

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования город Краснодар «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА – ДЕТСКИЙ САД № 115»  
Бульварное Кольцо ул.,10 г. Краснодар, 350089,  
тел./факс (861) 261-75-01/265-11-62  
e-mail: [detsad115@kubannet.ru](mailto:detsad115@kubannet.ru)



## **РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ИНИЦИАТИВЫ И ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Методическая разработка

Автор:  
Морозова Татьяна Михайловна,  
воспитатель МАДОУ МО  
г. Краснодар «Центр - детский сад  
№ 115»

Краснодар, 2022

## Содержание

1.	Введение .....	2
2.	Характеристика игровых технологий, используемых для познавательного и творческого развития детей .....	5
3	Адаптирование игровой технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в образовательную деятельность (из опыта работы) .....	11
4.	Руководство дидактической игрой дошкольника .....	18
5.	Планирование развивающих игр в образовательном процессе с детьми старшего дошкольного возраста .....	21
6.	Используемая литература .....	32

## 1. Введение

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

В.А.Сухомлинский

Дошкольное детство – это важнейший этап в становлении человека, сензитивный период для развития многих психических процессов. Именно в дошкольном возрасте происходит совершенствование работы всех анализаторов, развитие и дифференциация отдельных участков коры головного мозга, установление связей между ними. Это создаёт благоприятные условия для начала формирования у ребёнка внимания, памяти, мыслительных операций, воображения, речи.

Результаты исследований таких психологов, как Р. Зайонц, В. Н. Дружининым показывают, что уровень интеллектуально-творческого развития дошкольника, достигаемый им к шести-семи годам, существенно зависит от того, насколько продуманными верным было обучение ребёнка в семье и в детском саду, в какой мере характер занятий соответствовал возрастным психологическим особенностям ребёнка и типу ведущей деятельности.

Всестороннее развитие дошкольника можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у ребёнка формируется воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребёнка.

Полноценное развитие интеллектуальных способностей важно для детей дошкольного возраста, которым предстоит в недалёком будущем учиться в школе. Степень готовности ребёнка к обучению в школе может определяться не только тем, что будущий школьник будет уметь читать, считать, знать цифры. Несомненно, это тоже имеет большое значение, но подготовка к школе заключается и в психологической готовности, предполагающей у детей семи лет наличие развитых познавательных процессов, сформированность произвольных мыслительных операций.

Не случайно так много внимания уделяется развитию интеллекта у детей дошкольного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развивают вербальный, то есть «приобретенный», интеллект. Мама читает ребенку книжки, рассматривает с ним энциклопедии, водит его в музеи. В результате он много знает, о многом слышал. Таких ребят школьные учителя называют «натасканными». Но нет гарантии, что такие дети будут в дальнейшем хорошо учиться. И невербальный, то есть «врожденный» интеллект, у них может быть развит плохо.

Бытует мнение, что сензитивность дошкольного возраста предопределяет самостоятельное становление познавательных процессов, и вмешиваться в процесс развития совсем не обязательно. Разработаны и доказаны на практике теории, утверждающие, что психические процессы нужно тренировать и совершенствовать через организованную по особым правилам внешнюю деятельность. Развивающее обучение способствует не только психическому развитию, но и совершенствованию функций мозга. Если удастся найти ключ к управлению развитием мышления ребёнка-дошкольника, то открываются возможности для совершенствования всех познавательных процессов.

Средства развития мыслительной активности детей разнообразны. Анализ жизненных ситуаций, осуществляемый совместно с ребенком, его экспериментирование с предметами и объектами природы, разнообразные игры и многое другое способствуют развитию у детей гибкости мышления, умения создавать образ и оперировать им, рассуждать, выявлять противоречия, соглашаться с чьим-то мнением или отстаивать свое. Развивающие игры стали особо популярны в связи с реорганизацией всей системы образования в нашей стране, когда игра вновь стала рассматриваться в качестве одного из важных средств обучения, развития и воспитания ребенка.

Я занимаюсь данной темой, потому что считаю, что эффективное развитие интеллектуальных способностей детей – одна из самых актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Всестороннее развитие дошкольников можно осуществить только на основе игровой деятельности, в процессе которой у детей формируются воображение и символическая функция сознания, приобретается опыт общения со сверстниками, постигаются нравственные ценности и правила поведения в обществе. Благодаря использованию дидактических или развивающих игр процесс обучения дошкольников происходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребенка.

Большую роль в будущей жизни ребенка-дошкольника играют творческие способности. Дети с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих способностях, имеют адекватный уровень

самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения, сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Как часто мы слышим о том, как трудно бывает порой педагогу удержать устойчивый интерес детей дошкольного возраста к познавательно – игровой деятельности. В век планшетов, игровых приставок и прочих компьютерных игрушек, все труднее увлечь ребенка развивающей игрой, побуждающей его к самостоятельной интеллектуальной деятельности, настраивающей на поиски новых условий и их решений путем взаимодействия ума и рук. Дошкольный период является самым продуктивным в обучении ребенка размышлять, придумывать и выстраивать логические цепочки в реализации своих творческих задумок, которым он в свою очередь, обучается в процессе игры.

Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений в познавательной деятельности, интеллектуальных и творческих способностей.

## 2. Характеристика игровых технологий, используемых для познавательного и творческого развития детей

### «Дары Фребеля»



Первыми в мире дидактическими играми для детей были «Дары Фребеля» - Немецкого педагога, теоретика дошкольного воспитания. В 1837 открыл в Бланкенбурге (Тюрингия) учреждение для игр и занятий детей младшего возраста, на основе которого разработал идею детского сада. Воплощать её в жизнь должны были специальные воспитательницы, которых Фребель любовно называл «садовницами».

Фребель полагал, что дети самовыражаются и учатся именно в играх. Для своего детского сада он разработал целый набор игр и игрушек, которые дети получали в подарок, например, кубики или мячи (кстати, Фридрих Фребель доказал, что лучше всего ребенок взаимодействует именно с шарообразными формами). В дополнение к подаркам ребята в детском саду Фребеля пели песни, играли все вместе в различные игры или слушали истории, которые им рассказывали воспитатели. Фридрих Фребель впервые начал пропагандировать складывание из бумаги как дидактический метод для объяснения детям некоторых простых правил геометрии. Он советовал детям заниматься оригами, чтобы основы геометрии ощутить сначала пальцами и лишь затем - умом. Кроме того, Фребель известен как автор головоломки - так называемые «блоки Фребеля».

