

**ГБУ ДПО СО
«Жигулевский ресурсный центр»**

**СП «Детский сад «Радуга»
ГБОУ СОШ № 14 г. Жигулевск**

**СБОРНИК
МАТЕРИАЛОВ ВОСЬМОГО ОКРУЖНОГО
ИГРОФЕСТИВАЛЯ
«Необъятный мир возможностей игровой развивающей
технологии В. В. Воскобовича "Сказочные лабиринты игры»
для педагогических работников дошкольного образования**

г.о. Жигулевск

2026 год

Сборник составлен по материалам восьмого окружного ИгроФестиваля «Необъятный мир возможностей игровой развивающей технологии В. В. Воскобовича "Сказочные лабиринты игры» для педагогических работников дошкольного образования, состоявшегося 26 февраля 2026 года в Центральном округе.

Данный ИгроФестиваль организован в рамках работы опорной окружной площадки по «Познавательному развитию» на основании Распоряжения Центрального Управления Министерства образования и науки Самарской области № 570-од от 21.10.2023 г. в целях обеспечения эффективной работы службы сопровождения дошкольного образования, развития содержания дошкольного образования, повышения качества дошкольного образования, внедрения Федеральной образовательной программы дошкольного образования в дошкольных организациях подведомственных Центральному Управлению.

Целью ИгроФестиваля является создание условий для полноценного проявления и развития педагогического мастерства его участников на основе организации пространств, для профессионального общения по обмену опытом работы.

Материалы публикуются в АВТОРСКОЙ редакции. Авторы опубликованных материалов несут ответственность за соблюдение ФЗ РФ «Об авторском праве и смежных правах», точность приведенных цитат, собственных имен, прочих сведений и соответствие ссылок оригиналу. Позиции редакции и авторов не всегда совпадают. При использовании и заимствовании материала ссылка на издание обязательна.

Сборник составили:

Савушкина Л.В. - старший методист ГБУ ДПО СО «Жигулевский ресурсный центр»

Галушко О.К. – старший воспитатель СП «Детский сад «Радуга» ГБОУ СОШ № 14 г.

Жигулевск

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Аникина Н. А., Коровайцева А. А.</i> Тайны черепашьей пирамидки: играем вместе!...4	4
<i>Андреева С. А., Курнева А.С.</i> Игра головоломка «Три кольца», как способ развития пространственного и логического мышления, сообразительности и догадки7	7
<i>Артамонова Е.В., Моисеева М.В.</i> Формирование элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста, состав числа с помощью развивающих игр В. Воскобовича9	9
<i>Винокурова Е. А., Ерина Е.Д., Шестоперова Е. В.</i> Разноцветные ритмы звуков: игровые приёмы с коврографом «Ларчик» в коррекции фонематических нарушений у дошкольников с ТНР11	11
<i>Крылова О.Г., Зайцева А. В.</i> «Веселая математика» закрепление порядкового и количественного счета с игровыми элементами В. Воскобовича.....16	16
<i>Марченко Н. В.</i> Использование игр В.В. Воскобовича в работе с детьми старшего дошкольного возраста в реализация дополнительной образовательной программы «ЮНЫЙ ЭРУДИТ».....18	18
<i>Рамазанова Д.А., Сухорукова Н.А.</i> Развитие логического мышления у дошкольников через игровую деятельность с кругами Эйлера на коврографе «Ларчик» В. В. Воскобовича.....24	24
<i>Рыжкина С. Ф.,Соловьева М. А., Иохора О. Э.,</i> Использование развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес» в работе воспитателей и учителя – логопеда с детьми ОВЗ старшего дошкольного возраста по формированию вежливости и доброты.....26	26
<i>Тумашова Т. А., Пинькова А. В.</i> Игра на развитие словесно-логического мышления «Загадки Фиолетового леса».....29	29
<i>Швецова М.А. Рыбакова Е.А.</i> Многофункциональная игра – головоломка «Прозрачная цифра».....31	31

ТАЙНЫ ЧЕРЕПАШЬЕЙ ПИРАМИДКИ: ИГРАЕМ ВМЕСТЕ!

*Аникина Наталья Александровна, воспитатель
Коровайцева Анастасия Андреевна, учитель-логопед
ГБОУ лицей с. Хрящёвка СПДС «Сказка»*

Пирамидка «Черепашки» — это уникальное игровое пособие разработанное Владимиром Воскобовичем, которое входит в серию авторских развивающих методик для детей дошкольного возраста. Оно сочетает в себе сразу несколько образовательных функций и предназначено для комплексного развития малышей в увлекательной игровой форме.

«Черепашки» представляют собой сборную конструкцию, состоящую из ярких пластиковых фигурок черепашек различного цвета и размеров. Каждая деталь выполнена в виде плоской фигурки животного с небольшими отверстиями, позволяющими скреплять части друг с другом. Обычно комплект включает 10–12 деталей, отличающихся цветом и формой.

Особенности пирамидки:

- **Цветовые различия:** Детали отличаются яркими оттенками, что помогает детям изучать цвета и учиться различать оттенки.
- **Форма:** Все элементы имеют одинаковые размеры и пропорции, что способствует формированию умения сравнивать и распознавать сходства-различия.
- **Материал:** Используется качественный пластик, безопасный для здоровья детей.
- **Компактность:** Конструкция компактна и мобильна, её удобно брать с собой в дорогу или детский сад.

Игровая деятельность с «Черепашками» осуществляется поэтапно, согласно специально разработанному сценарию, учитывающему индивидуальные особенности ребёнка. Вот некоторые направления применения пирамидок:

- **Сенсорное развитие:** Изучение свойств материала, определение формы, поверхности, плотности и веса деталей.
- **Логическое мышление:** Понимание принципов сборки конструкций, создание образов, выполнение простых инструкций.
- **Речевое развитие:** Пополнение активного словаря, использование предлогов, описание процесса игры.
- **Творческая активность:** Создание уникальных картин, сюжетов, фантазийных миров на основе созданных комбинаций деталей.

Кроме непосредственно игровых моментов, пособие используется для тренировки пальчиков, улучшения концентрации внимания, расширения кругозора и обогащения жизненного опыта ребёнка.

Вот несколько интересных игровых заданий и упражнений, которыми можно занять ребёнка:

Игровые задания

1. Конструкторская мастерская

Цель: развитие мелкой моторики и пространственного воображения.

Задача: построить башню или домик из черепашек разных цветов. Сначала дети конструируют вместе со взрослым, постепенно переходя к самостоятельному строительству.

Варианты усложнения: строить башни разной высоты, придумывать собственные архитектурные формы.

2. Цветовая мозаика

Цель: изучение цветов и формирование ассоциаций.

Задача: разложить черепашек по цветовым группам (например, отдельно зелёные, жёлтые, красные).

Развитие сюжета: придумать историю о разноцветных островах, куда отправляются черепашки разных цветов.

3. Весёлый счётчик

Цель: освоение счёта и простейших арифметических действий.

Задача: считать количество черепашек разного цвета, складывать или вычитать элементы друг из друга.

Дополнительное задание: составить рассказ, где число черепашек постоянно меняется («Пришла одна красная черепашка, потом ещё две...»).

4. Черепашки приключения

Цель: стимуляция фантазии и творческого подхода.

