок составляет в игровом поле или на столе цветки – «двудольки», «трехдольки», «четырёхдольки», «пятидольки» и так до десяти. По схемам в альбоме складывает забавные фигурки (лошадок, бабочек, лягушек, черепах и многое другое). И, конечно, придумывает сам и составляет предметные силуэты и сюжетные картинки.

Учимся считать до пяти, развиваем мышление, мелкую моторику – все это с развивающей игрой Воскобовича **«Кораблик Плюх-Плюх»**. Красочный набор предназначен для малышей 2-4 лет, но пригодится вашему 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.

Обучающая сказка «Кораблик Плюх-Плюх»: игры для детей 2-4 лет

Каждая игра Воскобовича – это не просто набор элементов, но еще и увлекательная история. Какой же захватывающий сюжет автор сочинил на этот раз?

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. *(мелкая моторика)*
- Подул сильный ветер, и все флажки перепутались. Сортируем их по цвету и сравниваем по количеству. *(навыки счета, логика, 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? *(логика, счет, понятие 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. (*комбинаторика, симметрия, творчество*)
- «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? (*логика, 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.

Игры с «Корабликом Плюх-Плюх» для детей старше 4 лет

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

- Освоение 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.
- Решение логических задач: покажи мачту, которая ниже самой высокой, но выше средней; покажи все мачты выше второй и т.п.
- Обучение счету свыше 5: сколько всего флажков на кораблике? Надень на две мачты флажков поровну и т.п.

Что развивает «Кораблик Плюх-Плюх» Воскобовича

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.

Осваивайте веселую математику вместе с командой «Кораблика Плюх-Плюх»!

Для любого ребенка слова «играть» и «учиться» – синонимы. Именно поэтому развивающая игра Воскобовича **«Кораблик Брызг-брызг»** так привлекательная для детей от 3-5 лет. Ее успех заключается в сочетании сказочного сюжета и наглядного дидактического материала. Судно отправляется в захватывающее морское путешествие. В пути ребята-пассажиры осваивают азы математики и развивают свои интеллектуальные способности.

Как устроен «Кораблик Брызг-брызг»

Игра представляет собой плоскую деревянную лодочку с 7 мачтами из фетра. На липучках к мачтам крепятся деревянные флажки всех цветов радуги. Для удобства у каждого флажка есть ручка, за которую его удобно снимать и прикреплять. Каждая мачта пронумерована и имеет разную высоту – от 1 до 7 флажков. Кораблик можно повесить на стену или на стенной ковер: кроме специальных отверстий под гвоздики или крючки на обратной стороне предусмотрены липучки.

Как играть с «Корабликом Брызг-брызг»

В инструкции описано множество игровых заданий. Каждое развивает у малыша важные качества и навыки. Познакомиться с основными цветами очень легко, надевая яркие флажки на мачты по принципу «радуги», «тельняшки» или «лесенки». Это занятие также объясняет ребенку понятия горизонтали/вертикали/диагонали.

Мачты можно сравнивать по высоте: какая самая высокая, самая низкая, средняя? А какая выше средней, но ниже самой высокой? И так далее. Надевая флажки на мачты, малыш познакомится также с составом числа.

Например, в одном из заданий ему предстоит отсчитать 9 флажков и повесить их на 3 мачты. Сколько флажков окажется на каждой из них? Или отсчитать 10 флажков и полностью закрыть ими 3 мачты. Какие это будут мачты по высоте? А по номеру?

Большую часть заданий составляют логико-математические задачи. В них ребенку предлагается не просто расставить или снять флажки в определенном порядке, а поучаствовать в сюжете сказки. Например, расскажите малышу, что в море поднялся сильный ветер, и флажки начало срывать с мачт. Сначала сорвало все флажки одного цвета (какого?) со средней мачты. Затем улетели все зеленые флажки (с каких мачт?). Какие флажки остались на кораблике? Ответы на подобные задачи можно проверить по рисункам в инструкции.

Что развивает «Кораблик Брызг-брызг»

В процессе игры ребенок совершенствует пространственно-логическое мышление, память, внимание, речь и мелкую моторику рук. Задания подходят для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста (5-9 лет). В инструкции подробно описано, как можно упростить игру для малышей 3-5 лет.

«Математические корзинки» - это пособие поможет ребенку буквально "на ощупь" закрепить счет, уяснить состав чисел, а так же понять смысл сложения и вычитания. Малышу нужно вкладывать в корзинки с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов. По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами: Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, 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.

«Забавные буквы» - это карточки с изображениями гласных букв русского

алфавита в виде шутов-акробатов: первый шут изогнулся как буква А и зовут его Арлекин, другой шут скрутился буквой О и его имя - Орлекин, У - представляется Урлекином, далее идут Ярлекин, Ърлекин, Юрлекин и т.д. Играя с карточками и пропевая имена шутов, ребенок знакомится с буквами, упражняется в звуковом анализе слов; развивает внимание, память, мышление, воображение и речь.

«Теремки Воскобовича» - это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков-теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а так же 12 картонных кубиков-сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких теремков можно составить слово.

На первом этапе игры - ребенок знакомится со звуками и буквами. На гранях первого кубика белого цвета живут буквы Б, П, В и Ф. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки. Затем придумывает, какие животные могли бы поселиться в этом теремке: бабочка, попугай, волк, филин. Таким же образом ребенок знакомится с остальными теремками.

Теперь подключаются кубики-вкладыши с гласными-шутами. В синем кубике живут А, О, У, Э, Ы (гласные, показывающие твердость звука), в зеленом - Я, Ё, Ю, И, Е (гласные, показывающие мягкость гласного звука).

На втором этапе учимся составлять слоги. Вкладываем в первый терем кубик с буквой А и читаем получившийся слог: Па-а-а.

На третьем этапе можно составлять и читать простые слова. Устройство теремков позволяет превратить этот процесс в серию увлекательнейших игр. Например, игра в "превращалки", где "дом" легко станет "дым"ом, а "лёд" в "мёд"ом.

«Складушки».

Воскобович переработал идею складов Зайцева, создавшего кубики со складами.

Игра-пособие «Складушки» предназначена для обучения детей чтению в складовой системе.

Пособие выполнено в виде книжки, на каждой странице яркая картинка и стихотворная подпись с выделенными складами. Так же имеется CD-диск с озвученными складовыми песенками, например, одна из них:

Гусь с гусынею гусят

Насчитали лишь десяток.

Гусь с гусыней обсчитались

Все на месте оказались.

На что следует обратить внимание во время занятий с ребенком по играм Воскобовича:

* Подготовка. Перед тем как предлагать игру ребенку - ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

* Речь. В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте ребенка, что он делает, почему выбрал именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

* Статичность. Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать "заигравшихся" от игры.

* Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