Классические наборы блоков Фребеля составляют куб и должны складываться в кубическую деревянную коробку. Этот деревянный конструктор для раннего развития знакомит малыша со свойствами геометрических тел, учит пространственному воображению, умению соединить части в целое и всё это в игровой форме.

Кроме «даров», Фребель вводил занятия-игры, используя палочки, камешки, песок, уделял большое внимание беседе, рассказыванию, пению,

рисованию, лепке, моделированию и вырезанию из бумаги, труду детей на огороде и в саду.

Учение Фребеля способствовало выделению дошкольной педагогики в отдельную отрасль педагогической науки.

### «Цветные палочки Кюизинера»



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. Выбор цвета преследует цель облегчить использование комплекта. Палочки 2, 4, 8 образуют «красную семью»; 3,6,9 «синюю семью». «Семейство желтых» составляют 5 и 10.

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. Цвета, в которые окрашены палочки, зависят от числовых соотношений, определяемых простыми числами первого десятка натурального ряда чисел.

Каждая палочка - это число, выраженное цветом и величиной.

Рекомендации к использованию:

- порядковый и количественный счет;
- освоение отношений по длине, высоте;
- составление ковриков. составление узоров;
- состав чисел из единиц и двух меньших чисел.

## «Блоки Дьенеша»



Золтан Пал Дьенеш (венг. Zoltán Pál Dienes; 1916—2014) — венгерский математик, психолог и педагог, профессор Шербрукского университета. Автор игрового подхода к развитию детей, идея которого заключается в освоении детьми математики посредством увлекательных логических игр, песен и танцев, таким образом, что дети даже могут и не подозревать, что изучают сложные математические концепции. Дидактический материал основан на методе замещения предмета символами и знаками (методе моделирования).

Золтан Дьенеш создал простую, но в то же время уникальную игрушку, кубики, которую поместил в небольшую коробку. Последнее десятилетие этот материал завоевывает все большее признание у педагогов нашей страны.

Итак, логические блоки Дьенеша предназначены для детей от 2 до 8 лет. Как видим, относятся они к типу игрушек, с которыми играть можно ни один год путем усложнения заданий от простого к сложному.

Игровой материал представляет собой набор из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами:

1. Формой - круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;
2. Цветом - красные, желтые, синие;
3. Размером - большие и маленькие;
4. Толщиной - толстые и тонкие.

Определены задачи использования логических блоков в работе с детьми. С точки зрения педагогики, данная игра относится к группе игр с правилами, к группе игр, которые направляет и поддерживает взрослый.

Игра имеет классическую структуру:

- задачу (задачи);
- дидактический материал (собственно блоки, таблицы, схемы);
- правила (знаки, схемы, словесную инструкцию);
- действие (в основном по предложенному правилу, описанному либо моделями, либо таблицей, либо схемой);





дошкольника, формирования у него волевых усилий, эмпатии. Ребенок становится действующим лицом событий, «проживает» сложные, таинственные и веселые сказочные приключения, преодолевает вместе с главным героем препятствия и приводит его к успеху. Все сказки имеют единое сказочное пространство (Фиолетовый Лес) и сквозных героев (Ворон Метр, Малыш Гео и другие).

— система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий к каждой игре. Это дает возможность использовать одну игру для решения разных задач образовательной деятельности в течение длительного времени.

#### **Этапы технологии:**

— *На первом этапе* дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом (формой), усваивает некоторые представления.

— *На втором этапе* – с помощью образа запоминает понятия, символы.

— *На третьем этапе* – знакомится с закономерностями (принципами) взаимодействия (увеличение-сложение-трансформация), планирует свои действия.

Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Таким образом, реализуется принцип потенциального развития ребенка.

**Методы и приемы:** проблемные вопросы, ситуации, эксперименты, создание моделей словоформ, прием продолжения сказки и др.

#### **Характеристика развивающих игр Воскобовича:**

##### **1. Многофункциональность.**

В каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

##### **2. Широкий возрастной диапазон участников игр**

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

##### **3. Сказочная «огранка»**

Сказочный сюжет для детей – это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

##### **4. Творческий потенциал.**

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного можно сделать из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

### **5. Конструктивные элементы.**

Каждая игра отличается своеобразными конструктивными элементами. В «Геоконте» - это динамичная «резинка», в «Игровом квадрате» - жесткость и гибкость одновременно, в «Прозрачном квадрате» - прозрачная пластинка с непрозрачной частью, а в «Шнуре-затейнике» - шнурок и блочка.

### 3. Адаптирование игровой технологии В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в образовательную деятельность (из опыта работы)

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность, перейти от обычных, привычных для детей, занятий к познавательной игровой деятельности.

Развивающих игр Воскобовича много. Среди самых популярных можно выделить: «Двухцветный и четырехцветный квадраты», Игровизор, «Прозрачный квадрат», «Геоконт», «Чудо – крестики», «Конструктор букв», «Чудо-цветик», «Шнур-затейник», «Лого-формочки», "Коврограф "Ларчик" и другие.

Каждая игра имеет свои отличительные конструктивные элементы, решает определенные образовательные задачи. Все игры рассчитаны на широкий возрастной диапазон. Они привлекают своей красочностью, яркостью, вводимыми забавными игровыми персонажами: например: в «Геоконте» – малыш Гео и паук Юк, в «Прозрачном квадрате» – Незримка Всюсь, ворон Метр, в «Волшебной восьмерке» – попугай Эник и Беник и т.д.

Использовать игры В. Воскобовича можно как в НОД (2-х и 4-х цветные квадраты Воскобовича, прозрачные льдинки, «Игровизоры» и другие ), так и в самостоятельной деятельности, индивидуальной работе («Шнур-затейник», «Лого-формочки», «Лого-крестики», «Кораблик «Брызг-Брызг», «Чудо-цветик» и другие).

Знакомить детей с играми можно с младшей группы. Чтобы игры не надоедали, их надо брать ненавязчиво и не каждый день.

Игра с 2-х цветным квадратом Воскобовича помогает детям усвоить разные геометрические формы, основные цвета, учит ориентироваться в размере геометрических фигур, в микропространстве (в дальнейшем на листе бумаги, в тетради), конструировать плоскостные и объемные фигуры, развивает логическое мышление, внимание, память, воображение, творческие способности, мелкую моторику, речь.