Задача: придумать сказочную историю, героями которой будут черепашки-путешественники. Дети сами решают, куда отправятся герои, что они увидят и чему научатся.

Расширение сюжетной линии: добавить героев-зверушек, деревья, цветы, транспорт и дома из других игрушек.

5. Соревнование скоростей

Цель: улучшение координации движений и скорости реакции.

Задача: устроить соревнования среди друзей или членов семьи. Кто быстрее построит заданную фигуру?

Правила соревнований: каждый игрок получает одинаковое количество деталей, победителем становится тот, кто первым выполнит поставленную задачу.

6. Волшебный лабиринт

Цель: развить способность планировать и действовать последовательно.

Задача: выложить дорожку из черепашек определённого цвета, создавая путь от старта до финиша (используя цветовой код или размерный). Задача ребенка — пройти этот путь правильно, соблюдая правила и не сбиваясь с маршрута.

Дополнительно: построить ловушки или препятствия на пути и научить преодолевать их различными способами.

7. Найти пару

Цель: закрепление понимания понятия симметрии и аналогии.

Задача: выстроить цепочку пар черепашек, совпадающих по цвету или форме. Это развивает внимательность и наблюдательность.

Задания повышенной сложности: чередовать пары разными цветами, создавать геометрически правильные фигуры.

8. Ритмический рисунок

Цель: знакомство с ритмом и развитием чувства музыкального слуха.

Задача: согласно расставленным черепашкам выполнить ритмический рисунок

Разнообразие музыкальных направлений: использовать разные ритмы, согласно цвету черепашки и разные способы создания звука

9. Мемори

Цель: запомнить расположение черепашек разного цвета и быстро находить парные карточки, переворачивая их лицевой стороной вверх

Задача:запоминать местоположение черепашек, раскладываемых случайным образом лицом вниз

Правила игры: перед детьми лежат перевернутые карты изображением вниз, перемешанные и расположенные в произвольном порядке.Каждый участник по очереди открывает две любые карточки.Если найденная пара совпадает по цвету и рисунку, игрок оставляет их себе и продолжает ход.Если совпадения нет, обе карточки возвращаются обратно в исходное положение.Победителем считается тот, кто собрал наибольшее количество парных карточек.

10. Черепашьи гонки

Цель: Сместить главные фигуры на край стола соперника

Задача:Заранее продумывать стратегию размещения фигур, чтобы эффективно занимать пространство и препятствовать продвижению противника, правильный подсчёт выпавших точек на кости и определение количества фигур, которые нужно выставить.

11. Нейрочерепахи

Цель:развить взаимосвязь между левым и правым полушариями головного мозга путем выполнения специальных двигательных-когнитивных упражнений

Задача: синхронизация работы обоих полушарий, обеспечивающая быстрое переключение между видами деятельности и улучшая общую эффективность мышления

Примеры игр:

«**Перестановка**»:ребенок берет одну черепашку в правую руку, вторую — в левую и перекладывает их местами, стараясь сделать это максимально синхронно и аккуратно.

«**Маршрут**»:предлагается проложить путь из разноцветных черепашек, следуя заданному маршруту или схеме, повторяя движение правой рукой, левой рукой и обеими руками одновременно.

«**Запрещенные цвета**»:ребенку предлагается выбирать и передвигать черепашек определенного цвета, игнорируя остальные.

Эти занятия легко адаптируются под возраст и уровень развития конкретного ребёнка, помогая развивать основные когнитивные процессы, важные для дальнейшего обучения и социализации ребёнка.

Благодаря своей гибкости и доступности, пирамидка «Черепашки» стала популярным инструментом для семей и профессиональных педагогов, стремящихся обеспечить полноценное и качественное образование своим детям.

Литература

1. Воскобович В.В., Агеева Н.А. Методическое руководство по работе с играми Воскобовича. СПб.: ООО «Корвет», 2015.
2. Галактионова Т.Г. Дошкольное воспитание: теория и практика. Москва: Академия, 2018.
3. Глушкова О.И. Игротерапия в детском саду. М.: Юрайт, 2017.
4. Додонов Б.Е. Психология индивидуальных различий. М.: Просвещение, 2019.
5. Заботкина Е.Н. Современные подходы к диагностике и коррекции нарушений речи у дошкольников. Ростов-на-Дону: Феникс, 2016.

6. Зимняя И.А. Педагогическая психология. М.: Академия, 2018.
7. Куракин А.Б. Игровая педагогика и технология в образовании дошкольника. Ярославль: ЯГПУ, 2019.
8. Новикова Л.А. Игры и игровые методы в учебно-воспитательном процессе. Екатеринбург: УрГУПС, 2016.
9. Панфилова А.П. Арт-терапия в развитии детей и подростков. М.: Форум, 2017.
10. Сергиенко Е.А. Основы возрастной психологии. СПб.: Речь, 2018.
11. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 2019.
12. Яковлева Л.М. Нейропсихологические игры и упражнения для детей. СПб.: Союз, 2017.

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВОГО ПОСОБИЯ «ЕЛОЧКА ЛАРЧИК»

*Андреева Светлана Александровна, воспитатель
Курнева Анастасия Сергеевна, воспитатель
СП «Детский сад «Радуга»
ГБОУ СОШ № 14 г. Жигулевск*

Данное пособие состоит из 10 веток различного цвета: семь цветов радуги и три монохромных цвета. Для того, чтобы украсить «елочку» присутствуют эталонные фигуры пяти разных форм: квадрат, круг, треугольник, овал, прямоугольник. Каждая фигура присутствует в пяти цветах, а так же, каждая фигура, каждого цвета еще и в разных размерах. Так же присутствуют звезды трех размеров (малые, средние и большие) белого цвета и гирлянды пяти цветов, длина которых равна высоте «Елочки».

По методическим рекомендациям В .В. Воскобовича в играх с «Ёлочка Ларчик» присутствуют сказочные персонажи драконы: Лого, ЛогоМер, ЛогоЦвет, ЛогоФорм.

«Ёлочка Ларчик» - это универсальное пособие, которое подходит для всех возрастных групп, от самых маленьких до подготовительных.

Главное правило технологии В. В. Воскобовича, все игры проходят через сказочные сюжеты, поэтому ЛогоЦвет предлагает вам поиграть. Он знакомит и помогает закрепить знания о цвете.

Начиная с младшей группы, собираем «Ёлочку» из трех основных цветов.

Варианты игр:

1. Большая веточка- зеленого цвета, по меньше- желтого цвета и самая маленькая веточка- красного цвета. Также можем украсить веточки «Ёлочки» игрушками. Зеленую веточку украшаем шариками зеленого цвета, желтую веточку украшаем желтыми шариками, красную веточку, красными шариками.

2. Украшаем веточку «Ёлочки» зеленого цвета только красными фигурами. Украшаем веточку синего цвета шариками разных цветов.

ЛогоФорм знакомит и помогает закрепить знания о формах:

Варианты игр:

1. На самую верхнюю веточку «Ёлочки» красного цвета, прикрепляем квадраты любого цвета, на следующую веточку оранжевого цвета прикрепляем только круги, на

следующую веточку синего цвета прикрепляем треугольники. И так можно продолжить игру до самой нижней веточки.

Опираясь на количество:

1. Украшаем пятую веточку с низу, пятью шариками различного цвета, а на каждую последующую веточку, которая находится выше, на один шарик меньше.

Работа с пространством:

1. На зеленую веточку, в центре прикрепляем оранжевый большой квадрат, с лево от него прикрепляем маленький синий прямоугольник. С права от квадрата прикрепляем красный средний круг. Используем цвет, величину, форму и их расположение к друг другу.

Работа над развитием логического мышления:

- Украсим белую гирлянду фигурами: не квадратом не овалом. (треугольник, круг, прямоугольник)
- Красную гирлянду украшаем фигурами: не треугольником не кругом. (квадрат, овал, прямоугольником)

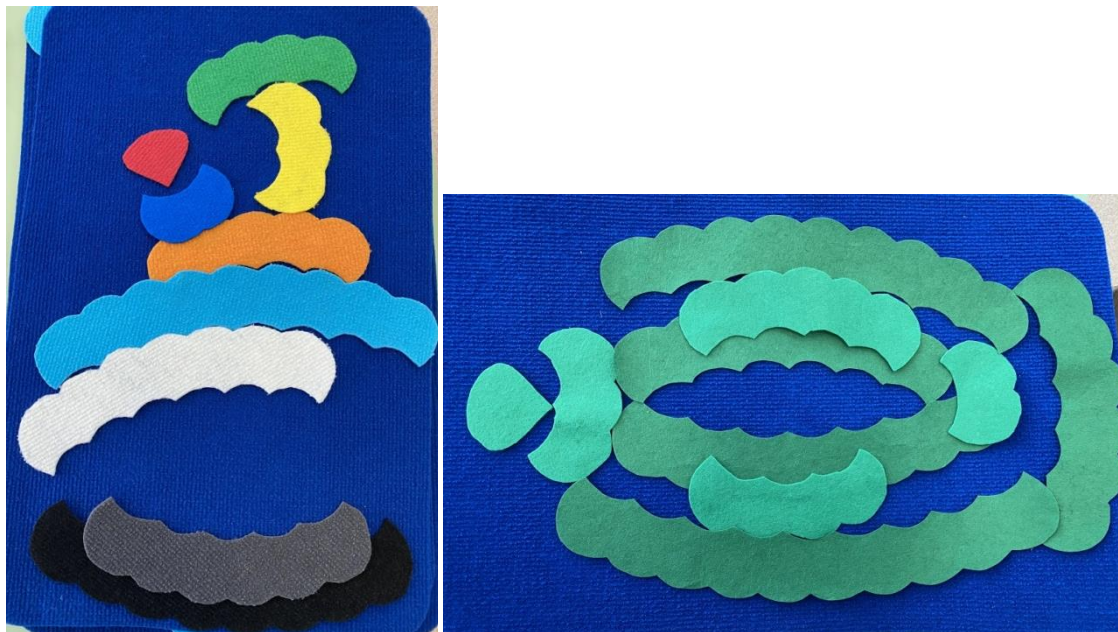
Так же гирлянды можно расположить вертикально, горизонтально, зигзагом.

Усложняем задание:

Каждая следующая фигура должна отличаться от предыдущей одним признаком формой или цветом, размером.

Педагоги, совместно с воспитанниками создали настоящие "живые" картины, при помощи веточек «Ёлочки Ларчик», когда прямо на глазах меняется сюжет, то мы путешествуем на подводной лодке, то летим на воздушном шаре, а то ёлочка превращается в разноцветный и вкусный торт!

Обычно подарки под ёлочкой, а тут - сама ёлочка и есть подарок-сюрприз!



Данное пособие нами применяется во всех образовательных областях, оно делает образовательную деятельность для детей интересной и привлекательной, а так же помогает решить много разнообразных образовательных задач.

Литература:

1. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. Воскобович В.В., Мёдова Н.А., Файзуллаева Е.Д. и др. , Игры Воскобовича.

2. «Ёлочка Ларчик». Игры Воскобовича

ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, СОСТАВ ЧИСЛА С ПОМОЩЬЮ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. ВОСКОБОВИЧА

*Артамонова Елена Викторовна, воспитатель
Моисеева Марина Валентиновна, воспитатель
СП «Детского сада "Радуга" ГБОУ СОШ № 14 г.Жигулевск*

История «Сказочный лес»

Зайка и Ёжик подружились, Зайка был очень счастлив, он говорил: «Наконец то я не один, наконец то у меня есть надёжный, смелый, колючий друг!»

Им никогда не было скучно вдвоём. Они играли в разные игры, часто гуляли по лесу и Зайка всегда отмечал: «Мы друзья, нас двое! Два – моё любимое число!» А Ёжик смотрел на него и смеялся: «Ну да, Зайка, когда ты вот так лежишь под кустом и только уши твои над тобой загибаются, ты сам похож на двоечку, я тебя так и буду звать Зайка Двойка. Меня ведь зовут Ёжик Единичка.

Одна из самых любимых игр у Ёжика и Зайки, когда они гуляли по лесу, была вот такая: Ёжик присматривал по дороге зверей, птиц, деревья, цветы, насекомых и говорил: одна бабочка, одна божья коровка, а Зайка откликнулся ему в ответ - дванасекомых! То есть Зайка был умный зверёк, несмотря на то, что был трусоватым, он находил общее, обобщающее слово для того, что заметил в лесу Ежик.

Давайте и мы с вами поиграем в эту замечательную игру!

- Одна яблоня и одна ёлка, что вы мне ответите? (два дерева)
- Одна кукушка и один лебедь (две птицы),
- Один колокольчик и один мак? (два цветка)
- Одна белка и один олень? (два зверя)
- Один окунь и одна щука (две рыбы).

Может вы сами придумаете парочки?

Давайте подумаем, как мы могли записать эту игру с помощью математических знаков, математических выражений. Одна бабочка, одна божья коровка, а Зайка говорит два насекомых, то есть мы складываем 1 бабочку и одну божью коровку, мы должны поставить между ними знак плюс, знак сложения $1+1$. Далее нам нужен знак равно. Он нам показывает, что дальше будет результат, что получится в итоге $1+1=2$. Вот мы записали игру с помощью математических знаков.

А ещё Ёжик и Зайка придумали игру «Покажи и назови»

Давайте и мы с вами поиграем в эту увлекательную игру. Я буду вам называть часть тела, если эта часть тела в единственном экземпляре отвечаем один или два и показываем (например, один живот, один нос). Если их двусоответственно два – две.

- Руки – две руки
- Уши – два уха

- Нос – один нос
- Лоб – один лоб
- Левая рука – одна левая рука
- Правое ухо – одно правое ухо

Здесь мы не только разминаемся, но и развиваем внимание, быстроту реакции, развивается речь ребенка, учимся согласовывать существительные в роде с числительным.

Сейчас давайте разберем еще одну игру, в которую любят играть Ёжик и Зайчик.

Возьмем приложение к Игровизору «Лабиринты цифр»

Наш Ёжик хочет набрать как можно больше единичек, а Зайка напротив, хочет победить и собрать больше двоек.

Если такой предмет, животное или птица один (одна) – пишите цифру 1, начиная с первой верхней клетки, далее если второй раз в одном экземпляре предмет, животное или рыба пишем следующую 1. А если их два предмета или две птицы, или два животных пишем соответственно 2 и так дальше продолжаем.

Если предметов, животных или птиц 3, 4 или 5 ничего не пишем.