Изготовить двухцветный квадрат на каждого ребенка можно самим. Для этого понадобится нетканый материал (он хорошо сгибается). На него наклеивается плотный картон в виде треугольников (32шт:16 красных и 16 зеленых).

Знакомство детей с квадратом можно начать в стихотворной форме:

В волшебной стране фигурок разных  
Живет квадратик, смешной и веселый  
То как девица он красный,  
То как травка – совсем зеленый.  
Тот квадратик необычный,  
Мне не скучно с ним играть,

С ним могу я очень просто  
Знаменитым волшебником стать.

Превращу его в кораблик  
Иль в конфету, или в дом,  
В мышку, в ежика и в рыбку,  
Нам с ним весело вдвоем.

Знакомя детей с квадратом можно предложить такие задания:

- «Знакомимся с квадратом» (обведи меня пальчиком, пройди по сторонам квадрата, найди уголки, спустись по треугольникам сверху вниз, поднимись на вершину, положи квадрат разными по цвету сторонами, загни уголок и др.);
- «Играем в прятки» (найди спрятанные квадраты меньшего размера, самые маленькие, обведи их пальчиком);
- «Сложи квадрат» (пополам разными способами). Какие фигуры ты узнаешь? Сложи квадрат, чтобы получился большой, маленький треугольник, прямоугольник, квадрат;
- «Путешествие в квадрате» (пройди по дорогам-диагоналям, знакомство с центром, путешествие из центра в уголки по разным дорожкам)

Затем познакомить детей со способами конструирования. Здесь важно им объяснить правильный алгоритм складывания двух базовых форм: треугольник и прямоугольник и далее «ежик» и «мышка», на основе которых получаются другие фигуры.

Чтобы дети легче запомнили, что «ежик» складывается из треугольника, а «мышка» из прямоугольника (а они должны получиться определенного цвета).

Здесь помогут следующие сказки:

«ЕЖИК»

«Однажды осенью Ваня с мамой отправились в лес. Взяли с собой большую корзинку и стали собирать грибы. Около березки нашел Ваня подберезовик, около осинки – подосиновик, на пенечке – опята. Присмотрелся – стоит под деревцем в траве красный грибок, хотел его сорвать, а он сложился пополам и превратился в зеленый треугольный листочек. А потом спрятал свой верхний уголок вовнутрь и побежал. Оказался это не грибок, а ежик. И не найти теперь ежика в траве, стал он таким же зеленым, как травка».

«МЫШКА»

«Вы знаете, что все мыши очень любят сыр и очень боятся котов. Однажды мышка вылезла из своей норки, пробралась на кухню, чтобы полакомиться. На зеленом квадратном столе лежала прямоугольная в красной пленке головка сыра. Мышка вскарабкалась на сыр и стала обгрызать его верхний правый уголок (спрячем его вовнутрь). Наелась, посмотрела она на оставшийся сыр, а он стал похож на мышку с таким же носиком, только красную. Тогда вымазала мышка свою шерстку в красной

краске, что стояла у Вани на столе, и стала такая же, как сыр красная. Пусть теперь кот отличит настоящую мышь от сырной!»

На каждый алгоритм сложения можно придумать свою сказочную историю. Например, такую...

#### «КАК МЫШКА В РЫБКУ ПРЕВРАТИЛАСЬ»

«Летом мышка подружилась с лягушкой, которая жила в пруду. Они играли, веселились, прыгали на полянке. Вот и говорит лягушка мышке: «Я с тобой прыгаю, играю, а ты со мной поплавай!». «Как же я поплыву? Я не умею плавать!» - ответила мышка. Огорчилась лягушка. «А давай превратим тебя в рыбку», - сказала она. «Загни свой хвостик на «квадратик», потом под «квадратик», а теперь сложи хвостик зеленый вовнутрь и плыви!». Превратилась мышка в рыбку и стала с лягушкой плавать в пруду».

Можно складывать героев или предметы. Предлагаю алгоритм построения фигурок из 2-х цветного квадрата: «конфета» - «лодочка»; «треугольник (крыша дома)» - «летучая мышь»; «сыр (прямоугольник)» - «мышка»; «мышка» - «звездочка»; «мышка» - «рыбка»; «мышка» - «птичка»; «гриб (треугольник)» - «ежик»; «ежик» - «башмачок»; «ёжик» - «подъемный кран»; «ежик» - «лиса»; «подъемный кран» - «табурет»; «табурет» - «лягушка», «подъемный кран» - «шлем»; «ежик» - «башмачок» - «самолет»; «ежик» - «башмачок» - «ворон»; «маленький домик» - «котенок».

Алгоритм складывания любой фигуры можно вводить по следующему плану: сначала дети выполняют складывание формы вместе с воспитателем по показу; далее знакомим их со схемой поэтапного сложения; после усвоения материала самостоятельное складывание формы с использованием индивидуальной схемы; проговаривание детьми действий во время складывания, самостоятельное складывание формы по памяти.

Квадрат В. Воскобовича – бесконечное оригами, поэтому можно придумывать с детьми свои конструкции. Фантазии безграничны. Когда дети усвоят складывание из 2-х цветного квадрата, можно брать 4-х цветный квадрат (фигуры получаются 1, 2, 3-х цветные). Но обязательно дети должны проговаривать порядок складывания. Это разовьет их речь, закрепит название формы, цвета, лучше запомнятся пространственные понятия.

Игра «Прозрачный квадрат» (нетающие льдинки), представляет собой прозрачные пластины с разными по форме и размеру цветными элементами. Игры с «льдинками» помогут детям освоить названия и формы геометрических фигур, их размер; дети научатся составлять геометрические фигуры из частей, понимать соотношения целого и части; смогут конструировать предметные силуэты путем наложения или приложения пластинок; научатся анализировать, сравнивать, проявлять творчество, разовьют внимание, память, воображение, речь и мелкую моторику рук.

В играх с «Прозрачным квадратом» важно учитывать, что при складывании квадрата пластинки накладывают друг на друга всей плоскостью. При наложении не допускается пересечение (совмещение) элементов.

Прозрачные квадраты используются мною на разных занятиях, в индивидуальной работе с детьми, в свободной деятельности. Из прозрачных квадратов можно складывать:

- разные по величине геометрические фигуры: квадраты, треугольники, трапеции, прямоугольники, ромбы, различные многоугольники;
- разные фигуры по схемам из альбома, а также придуманные совместно или детьми (использую индивидуальные схемы на каждого ребенка и большие схемы для показа): птиц, животных, транспорт, посуду, одежду, обувь и др.