Слушаем внимательно:

- Олень -1 (обводим цифру 1)
- Белка – 1
- Птица – 2
- Ель – 1
- Гриб – 2
- Цветок -2
- Оранжевый куст -1
- Рыба -2 (обводим цифру 2)
- Насекомое – 2 (обводим цифру 2)
- Зеленый кустик - 1
- Желтые листочки на дереве -4
- Красный листочек на дереве -1
- Яблоко желтое – 2

Педагог диктует, дети находят соответствующий предмет, зверей, птиц считают их и обводят либо 1, либо 2. В конце подсчитываем, кто у нас победил Ёжик или Зайчик.

Идеально конечно, если заполняем строчки полностью, победила «Дружба», единиц и двоек «поровну»!

В этой игре мы тренируем мелкую моторику рук, внимание, счет.

Наши Ёжик и Зайчик с удовольствием гуляют по лесные тропинки, и вот они дошли до лесной полянке, где распустились цветочки.

Зайка присмотрелся и воскликнул:

- Ёжик, посмотри, здесь почти все цветы парные!

Давайте и мы с вами, по ищем, для каких цветов можно найти парочку, а для каких нет.

Цветы составлены из листочков разного цвета и разного размера. Поэтому надо быть очень внимательным, чтобы определить большой лепесток, средний и маленький.

Давайте посмотрим и найдем пару вот этому цветочку (рассматриваем листочки, определяем по размеру и цвету).

При выполнении этого задания мы разбираем не только цифру 2, число 2, но и понятие «пара» - это очень схожие (одинаковые два предмета).



Литература:

Колесникова Е.В. Математика для детей 5-6 лет: Методическое пособие к рабочей тетради (изд. 2-е доп. и перераб.). – М.: ТЦ Сфера, 2005.

**РАЗНОЦВЕТНЫЕ РИТМЫ ЗВУКОВ: ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ С
КОВРОГРАФОМ «ЛАРЧИК» В КОРРЕКЦИИ ФОНЕМАТИЧЕСКИХ НАРУШЕНИЙ
У ДОШКОЛЬНИКОВ С ТНР**

*Винокурова Елена Александровна, учитель-логопед
Ерина Екатерина Дмитриевна, педагог-психолог
Шестоперова Елена Владимировна, старший воспитатель
СПДС «Вишенка», ГБОУ лицей №16 г. Жигулевск*

Формирование фонематического слуха у детей с тяжёлыми нарушениями речи (ТНР) — одна из ключевых задач логопедической работы. От того, насколько ребёнок научится слышать и различать звуки, выделять их в потоке речи, анализировать звуковую структуру слова, зависит успешность последующего обучения грамоте. Традиционные упражнения нередко требуют многократного повторения и быстро утомляют дошкольников. Использование игровых приёмов с опорой на сохранные анализаторы позволяет сделать коррекционный процесс увлекательным, наглядным и результативным.

Коврограф «Ларчик» и разноцветные кружки на липучках предоставляют широкие возможности для моделирования звуковых явлений. Меняя цвет, размер и расположение кружков, можно закодировать любую акустическую характеристику: от дифференциации оппозиционных звуков до анализа ритмической структуры слова. Визуализация абстрактных понятий помогает детям осознать закономерности родного языка, развивает слуховое внимание, память и самоконтроль.

Представляем три игровых упражнения, последовательно охватывающих основные направления фонематической работы:

- различение речевых звуков (оппозиционных фонем);
- восприятие неречевых звуков (громкость, тембр, ритм);
- позиционный анализ звуков в слове.

Каждая игра построена по принципу «от простого к сложному» и может быть адаптирована под индивидуальные особенности ребёнка. Предложенные приёмы легко встраиваются в структуру любого коррекционного занятия и не требуют сложной подготовки.

Игровое упражнение «Цветные дорожки»

Одной из наиболее распространенных трудностей в работе с дошкольниками, имеющими тяжелые нарушения речи (ТНР), является дифференциация оппозиционных звуков. Детям сложно не только верно произнести звук в потоке речи, но и определить его на слух, выбрать нужную артикуляционную позицию. Чтобы сделать этот процесс наглядным и доступным, в коррекционной работе активно используются сохранённые анализаторы, в частности — зрительный.

Данное игровое упражнение с использованием коврографа «Ларчик» и разноцветных кружков позволяет перевести акустически сходные звуки в зрительно-различимый план, что значительно облегчает процесс слуховой дифференциации.

Цель: Развитие фонематического восприятия и навыков дифференциации оппозиционных звуков на слух и в произношении с опорой на зрительный анализатор.

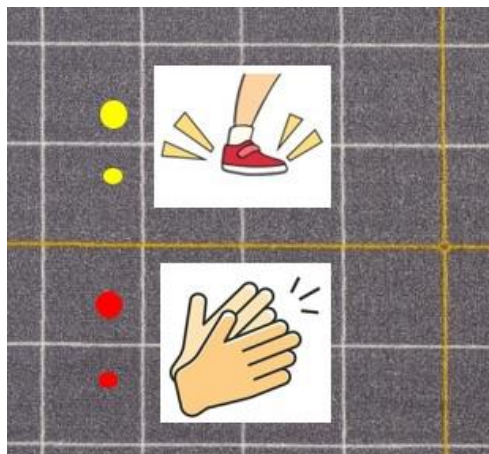
Ход игры. Педагог договаривается с ребенком о коде: каждому дифференцируемому звуку присваивается свой цвет. Для этого упражнения выбираются нейтральные цвета, не связанные с традиционным обозначением гласных и согласных (например, звук [С] — это желтый кружок, а звук [Ш] — оранжевый кружок). Педагог четко произносит цепочку звуков вразнобой: «С – Ш – С – Ш». Ребенок, услышав звук, выбирает кружок соответствующего цвета и крепит его на коврограф в линию, создавая визуальный ряд. После того как ряд выложен, педагог просит ребенка «прочитать» получившуюся последовательность, то есть, глядя на кружки, вспомнить соответствующий звук и произнести его. Далее педагог предлагает ребенку продолжить ряд, задавая вопрос: «Какой кружок (звук) ты поставишь следующим?», активизируя мыслительную деятельность и слуховую память ребенка. Для закрепления навыка и развития переключаемости в конце игры педагог предлагает снять кружки с коврографа, но в произвольном порядке. Взрослый называет цвет или звук (например: «Сними шипящий звук», «Сними [С]» или «Сними желтый кружок»), а ребенок находит нужный кружок и снимает его.

В ходе игры у ребенка формируется устойчивый навык слуховой дифференциации смешиваемых звуков. Использование цветовой символики позволяет преодолеть фонематические трудности, делая процесс коррекции более осознанным, наглядным и успешным, что является важной предпосылкой для последующего обучения грамоте.

Игровое упражнение «Громко — тихо».

Развитие фонематического слуха у дошкольников с ТНР не ограничивается различением речевых звуков. Важнейшим этапом является формирование способности воспринимать и воспроизводить неречевые звуки, в том числе их динамические оттенки (громкость). Умение различать «громко — тихо» лежит в основе развития интонационной выразительности речи, чувства ритма и слухового внимания.