Прозрачные квадраты помогают нам на занятиях по математике проводить анализ геометрических фигур, соотносить целое и часть. Например, какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился квадрат? Какую часть от целого квадрата она составляет? Из каких частей сложен этот квадрат (равных или неравных)? Придумай и сложи свой квадрат из двух, четырех равных частей.

Задания с прозрачными квадратами учат ребят классифицировать (подбор пластин по признакам геометрических фигур: величина, форма, основные свойства). Например, выложи точно такой же ряд; найди в ряду лишнюю фигуру, объясни свой выбор; продолжи ряд из пластинок, объясни, что их объединяет.

Прозрачные квадраты используются детьми и в коллективной игре. Например, «Вертикальное домино» (сложить квадраты из пластинок и набрать как можно больше очков).

Интересной для детей является игра «Геоконт». «Геоконт» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки», представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования по показу взрослого, по схеме-образцу, словесной модели, словесному алгоритму или собственному замыслу получают предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождается методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

Игра «Чудо – крестики» - представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых и многое другое. Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера); умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

Кораблик «Брызг – брызг» представляет собой игровое поле из ковровина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки-паруса на липучках.

Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических представлениях: о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.

«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 корзины с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов. И это далеко не весь перечень игр Воскобовича.

Во время занятий с детьми по играм Воскобовича педагогам необходимо обратить внимание на следующее:

- Подготовка. Перед тем, как предлагать ребенку игру – 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».
- Усидчивость. Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому ребенку по душе и по силам.

Систематическое использование в процессе НОД, а также в самостоятельной деятельности различных игр Воскобовича позволит сформировать у детей высокий уровень игровой деятельности, знание базовых форм складывания, умение работать со схемой, умение рассказывать последовательность действий, проявлять фантазию, предвидеть результат, ориентироваться на плоскости, логически мыслить, повысить уровень познавательной активности.

Свою работу по технологии В. В. Воскобовича, я разделила на три этапа.

**1-этап – средняя группа.** Дети на данном этапе, при помощи обследовательских действий знакомились с цветом, формой, усваивали некоторые представления. В данном возрасте дети осваивали такие игры, как «Двухцветный квадрат», «Чудо-головоломки», «Игровизор», «Ларчик», «Математические корзинки», «Шнур-затейник», «Кораблик Плюх-Плюх», «Елочка».

Я в группу поочередно вносила игры, говорила название игры, но не объясняла, как в нее играть, предоставляя возможность детям самим придумать правила игры, применить свое творческое воображение.



Так, например, внося в группу игру «Двухцветный квадрат», я дала детям возможность рассмотреть игру, попробовать ее на ощупь. При самостоятельной игровой деятельности с квадратом, дети получали фигуры одного цвета, отметили, что из большого квадрата получается маленькая фигурка. Интересное знакомство произошло у детей с игровым комплексом «Ларчик». При помощи «Волшебных веревочек», дети без труда рисовали различные фигуры на игровом поле, создавали картинку. Ребята обратили внимание на такое свойство «Волшебных веревочек, как липучесть».

После презентации каждой игры, я знакомила детей со сказками, которые сопровождают игры. Это сказки Фиолетового леса, в сюжет которых органично «вплетаются» интеллектуально-творческие задания. Фиолетовый лес представляет собой некое сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя. На данном этапе особая роль в организации игровой познавательной деятельности отводилась воспитателю.

Я знакомила детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирала игровые задания в зависимости от возрастных возможностей и интересов детей средней группы, играла и занималась вместе с ними. Ребята с удовольствием слушали сказки, решали интеллектуальные задачи и выполняли творческие задания вместе с героем и со мной. К концу года, дети легко конструировали простые геометрические фигуры, элементарные контуры предметных форм и создавали образы объектов по собственному замыслу. Добиться таких результатов способствовали игры «Геокопт», «Чудо-крестики», «Двухцветный квадрат», «Шнур-Затейник» и т. д.

При помощи «Конструктора цифр», мне удалось в доступной форме познакомить детей с цифрами: ребята запомнили текст считалки и сопоставляли его с элементами восьмерки. Это способствовало тому, что дети научились из слов считалки составлять модели некоторых цифр. Практически все занятия проходили в виде сказок, где вопросы и задания ставил не воспитатель, а сказочный герой, которому необходимо было решить какую-либо проблему. Дети с удовольствием занимались весь год и добились хороших результатов.

**2 этап – старшая группа.** На данном этапе дети учились с помощью образов запоминать понятия, символы. В старшей группе, кроме игр, которые использовались в средней, дети познакомились с «Прозрачными буквами», «Прозрачным квадратом», «Прозрачными цифрами» и т. д. На этом этапе дети познакомились с основными приемами, приобрели навыки конструирования, пробовали выполнять задания, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. Совершенствование игровых умений и навыков происходило в самостоятельной и совместной с детьми и воспитателем творческой деятельности.

Я старалась побуждать детей к обогащению игрового содержания, придумыванию названий, сказочных сюжетов, конструированию новых фигур, узоров, предметных форм и т. д. В группе были дети, которые ни с

кем не общались, были замкнутыми, но благодаря, использованию игр в самостоятельной деятельности, ребята стали общаться со сверстниками, что способствовало социально – личностному развитию дошкольников. В данной группе, я проводила комбинированные занятия из большого количества игр с небольшим набором игровых заданий и упражнений для каждой игры.

Так, например, проходило занятие «Школа волшебства», на котором я использовала развивающие игры В. Воскобовича: «Геовизор», «Чудо-Крестики», игровое поле из комплекта «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный). Данный набор игр, способствовал развитию таких процессов, как память внимание, логическое и творческое мышление, воображение и речь. Также в группе проходили занятия в виде викторин, на которых ребята учились действовать согласованно, соблюдать очередность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству.

Использование на занятиях игр Воскобовича помогло мне эффективно решить образовательные задачи на математике. Дети научились определять свойства предметов, делать анализ их строения, научились измерять длину разными мерками, сравнивать величины на основе измерения.

**3 этап- подготовительная группа.** А на этом этапе дети знакомятся с закономерностями, принципами взаимодействия (увеличение, сложение, трансформация, планирование своих действий, постоянное усложнение игр позволило мне поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. На этом этапе я больше уделяла внимание развитию творчества и самостоятельности. Детям, я стала давать возможность изобретать игровые задания и упражнения, придумывать и конструировать предметные формы, составлять к ним схемы.

На всех этапах работы с играми Воскобовича, мне приходилось создавать творческую атмосферу: поощрять и поддерживать детскую инициативу, рассматривать любые предложения детей. для меня очень важно было заинтересовать детей данными играми, ведь, если игра нравится ребенку и служит материалом для проявления творчества, то малыш будет с ней заниматься на всех этапах, а соответственно повышать свой уровень развития, интерес.

В подготовительной группе, дети легко справляются с заданием и сами усложняют его. На данном этапе, я стала уделять очень большое внимание самостоятельной игровой деятельности. Этот вид деятельности чрезвычайно важен для развития ребенка, так как в самостоятельных играх тренируются умения, совершенствуется умелость и интеллект, и самое главное, проявляется неограниченная возможность придумывать и творить.

#### 4. Руководство дидактической игрой дошкольника

Руководство дидактической игрой требует большого педагогического мастерства и такта. Решая через игру и в игре дидактические задачи, воспитатель должен сохранить игру – деятельность интересную, близкую детям, радующую их, содействующую общению, возникновению дружбы и формированию коллектива.

Вопросы руководства дидактической игрой рассматривались А.К.Бондаренко, А.И.Сорокиной, Д.В.Менджерицкой и другими. Рассмотрим общие положения этого вопроса. Руководство дидактическими играми включает:

- Подготовку к игре;
- Проведение и руководство ходом игры;
- Анализ проведения игры.

Осуществляя **подготовку к игре**, воспитатель должен, во-первых, отобрать игру в соответствии с задачами воспитания и обучения (развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов...). Во-вторых, установить соответствие отобранной игры программными требованиями воспитания и обучения детей определённой возрастной группы. В-третьих, программное содержание игры, чётко определить дидактическую и игровую задачи, спроектировать игровые действия, правила и результат игры. Кроме того, необходимо создать условия для игры, а именно:

- определить наиболее удобное время проведения дидактической игры;
- обеспечить место для игр;
- подобрать соответствующий дидактический материал (игрушки, предметы, картинки...) и продумать, как его разместить, чтобы дети смогли свободно им пользоваться.

Воспитатель должен сам подготовиться к игре (т.е., изучить и осмыслить ход игры, своё место в игре, методы руководства), так и подготовить детей к игре. Последнее включает в себя:

- постоянное обогащение игрового опыта детей, для чего целесообразно проводить обучение игровым действиям с дидактическими игрушками, выполняя эти действия вместе с ребёнком или организуя ситуации взаимообучения детей.
- расширение знаний, представлений о предметах и явлениях окружающей жизни.

При **проведении дидактической игры** воспитатель должен основываться на следующих дидактических принципах. Принцип системности представляет последовательно развивающуюся и усложняющуюся систему игр по их содержанию, дидактическим задачам, игровым умениям и правилам. Обучение детей и усвоение ими программных требований требует повторности. Необходимость повторности обусловлена тем, что конкретные знания медленно укореняются и превращаются в

представления. Обучение детей и усвоение ими программных требований требует повторности.

Необходимость повторности обусловлена тем, что конкретные знания медленно укореняются и превращаются в представления. Этот процесс протекает во времени и требует подкреплений, которые и обеспечиваются повторениями. Кроме того, не все дети одинаково успешно усваивают то, что составляет обучающее содержание игры, игровые действия и правила.

Проведение дидактической игры включает в себя, во-первых, ознакомление детей с содержанием игры и дидактическим материалом, который будет использован. Раскрыть содержание игры, поведение персонажей, участие детей помогают словесные пояснения, объяснения, короткие сюжетные рассказы, вопросы. Всё это содействует пониманию детьми включённых в игру задач, обеспечивает контакт детей между собой и взрослыми, направляет внимание детей, упорядочивает и уточняет их представления, способствует развитию речи детей, обогащению их словаря. Речь воспитателя при этом должна быть понятной детям, образной и вместе с тем краткой.

Во-вторых, объяснение хода и правил игры, показ игровых действий. При объяснении игры, игровых действий воспитатель наглядно, на примере показывает детям, особенно младшего возраста, как нужно правильно выполнять то или иное действие, доказывая, что в противном случае игра не приведёт к нужному результату. Воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на их чёткое выполнение.

В-третьих, воспитатель определяет свою роль в игре. Мера непосредственного участия воспитателя в игре определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Воспитатель может быть *прямым участником* игры и через роль, игровое действие, игровое правило незаметно для детей направлять игру, поддерживать инициативу детей, сопереживать с детьми радость игры. Воспитатель как *очевидец* может рассказывать о каком-либо событии, создавая лишь соответствующий игровой настрой и поддерживая его по ходу игры. Воспитатель может не включаться в игру, но как *режиссёр*, ничего не предлагая детям, не ограничивая их инициативы, сохраняя и оберегая самостоятельный характер игры, радостный настрой детей, руководить развитием игровых действий, выполнением игровых правил и незаметно вести детей к определённому результату.

В-четвёртых, воспитатель руководит самим ходом игры. Игра должна сохранять эмоциональный настрой детей, их непринуждённость, переживание радости от процесса игры и чувство удовлетворения от решения поставленной задачи. Развитию игры, проявлению детской непосредственности мешают многочисленные направляющие вопросы воспитателя, замечания, указания на ошибки. Наоборот, развитию игры чаще всего способствуют не прямые, а косвенные приёмы: интригующие и направляющие игру вопросы; удивление, высказанное воспитателем и

направляющие игровые действия; шутка, оживляющая игру и помогающая заметить то, на что дети не обратили внимания; доброжелательный юмор, подчёркивающий необходимость ситуации в игре; неожиданные сюрпризы, которые воспитатель вводит в игру; элемент ожидания, показывающий живой интерес воспитателя к игре; поощряющая или предупреждающая реплика и прочее.

**В руководстве игрой** и в её развитии важное значение имеет темп. Он определяется темпом умственной активности, речи, большей или меньшей активностью игровых действий, усвоением игровых правил. Темп игры обусловлен и эмоциональными переживаниями, большей или меньшей активностью детей. Воспитатель должен найти нужный темп игры, не допуская излишней медлительности или ненужного убыстрения. Слишком быстрый темп вызывает растерянность детей, неуверенность, несвоевременность выполнения игровых действий, нарушение правил. Замедленный темп возникает в том случае, когда воспитатель растягивает объяснения, допускает множество неопределённых дисциплинирующих замечаний, когда игровые действия отдалены, а игровые правила вводятся несвоевременно и дети не могут руководствоваться ими, допускают ошибки, нарушения. Замедленный темп утомляет детей.