виде кружка красного цвета + картинка хлопка в ладоши и кружка желтого цвета + картинка топающей ноги. Педагог выкладывает последовательность (например: большой красный — маленький желтый — большой желтый — маленький красный). Ребенок должен выполнить действия: громко хлопнуть, тихо топнуть, громко топнуть, тихо хлопнуть. Далее игра усложняется, и визуальная подсказка убирается. Можно проводить слуховые диктанты: педагог выполняет (хлопает и топает) серию звуков, а ребенок выкладывает их код (цвет + размер).



В ходе игры у детей формируется устойчивое понятие о динамике и тембре звука, развивается слуховая дифференциация по признакам «громко — тихо» и «хлопок — топот». Визуализация звуковых рядов способствует развитию чувства ритма, слуховой памяти и подготавливает ребенка к более сложным формам фонематического анализа (например, к различению ударных и безударных слогов, звонких и глухих согласных). Игра также стимулирует произвольное внимание, распределение внимания и навыки самоконтроля.

Игровое упражнение «Где спрятался звук?»

Для успешного овладения навыками чтения и письма ребёнку необходимо не только различать звуки, но и определять их место в слове (начало, середина, конец). Это основа фонематического анализа. Данное упражнение с использованием коврографа «Ларчик», разделённого на зоны, позволяет наглядно представить структуру слова и локализацию заданного звука.

Цель: Формирование навыков фонематического анализа (определение позиции звука в слове).

Ход игры. Педагог с помощью цветных верёвочек делит рабочую поверхность коврографа на три вертикальные части: левая часть — «начало слова», средняя — «середина», правая — «конец». Педагог напоминает ребёнку, что у каждого звука есть свой цвет (гласный звук – красный, твердый согласный – синий, мягкий согласный – зеленый).

Взрослый показывает предметную картинку или называет слово, интонационно выделяя заданный звук. Например: «Где живёт звук [М] в слове МАК?» Ребёнок произносит слово, определяет, что звук [М] слышится в начале, и прикрепляет синий кружок в левую зону коврографа. Аналогично разбираются еще 2-3 слова с разным положением звука. После выполнения всех заданий педагог просит ребёнка «прочитать» дорожку: глядя на кружки, вспомнить слова и сказать, где прятался звук.

Варианты усложнения данной игры:

Самостоятельный подбор. Ребёнок сам выбирает картинку или придумывает слово и выкладывает кружок в соответствующую зону.

Звуковой анализ слова. Для коротких слов (например, «кот», «лиса») можно выложить цветными кружками последовательность всех звуков, а затем отметить позицию заданного (например, кружком белого цвета) и предложить детям угадать, какой звук пропущен. Это подготовит к полному звуковому разбору.

Работа в паре/группе. Один ребёнок загадывает картинку - слово из 2-5 предложенных (в зависимости от уровня подготовленности детей) и выкладывает кружок нужного цвета на схеме, а другой должен угадать, какой звук и в какой позиции был загадан и какое слово было загадано ребёнком.

Упражнение помогает сформировать у детей осознанное представление о линейности речи и позиционной значимости звуков. Визуальная опора снижает абстрактность задачи, а игровая форма поддерживает познавательный интерес. Своевременное овладение позиционным анализом является важнейшей предпосылкой профилактики нарушений письменной речи.

Представленные игровые упражнения с использованием коврографа «Ларчик» и разноцветных кружков составляют единую систему работы по развитию фонематического слуха у дошкольников с тяжёлыми нарушениями речи. Логика построения предложенных игр отражает последовательность формирования фонематических процессов в онтогенезе: от различения неречевых звуков («Громко — тихо») через дифференциацию речевых звуков («Цветные дорожки») к фонематическому анализу («Где спрятался звук?»).

Ключевым преимуществом данных игровых приёмов является опора на сохранные анализаторы, прежде всего зрительный. Визуализация таких абстрактных понятий, как громкость, тембр, позиция звука в слове, делает коррекционный процесс доступным и осознанным для ребёнка. Коврограф «Ларчик» выступает универсальным полем для моделирования звуковой действительности: смена цвета, размера и пространственного расположения кружков позволяет кодировать различные акустические характеристики, постепенно усложняя задания и сохраняя познавательный интерес детей.

Систематическое использование данных упражнений способствует:

- формированию устойчивых навыков слуховой дифференциации;
- развитию чувства ритма и слухового внимания;
- подготовке к полноценному звуковому анализу и синтезу;
- профилактике нарушений письменной речи (дислексии и дисграфии).

Важно отметить вариативность представленных игр: каждый педагог может адаптировать их под индивидуальные возможности ребёнка, изменяя степень сложности, используя различные виды деятельности (индивидуальную, парную, групповую) и вводя дополнительные параметры кодирования по мере усвоения материала. Простота оборудования и лёгкость встраивания в структуру занятия делают эти игровые приёмы доступными для широкого круга специалистов: учителей-логопедов, дефектологов, педагогов-психологов и воспитателей коррекционных групп.

Таким образом, использование коврографа «Ларчик» и разноцветных кружков в коррекции фонематических нарушений у дошкольников с ТНР является эффективным, наглядным и увлекательным средством, позволяющим добиться устойчивых положительных результатов и создать прочную основу для успешного обучения грамоте.

Литература:

1. Дурова, Н. В. Фонематика. Как научить детей слышать и правильно произносить звуки: методическое пособие / Н. В. Дурова. — М.: Мозаика-Синтез, 2020. — 112 с.

2. Швайко, Г. С. Игры и игровые упражнения для развития речи / Г. С. Швайко. — М.: Айрис-пресс, 2019. — 176 с.

3. Филочева, Т. Б. Устранение общего недоразвития речи у детей дошкольного возраста: практическое пособие / Т. Б. Филочева, Г. В. Чиркина. — М.: Айрис-пресс, 2020. — 224 с.

4. Воскобович, В. В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В. В. Воскобович, Н. А. Мёдова, Е. Д. Файзуллаева [и др.]. — СПб.: Развивающие игры Воскобовича, 2017. — 208 с.

«ВЕСЕЛАЯ МАТЕМАТИКА» ЗАКРЕПЛЕНИЕ ПОРЯДКОВОГО И КОЛИЧЕСТВЕННОГО СЧЕТА С ИГРОВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ В. ВОСКОБОВИЧА.

*Крылова Олеся Геннадьевна - воспитатель
Зайцева Александра Валерьевна- воспитатель
СП «Детский сад «Радуга» ГБОУ СОШ № 14, г.Жигулевск*

Актуальность игр: Развлечение по ФЭМП с использованием игр В.В. Воскобовича в средней группе (4-5 лет) – отличный способ развивать у детей интерес к математике через игровые упражнения и познавательные задания. Такой подход способствует формированию начальных представлений о свойствах чисел, формах, взаимосвязях, а также развитию логического мышления и мелкой моторики. Активные методы обучения в игровой форме помогают удерживать внимание малышей и делают процесс обучения увлекательным и эффективным. Продолжайте экспериментировать и внедрять игровые методики, чтобы способствовать любви к знаниям и развитию самостоятельности у дошкольников.

Задача 1 «Волшебная веревочка».

Цель: Закрепить знание об образе цифр, упражнять мелкую моторику рук. Из веревочек дети выкладывают цифры.

Гномы Охле и Кохле хотят попасть в волшебный мир цифр, и они решили выложить цифры на mine ларчике с помощью веревочек и загадок, а ребята им должны помочь.