Руководя дидактической игрой, воспитатель использует разнообразные формы организации детей. Контакт воспитателя с детьми, детей между собой достигается легче и быстрее, если дети сидят кругом или полукругом, а воспитатель находится в центре. Иногда дети делятся на группы, занимающие места, а иногда могут покидать пределы группы. Не исключается и форма организации детей за столами.

Подведение итогов игры – это ответственный момент в руководстве ею, так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об её эффективности, о том, будет ли она с интересом использована в самостоятельной игровой деятельности. Результат является особенностью дидактической игры, который определяется дидактической и игровой задачей, игровыми действиями и правилами, и который воспитатель предвидит, используя ту или иную игру. Для воспитателя результат игры является показателем уровня достижений детей или в усвоении знаний, или в их применении, в установлении взаимоотношений детей в игре. Для детей результат игры выступает как определённое достижение, например, отгадывание загадок, выполнение поручений. Результатом игры не может быть выигрыш, полученный в результате удачи, обмана, присвоения права другого. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной задачи и даёт детям умственное удовлетворение. Заканчивая игру, воспитатель должен поддержать интерес к предстоящей игре, создать радостную перспективу ожидания.

**Анализ проведённой игры** направлен на выявление приёмов её подготовки и проведения: какие приёмы оказались наиболее эффективными, какие были допущены ошибки и почему. Анализ позволяет выявить

индивидуальные способности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Анализ исследования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать её новыми материалами в последующей работе.

## 5. Планирование развивающих игр в образовательном процессе с детьми старшего дошкольного возраста

### Тематический план

#### Сентябрь

- 1.«Геоконт»(конструктор)
2. «Квадрат Воскобовича»  
(двухцветный)

#### Октябрь

- 1.«Блоки Дьенеша»
2. «Чудо-соты»
3. «Прозрачный квадрат»
4. «Ларчик»

#### Ноябрь

1. «Чудо-цветик»
- 2.«Прозрачная цифра»
3. «Шнур-затейник»
4. «Математические корзинки-5»

#### Декабрь

1. «Кораблик «брызг-брызг»
- 2.«Математические корзинки-10»
3. «Чудо-крестики»
4. «Блоки Дьенеша»

#### Январь

1. «Квадрат Воскобовича»  
(четырёхцветный)
2. «Палочки Кюизенера»
3. «Шнур-затейник»

#### Февраль

1. «Счетовозик»
2. «Геоконт»
3. «Чудо-крестики»
4. «Ларчик»

#### Март

1. «Прозрачный квадрат»

- 2.«Кораблик «брызг-брызг»

3. «Чудо-цветик»

4. «Прозрачная цифра»

#### Апрель

1. «Квадрат Воскобовича»  
(двухцветный)

2. «Чудо-соты»

3. «Счетовозик»

4. «Геоконт»

#### Май

1. Блоки Дьенеша

2. «Прозрачный квадрат»

## Перспективное планирование

№	Игра\ Задачи	Старшая группа	Подготовительная группа
<b>Сентябрь</b>			
1.	«Геоконт» (конст.)	Знакомство с игрой, сказкой; учить плести из паутинок разные четырёхугольники, треугольники, называть их; разделить прямоугольник на две, четыре равные части; конструирование различных сначала по образцу взрослого, затем по картинке и по собственному замыслу.	Знакомство с игрой, сказкой; знакомство с понятиями «луч», «отрезок», «прямая», «кривая» с помощью сказки(главы 3,7,9,10,11);познакомить с именами гвоздиков; плетение из паутинок разных многоугольников, назвать их; плетение фигур по замыслу и по образцу взрослого(паутина треугольной формы, квадратной).
2.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Знакомство с игрой, сказкой; Конструирование геометрических фигур, назвать сходства и различия. Определение количества квадратов красного (зелёного) цвета, разноцветных квадратов. Учить складывать разноцветные и одноцветные фигуры так, чтобы в ней было два красных (зелёных или разноцветных) квадрата, треугольника.	Развивать умение выкладывать многоугольники с объяснением; знакомство с понятием «пятиугольник» и складывание других пятиугольников из игрового квадрата. Превращение квадрата в конверт. Конверт «закрылся». На какую геометрическую фигуру похож «закрытый конверт»?
<b>Октябрь</b>			
1.	«Блоки Дьенеша»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление (игры «Цепочка»,	Закрепить умение находить нужные блоки по карточкам-схемам, затем по словесной инструкции; освоение

		«Раздели фигуры»). Учить читать карточки-схемы и по ним находить нужные блоки.	детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства (игры «Переводчики», «Помоги Незнайке».)
2.	«Чудо -соты»	Знакомство с игрой. Помочь детям освоить приёмы сложения предметов из частей по образцу, развивать умение самостоятельно создавать образцы предметов и называть их. Учить находить детали по определённым признакам.	Учить детей по 2,3 признакам находить детали; нахождение геометрических фигур на ощупь, назвать их. Конструирование предметных форм по схемам; самостоятельно придумывать фигуры из заданных частей. Обучать пониманию отношения целого и части.
3.	«Прозрачный квадрат»	Знакомство с игрой, со свойствами прозрачного квадрата (гибкость, цвет, форма), чем отличаются обыкновенные льдинки от «нетающих»?; учить сортировать пластины по группам: треугольники, четырёхугольники, многоугольники и называют их количество; учить конструировать квадраты из одинаковых и из разных фигур.	Учить описывать льдинки, перечисляя признаки геометрических фигур; развивать умение определять закономерность расположения фигурок в ряд - игра «Поможем малышу Гео» (треуг., четырёхуг., прямоуго., трапеция); выкладывание картинок с изображениями; игра «кто быстрее сложит девять квадратов?» (любым способом).
4.	«Ларчик» Выкладывание на ковролине Верёвочками фигур, дети должны придумать название предметам, похожим на данные фигуры. Развивать пространственные отношения: рядом, между, за...Игра «Забавные цифры» (дети считают на карточках предметы и обозначают цифрой).		Построение контуров геометрических фигур с помощью верёвочек: «Дострой фигуру»; учить уравнивать верёвочки (для этого их надо загнуть). Игра «Сделай одинаковые». Придумать и выложить



			верёвочками разные предметы, сопровождая рассказом.
<b>Ноябрь</b>			
1.	«Чудо-цветик»	Знакомство с игрой, чтение сказки, придумывание названия всем частям чудо-цветика; складывание из лепестков 2х,3х,4х, 5 и глазок (назвать части, из которых это возможно сделать). Выкладывание из деталей головоломки фигурки из альбома.	Чтение сказочной истории, рассматривание чуда-цветика, сборка из лепестков точно такого. Знакомство с альбомом фигурок, выбрать понравившуюся, сложить, обвести карандашом и раскрасить. Выкладывание фигурок, придуманных детьми, составление рассказов.
2.	«Прозрачная цифра»	Познакомить детей с игрой. Учить сортировать пластинки по цвету, количеству и пространственному расположению закрашенных полосок. Учить детей конструировать цифры, сначала разноцветные, а затем одноцветные.	Продолжать учить детей конструировать разноцветные цифры, пользуясь карточкой-схемой. Складывание разноцветных и одноцветных цифр, не пользуясь карточкой – схемой. Складывание цифр по алгоритму: 0,1,5 - синие; 2,4,7-зелёные; 3,9-красные; 6,8 – жёлтые.
3.	«Шнур-затейник»	Знакомство с игрой, чтение сказочной истории, знакомство с приёмом отгибания шнуром «кнопки» (рис. № 1-2). Знакомство с приёмом закручивания вокруг «кнопки» и сквозь «кнопку» (рис. 7-8). Познакомить со схемами «Шнур-затейника»; плетение из двух шнуров(рис.25).	Знакомство с игрой, сказкой, показать основные приёмы работы со шнуром; Работа детей по схемам «Шнур-затейника», сплести узоры из трёх шнуров, написать цифры по образцу; графический диктант под диктовку (один шаг вправо, один шаг вниз и т. д.)
4.	«Математические	Познакомить детей с	Знакомство детей с

	корзинки-5»	героями Цифроцирка, с игрой. Обучать детей количественному и порядковому счёту в пределах 10. Знакомство с составом чисел первого десятка. Закрепить понятия «больше-меньше».	героями Цифроцирка, с игрой. Продолжать обучать количественному и порядковому счёту, закрепить состав чисел первого десятка, Понятия «больше-меньше», действия «вычитание», «сложение».
<b>Декабрь</b>			
1.	«Кораблик «брызг-брызг»	Знакомство с игрой, определение высоты мачт, порядковый счёт; количественный счёт; соотнесение цифры и количества, знакомство с условной меркой; определение пространственных отношений ( 1-3).	Знакомство с игрой; определение высоты мачт, порядковый и количественный счёт; закрепить состав числа в пределах десяти; решение логико - математических задач (7-10).
2.	«Блоки Дьенеша»	Закрепить цвет, форму, размер, порядковый счёт; развивать логическое мышление. Игры «Цепочка», «Раздели фигуры», учить читать карточки-схемы и по ним находить нужные блоки.	Закреплять умение находить нужные блоки по карточкам - схемам, затем по словесной инструкции; освоение детьми слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства (игры «Переводчики», «Помоги Незнайке»).
3.	«Математические корзинки-5,10»	Обучать прямому и обратному счёту в пределах десяти; закрепить количественный состав чисел в пределах 10 из единиц, понятия «больше-меньше-поровну»; учить детей уравнивать множества.	Закреплять умение считать в пределах 20; познакомить с принципом образования чисел второго десятка; закрепить состав чисел первого десятка, понятия «больше - меньше» , действия «вычитание», «сложение».
4.	«Чудо-крестики»	Развивать сенсорные способности:	Выкладывание из деталей головоломки

		восприятие цвета, формы, величины. Разгадывание загадок Краб Крабыча: найти все не треугольные или не красные детали; складывание нецветной полянки; игра «Волшебный мешочек».	многоугольников, затем самолётов, бабочек и др.; Игра «Нарисуй картину» (дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, обводят на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ).
<b>Январь</b>			
1.	«Четырёхцветный квадрат»	Сложение многоугольников по схемам в книжке «Квадратные забавы», сложение квадратов одноцветных, двухцветных, трёхцветных. Сложение фигур, в которых нет красного(зелёного, синего) цвета. Складывание плоскостных фигур по сказке.	Конструирование детьми многоугольников, сопровождая рассказом. Придумывание новых фигур и конструирование их. Конструирование из разрезанного квадрата объёмных фигур по схеме сложения, придумать свои фигуры, сложить и назвать их.
2.	«Палочки Кюизенера»	Закрепление цвета, количественный и порядковый счёт; условную мерку, развивать умение задавать вопросы (зад. № 19), закрепить ориентировку в пространстве ( зад. № 20).	Закрепить состав числа в пределах десяти( зад.№39), развивать воображение (зад.№33), дать понятие части и целого(зад.№47-50).
3.	«Шнур-затейник»	Продолжать работать по схемам «шнура-затейника: сначала дети вышивают непрерывные дорожки (рис. 7-12), прокладывают «стёжки-дорожки»(рис.13-24),	Продолжаем работать по схемам «шнура-затейника»: Разгадывание загадок Филимона Коттерфильда: можно ли превратить кота в кита, волшебника в цветок (маг-мак)или быка в

		<p>плетут узоры из двух-трёх шнурков(рис.25-36); Затем вышивают слова, меняя в них по одной букве (рис.37-48), отгадывание загадок.</p>	<p>собаку (бык-дог) и т.п.; написание букв, цифр, слов по образцу или по собственному замыслу. Продолжать выполнять графические диктанты под диктовку взрослого.</p>
<b>Февраль</b>			
1.	«Счетовозик»	<p>Закрепление счёта в пределах десяти, сравнение чисел первого десятка, знакомство со знаками «больше - меньше», «равно-неравно»; развивать речь.</p>	<p>Закрепить счёт в пределах десяти, учить считать до двадцати; познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел; учить решать примеры на сложение и вычитание, записывая их при помощи шнура.</p>
2.	«Геоконт»	<p>Продолжаем выполнять задания Паука Юка: Выложить на «Геоконте» прямоугольник и разделить его сначала на четыре равные, а затем неравные части. На какие геометрические фигуры разделили фигуру? Конструирование различных предметных фигур по образцу взрослого, по картинке, по заданной теме («одежда», «посуда», «транспорт»), по собственному замыслу.</p>	<p>Продолжаем выполнять задания Паука Юка. Распределение паутинок по длине: нужно выложить на геоконте ряд отрезков – от самого короткого до самого длинного. Конструирование фигур по картинкам, по схемам. Конструирование фигур на геоконте по загадке взрослого ( взрослый называет её координаты - перечисляет «имена» гвоздиков).</p>
3.	«Ларчик»	<p>Продолжаем развитие сенсорных способностей (цвет, форма, размер)и элементарных математических</p>	<p>Игры на развитие внимания, памяти, мышления, воображения: игра «Зверята-цифрята» (развитие внимания); игра «Кого не</p>