Цифра счет нам открывает,

Тонкий нос её завершает.

(Единица)

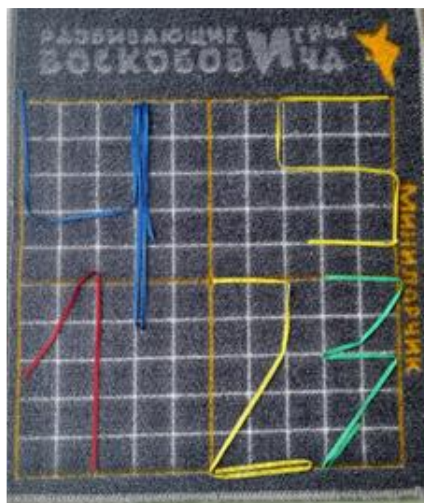
Словно лебедь, чудо-птица,

По морю мчится, как царица,

Как называется она?

Ну, конечно, цифра ...

(Два)



Кто-то ночью старый стул
Спинкой вниз перевернул.
И теперь у нас в квартире
Стал он цифрою ...

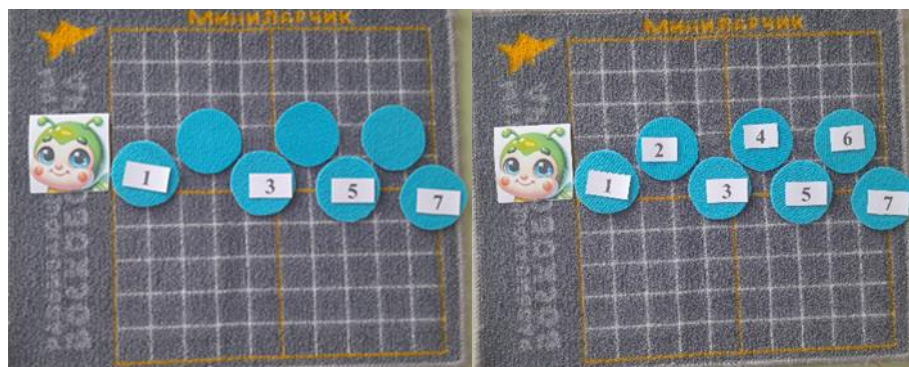
(Четыре)

Если ДВА перевернуть
И внимательно взглянуть,
Так и сяк взглянуть опять,
То получим цифру ...

(Пять)

Цифру эту угадай-ка!
 Она большая зазнавай-ка.
 Единицу сложишь с двойкой,
 И получишь цифру ...
(Тройку)

Задача 2 «Веселая гусеница».Цель: Упражнять в нахождении места цифр в числовом порядке , ряду последующего и предыдущего числа. Веселая гусеница Фифа повстречала на полянке Гномов и они решили вместе посчитать сколько лет Фифе , Фифа была еще маленькая и не умела считать Гномы Охле и Кохле с радостью помогли маленькой Фифе .



Задача 3 «Сколько деток»

Цель:

Закрепить **счёт в пределах 5** (дети считают детёнышей у разных зверей);научиться **соотносить число и количество** (например, показать цифру 3 и найти зверюшку с тремя детёнышами);освоить **понятия «один» и «много»** (у одной мамы-лисы один лисёнок,);развить **навыки сравнения**: «У медведицы два медвежонка, а у зайчих и три зайчонка — где больше? Где меньше?»;
 начать понимать **простейшие арифметические действия** (если к двум волчатам придёт ещё один, сколько их станет?).

Веселые и добрые Гномы сосчитали всех детенышей лесных животных и помогли найти родителей малышам .

У Лисицы 5 лисят.

У медведицы 3 медвежонка.

У зайчихи 2 зайчонка



4. Игра «Лента», « Жираф и гусеница» .

Цель: освоить систему координат и основы программирования; развить алгоритмическое и логическое мышление, произвольное внимание, пространственный интеллект; развить усидчивость и самостоятельность.

Жирафик и Гусеничка" помогли найти адрес где поселились гномы.

Где Гусеничка (горизонталь) - это подъезды, а Жирафик (вертикаль) - этажи. И у гномов появились адреса. Так Селе поселился в подъезде номер 1 на первом этаже, а Кохле над ним в том же подъезде, но этажом выше, или на один больше, значит на втором этаже.

Литература:

1. *Развивающие игры Воскобовича. 2015г. издательство ТЦ СФЕРА. Под редакцией В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко.*

2. *«Сказочные лабиринты игры» технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3-7 лет, В.В. Воскобович.*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В.В. ВОСКОБОВИЧА В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В РЕАЛИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «ЮНЫЙ ЭРУДИТ»

***Марченко Наталья Викторовна, воспитатель
СПДС «Аленушка» ГБОУ СОШ №10
г.о. Жигулевск***

В соответствии с портретом выпускника ДО ребенок должен быть любознательным, активным, самостоятельным, коммуникабельным, ответственным, проявлять интерес ко всему новому и т.д.

Учитывая возрастные особенности детей, я понимаю, что главная форма организации детской деятельности – игра. Наиболее эффективными средствами развития мышления являются развивающие игры.

Развивающие игры – это интеграция психологических и педагогических технологий, осуществляющая стимуляцию развития познавательной сферы и выработку определённых навыков и умений.

Задачи развивающих игр:

1. Развивать интерес к решению познавательных и творческих задач, самостоятельность и инициативность.

2. Развивать образное и логическое мышление.

3. Развивать стремление к творческому процессу познания и выполнению действий по алгоритму;

4. Развивать произвольное внимание.

5. Формировать способы познания (сенсорный анализ, построение и использование наглядных моделей).

Очень важно, чтобы при таком многообразии задач, поставленных перед развивающими играми, они оставались интересными, оригинальными, предоставляли ребёнку возможность творчества, не утрачивали своей привлекательности от игры к игре.

И вот среди многообразия творческих игр, знакомых нам по педагогической дидактике, существует совершенно особенная, творческая, сказочная группа игр – развивающие игры В.В. Воскобовича.

Основные принципы, заложенные в основу этих игр – интерес – познание – творчество – становятся максимально действенными, т.к. игра обращается непосредственно к ребёнку.

Эти игры выступают как средство всестороннего воспитания личности ребёнка. С помощью игр Воскобовича взрослый помогает детям самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Я использованию развивающих игр В. Воскобовича, **изготовленных своими руками**, в процессе педагогической деятельности по развитию элементарных математических способностей и не только реализация дополнительной образовательной программы «Юный эрудит».

Почему же именно эти игры? Чем они отличаются от других развивающих методик? Узнаем это, разобрав на практике особенности развивающих игр Воскобовича.

Технология Воскобовича — это путь от практики к теории. При использовании различного игрового материала учитывается основной принцип – от простого к сложному и основной критерий в работе с детьми – доходчивость и простота в подаче материала и формулировке ситуации. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя, малыш осваивает цифры, узнает и запоминает цвет, форму, тела; тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Что отличает игры В. Воскобовича от всех остальных?

Возрастной диапазон. Одна и та же игра интересна и трехлетке, и семилетке, так как в ней есть идеи для малышей и многоступенчатые задания для старших детей.

Многофункциональность. С помощью игр решаются сразу несколько образовательных задач: сначала нужно из деталей головоломки составить и придумать сказочный мир, в это время ребенок незаметно для себя осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Творческий потенциал. Все игры – свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может идентифицировать себя с этим животным, сочинить про него целую историю.