		представлений: игра «Кто спрятался?» (на закрепление цвета); игра «Кто остался?» (закрепление формы); игра «Какой по порядку? (порядковый счёт); игра «Какой длины Фифа?» (размер).	хватает?» (развитие памяти); игра «Кто Следующий?» (развитие логического мышления); игра «Фантастическое животное» (развитие воображения)
4.	«Чудо-крестики»	Конструирование предметных форм по силуэтным схемам и любым схемам в уменьшенном масштабе: пчёлка Жужа мечтает собрать коллекцию всех фигурок, дети самостоятельно складывают все фигурки из деталей головоломки; взрослый складывает простую геометрическую фигуру, а дети говорят, на что она похожа.	Дети складывают из деталей головоломки каждый свою фигуру, рассказывают о ней, затем объединяют их в одну сюжетную картину и придумывают рассказ.
<b>Март</b>			
1.	«Прозрачный квадрат»	Складывание из маленьких треугольников или других геометрических фигур цветной льдинки; складывание цветного квадрата из большого треугольника или другой геометрической фигуры; конструирование фигур по памяти в процессе чтения сказки.	Предлагается детям выбрать те льдинки, из которых можно собрать квадрат, т.е. цветную льдинку. (ребёнок должен мысленно сложить квадрат, назвать геометрические фигуры, входящие в его состав, и проверить себя. Если набор пластинок случайный, то эта задача не всегда выполнима.)

2.	«Кораблик «брызг-брызг»	Сортировка флажков по цвету, познакомить с понятиями: вертикаль, горизонталь, диагональ. Игры «Надеть флажки на мачты!», «Радуга», «Лесенка», «Матросская тельняшка».	Решение логико – математических задач в играх: «Считаем флажки», «Ищем мачты». Далее капитан загадывает загадки, дети отгадывают: игра «Да – Нет»(дети учатся задавать вопросы, развивается речь).
3.	«Чудо-цветик»	Определение на ощупь деталей головоломки; найти детали, из которых можно сложить Трёхглазку (три лепестка или двухглазка и один лепесток), четырёхглазку и т. д. (закрепить состав числа).	Закрепить понятие целого и части: возьми в руки один лепесток Чудо-цветика. Сколько частей Цветика у тебя в руках?(одна из десяти, то есть одна десятая и т. д.). Сколько десятых долей составляют Двухглазку, Трёхглазку и т. д.?
4.	«Прозрачная цифра»	Определение количества недостающих полосок и достраивание незаконченной цифры; Воспитатель загадывает цифры, дети должны догадаться и сложить эту цифру из пластинок; Дети складывают из пластинок различные объекты, называют их.	Описание пластинок, из которых можно сложить цифру пять, шесть и т. д. Игра «Поможем Магнолику». Дети отгадывают загадки Магнолика и выкладывают отгадки с помощью пластинок.
<b>Апрель</b>			
1.	«Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	Дети самостоятельно рассказывают сказку и конструируют по схемам все фигуры; Дети придумывают новые фигуры, а также	Объяснение детьми, что такое многоугольник и конструируют из игрового квадрата многоугольники. Дети складывают

		свои приёмы сложения хорошо известных фигур. Сочиняют свою сказочную историю.	предметные формы, называют их, сочиняют описательные или сюжетные рассказы.
2.	«Чудо-соты»	Придумывание детьми разных фигур из деталей головоломки на какую-то тему: «транспорт», «мебель» и т. д., объясняют из каких деталей выполнено, составление описательного рассказа.	Дети придумывают фигуру, складывают её из деталей головоломки, объясняют, из каких геометрических фигур она состоит и сочиняют рассказ.
3.	«Счетовозик»	Закреплять счёт количественный и порядковый в пределах десяти, познакомить с образованием чисел второго десятка; сравнение чисел.	Закрепить образование чисел второго десятка, сравнение их; решение примеров в пределах двадцати; развитие мелкой моторики рук.
4.	«Геоконт»	Взрослый на своём «Геоконте» строит и показывает паутинку необычной формы. Затем эта паутинка исчезает, а дети воспроизводят её на своём «Геоконте». Затем взрослый предлагает свой вариант какой-либо фигуры, а дети свои.	Дети придумывают фигуры, делают их на своём «Геоконте», а затем каждый по очереди «загадывает» свою фигуру, называя её координаты. Остальные дети конструируют эту фигуру на «Геоконте».
<b>Май</b>			
1.	«Блоки Дьенеша»	Игры с одним и двумя обручами. Дети по очереди располагают блоки в соответствии с заданием ведущего (классификация блоков по двум свойствам)	Игры с двумя и тремя обручами. Дети располагают блоки в соответствии с заданием взрослого, а затем отвечают на вопросы взрослого.(классификация блоков по трём свойствам)
2.	«Прозрачный	Взрослый предлагает	Дети придумывают

	квадрат»	детям сложить из пластинок любую сюжетную картинку, перерисовать её на лист бумаги и придумать рассказ.	продолжение сказки «Нетающие льдинки озера Айс».
--	----------	---	--



## 6. Используемая литература

1. «Детство: Примерная образовательная программа дошкольного образования» / Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцева и др. - СПб.:ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2014.
2. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей, В.В. Воскобович, Т.Г. Харько, Т.И. Балацкая , Санкт-Петербург.: ООО РИВ, 2003. В.В. Воскобович, « Нетающие льдинки Озера Айс, или сказка о Прозрачном квадрате» СПб.: ООО РИВ, 2003.
3. «Тайна ворона Метра или сказка об удивительных приключениях квадрата», В.В. Воскобович, СПб.: ООО РИВ, 2003.
4. «Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса», СПб.: «Детство-Пресс», 2012.
5. «Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В.В.Воскобовича», Т.М.Бондаренко, -Воронеж: ИП Лакоценина Н.А.;2012.
6. . Комарова Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера. М. 2007.
7. Носова Е. А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб, «Детство - Пресс», 2004.