Сочетание сказки и головоломки. Интерес к сказкам — это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Дети с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с разноцветными паутинками Паука Юка, не изучают части и целое, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты. Новое, необычное и нестандартное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

Универсальность по отношению к образовательным программам. Как показала практика, игры прекрасно можно включать разные в образовательные программы.

Игр и заданий, направленных на развитие интеллекта дошкольников, существует огромное множество. Я изготовила и использую такие игры как: «Квадрат Воскобовича», «Змейка», «Геокопт», «Геовизор», «Волшебная восьмерка», «Волшебная восьмерка 2».

«Квадрат Воскобовича»(рис.1)

(«Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами»)

Состав: 2-х цветный квадрат представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на некотором расстоянии друг от друга. Одна сторона «Квадрата» - красного цвета, другая – зеленого.

4-х цветный квадрат также состоит из 32 треугольников с одной стороны зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного.

«Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных превращениях Квадрата». В ней «Квадрат» оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение предмета. Вариантов сложения - 1.000.000.

Главная задача четырехцветного квадрата — развитие логического мышления. Здесь нет готовых схем сложения, здесь надо так сложить квадрат, чтобы получилась фигура, заданная героем книги. А всего героев три: Дион, Дван, Трин.

«Змейка» (рис.2)

В отличие от квадрата Воскобовича у «Змейки» больше приемов сложения. Одна сторона «Змейки» - красного и зеленого цвета, другая - синего и желтого. Ее можно согнуть по вертикали, горизонтали, диагонали, перевернуть, поставить части вертикально, наложить их друг на друга. Занимательная головоломка позволяет конструировать не только плоские, но и объемные фигуры.

Алгоритм складывания любой фигуры

1. Дети выполняют складывание формы вместе с воспитателем по показу.
2. Знакомим их со схемой поэтапного сложения.
3. Самостоятельное складывание формы с использованием схемы.
4. Проговаривание детьми действий во время складывания.
5. Самостоятельное складывание формы по памяти.

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

«Геокопт»(рис.3)

Поле изготовлено из фанеры или мебельного щита, на него наклеен рисунок с нанесенной координатной сеткой. В тридцати трех точках координатной сетки установлены разноцветные пластмассовые гвоздики. Для создания рисунков имеются разноцветные резинки, папка со схемами.

В народе эта игра называется просто — «дощечка с гвоздиками». Через гвоздики протягиваются разноцветные резинки таким образом, чтобы получились отрезки, контуры геометрических фигур, другие объекты. Вначале дети просто выдумывают свою фигуру, а затем «натягивают» фигуру по шаблону, по слову.

Сказочность этой игре придают герои Малыш Гео, Ворон Метр и Паук Юк, паучата Ромбик, Плюсик, Вопросик, Фантик, Лучик.

Благодаря этой игре удается решить много **задач:**

- Продолжаем знакомить детей с пространственными отношениями, закрепляем

понимание и называние пространственных отношений на листе бумаги, схеме.

- Закрепляем умение самостоятельно определять геометрические фигуры, их свойства, связи преобразования одних в другие.
- Формируем и закрепляем обобщённое понятие треугольник, четырёхугольник, многоугольник, луч, отрезок, линия.
- Знакомим детей с системой координат.
- Формируем и закрепляем умение детей читать схемы и пути выполнения действия.
- Проявление самостоятельности при конструировании детьми различных геометрических фигур, лучей, отрезков, кривых, предметов по схеме, зарисовывание схемы.
- Развивается способность в конструировании предметов по схемам, предложенным педагогом.
- Развиваем умения в создании симметричных, несимметричных фигур, узоров.
- Развиваем внимание, память, элементы логического мышления, воображение, творческие способности.
- Развиваем пальцевую и кистевую моторику рук.

В игре «Угадай, что я нарисовал?» ребёнок конструирует свою фигуру, затем называет координаты. Дети угадывают.

«Геовизор»(рис. 4)

На плотную бумагу или тонкий картон нанесено изображение координатной сетки, подобной игровому полю Геоконта и полученное изображение ламинируется. Для рисования также вам потребуется стираемый маркер и салфетка.

Преимущество работы с «Геовизором»:

- экономичность: лист с заданиями используются многократно.
- вариативность: каждый лист можно использовать для решения различных поисково-творческих задач.

Геовизор дает возможность рисовать под диктовку или по образцам, представленные в альбоме фигуры. Игры могут проводиться как с использованием игры Геоконт, так и самостоятельно, когда взрослый диктует координаты (например, Ф2-К4), а ребенок соединяет названные точки. Такой способ позволяет познакомить малыша с понятием отрезка. Кроме того, в инструкции дается несколько заданий, помогающих детям запомнить геометрические формы. Например, предложите нарисовать на Геовизоре мордочку кошки (отрезки Ф4-Ф2-К2-К3-Ж2-З3-Г2-Ф4) и спросите, какие геометрические фигуры пришлось объединить (квадрат и треугольники).

Интеллектуальный тренажёр развивает: сенсорные способности детей: эталоны формы, величины, мелкую моторику рук, познавательные способности: внимание, память, мышление, воображение, речь, творческие способности: воспроизведение нетипичных изображений предметов.

Геовизор и сказочные герои Околесик, Гномы Разделяй-Объединяй, Больше-Меньше, Крути-Верти, Появись-Исчезни способствует освоению геометрических фигур, их структуры, модели фигур и предметов, пространственных отношений, простейшего программирования.

Вариант использования пособия:

- выделение точек маркером на координатной сетке, по заданным координатам;
- соединение точек координат линиями, построение контура;

обводка контура;
штриховка;
рисование, дорисовка, схематичное изображение.

«Волшебная восьмерка», «Волшебная восьмерка 2»

Игровое поле для конструирования одной или двух цифр изготовлено из плотного заламинированного картона. 7 или 14 двусторонних палочек для конструирования цифр в цвет радуги держатся на поле с помощью круглой тонкой резинки.

В этой игре дети играют:

- знакомятся и запоминают цифры от 0 до 99, знакомятся со структурой их начертания;
- закрепляют умение находить следующее, предыдущее число для каждого числа от 0 до 99;
- осваивают счет;
- закрепляют все цвета радуги и запоминают их названия с помощью считалки (каждый охотник...);
- развивают внимание, словесно – логическую память, память, способность сравнивать, анализировать;
- развивают операции сравнения, анализа, синтеза, смыслового соотношения для развития мыслительной деятельности;
- развивают речь;
- развивают мелкую моторику рук – координацию глаз-рука, точные движения кистей рук и детских пальчиков.

Вариант использования игры и задания с волшебной восьмёркой:

- конструирование цифр по схеме,
- конструирование по словесной модели,
- моделирование цифр с помощью считалки,
- мысленное создание словесных моделей цифр, без опоры на действие.

Возможные задания:

- «Расколдуй заколдованную цифру»,
- «Какая цифра спряталась?»,
- «Зашифруй цифру»,
- Назови все цифры, в которых есть слово «знать» и т.д. в которых нет этого слова и т.д.,
- Сколько можно сложить цифр из 2,3,4,5,6, деталей,
- «Разведчики»,
- «Что случилось?» - выложи цифры с закрытыми глазами, меняются детали, «Что изменилось?»

Развивающие игры Воскобовича можно и нужно использовать в совместной групповой, подгрупповой и индивидуальной деятельности с воспитанниками, также помогать организовывать самостоятельную деятельность детей с играми. Использовать методические рекомендации автора, а также не бояться экспериментировать. Неоценима возможность развивающих игр В. Воскобовича в использовании их как в домашней, семейной игротке, так и в группах детского сада, в индивидуальной и коррекционной практике.

Литература:

1. Развивающие игры Воскобовича. 2015г. издательство ТЦ СФЕРА. Под редакцией В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко.

2. «Сказочные лабиринты игры» технология интенсивного развития интеллектуальных способностей у детей 3-7 лет, В.В. Воскобович.



Рис.1



Рис.2

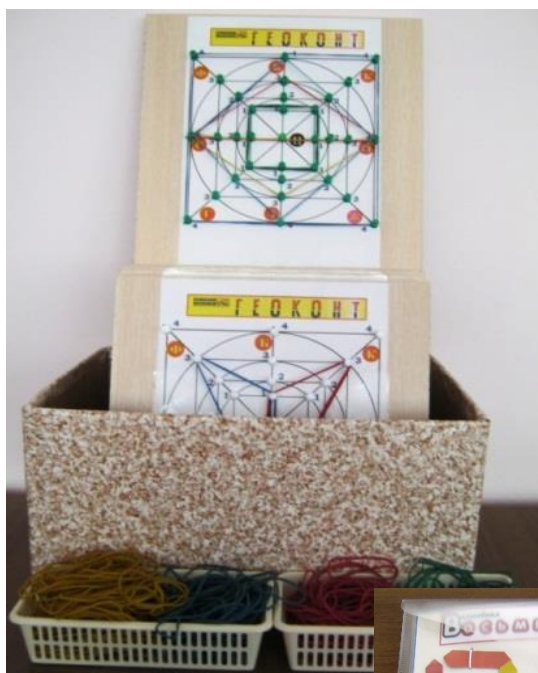


Рис. 3



Рис. 4



РАЗВИТИЕМ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ ЧЕРЕЗ ИГРОВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ С КРУГАМИ ЭЙЛЕРА НА КОВРОГРАФЕ «ЛАРЧИК» В.В.ВОСКОБОВИЧА

Рамазанова Дания Ахметовна, воспитатель
Сухарукова Наталья Александровна, воспитатель
СП «Детский сад «Радуга»
ГБОУ СОШ № 14 г. Жигулевск

Автор технологии:

Леонард Эйлер — швейцарский, немецкий и российский математик и механик 18 века

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

Круги Эйлера можно использовать как в различных образовательных областях "Речевое развитие", "Познавательное развитие", "Социально – коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие», так и в самостоятельной деятельности детей. Используя круги Эйлера ребенок учится сопоставлять, обобщать, группировать материал, развивается речь, память и мышление. Построение и использование наглядных моделей способствует развитию умственных способностей дошкольников.

Задачи:

- повысить мотивацию педагогов к использованию развивающих игр в образовательной деятельности ДОУ;

- показать практическую значимость игрового комплекса «*Коврограф Ларчик*»
- развитие творческой активности педагогов.

Оборудование: Персонаж Воскобовича Ворон Метр, гномы. Письмо с открыткой - нарисованной ёлкой, на ветках висят «елочные украшения» - геометрические фигуры отличающиеся по цвету, форме и размеру .

Раздаточный материал: Круги Эйлера (На Коврографе «Ларчик», на столе «Мини-ларчики»), блоки Дьенеша: по 10штук (большие, маленькие) разные по цвету, форме и размеру, геом. фигуры на Коврограф Ларчик и на Мини., Маршрутные листы (3 конверта с обозначением места расположения для выполнения заданий), схемы-задания для детей.

Ход:

Игра – основной вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте. «*Коврограф Ларчик*» в своей работе мы используем технологию развития логического мышления с применением кругов Леонарда Эйлера

Игра «Разложи, не спеши»

Цель: закрепление понятий «внутри круга», «вне круга»

Ход игры: Раскладывается круг красного цвета. Дети располагают все большие фигуры внутри круга, а все маленькие фигуры «вне» красного круга.

Сегодня мы поиграем с вами в авторскую дидактическую игру «**Помоги гномам украсить елочку**».

Вас познакомим с символами и схемой. (Воспитатель объясняет, обозначение символов)

Воспитатель: «Уважаемые воспитатели, посмотрите Ворон Метр принес в клюве письмо, давайте посмотрим от кого оно?»

Куда: в детский сад №18 «Радуга»

Кому:старшей группе №5

Откого : от Гномов из «Коврографа Ларчик».

Воспитатель: «Здравствуйте уважаемые воспитатели , пишут вам Гномы изКоврографа Ларчик,мы в лесу наряжали ёлку к празднику, но налетела январская вьюга и разметала все елочные украшения. Помогите, пожалуйста, восстановить украшения на ёлке. Хорошо, что у нас остались волшебные схемы украшения елок. С уважением гномы». (Показывает Елку и вокруг улетевшие «украшения»)

Воспитатель: -Как вы думайте, чем была украшена ёлка?(« геом. фигурами») .

-Какие фигуры были на елке? Чем они отличаются? (Формой, цветом, размером).

- А, мы сможем помочь гномам вернуть украшения и нарядить ёлку? Тогда нам нужно рассортировать геом. фигуры так, как показано на схеме. Чтобы быстрее справится с заданиями, мы разделимся на подгруппы. Что нам поможет разделить фигуры по признакам (Круги Эйлера).

Воспитатель: - Круги Эйлера вы видите на Коврографе Ларчик, и за столом. Здесь же много и разных геом. фигур. Сейчас каждая подгруппа получит «Карточку- маршрут» (Задание на коврографе, на полу, или за столом) и схему украшения елочек.

- Посмотрите, что нарисовано на ваших схемах? (Рассматривают схему). Воспитатели по подгруппам расходятся по маршрутам. На карточке нарисованы Круги Эйлера (например, 2 пересекающихся круга «красный и жёлтый»). Схематически нарисовано внутри красного круга все маленькие фигуры, а внутри желтого все треугольники. Значит, елочки надо украсить данными «украшениями».

Воспитатели выполняют задание. Тем, кто затрудняется, воспитатель помогает при помощи наводящих вопросов.

- Какими фигурами вы украсили первую елочку? А какими - вторую елочку? Какие одинаковые украшения получились на двух елочках?

-Молодцы, вы справились с этим заданием и помогли гномам нарядить ёлки в волшебном лесу





Литература:

1. Столяра А.А. Давайте поиграем. Москва «Просвещение»1991.
2. Репкина Н.В. Что такое развивающее обучение? - Томск: Пеленг, 1993.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. - М.: Народное образование, 1998. - 256 с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ «ФИОЛЕТОВЫЙ ЛЕС» В РАБОТЕ ВОСПИТАТЕЛЕЙ И УЧИТЕЛЯ – ЛОГОПЕДА С ДЕТЬМИ ОВЗ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ ВЕЖЛИВОСТИ И ДОБРОТЫ.

*Рыжкина Светлана Федоровна, воспитатель
Соловьева Мария Александровна, воспитатель
Иохора Ольга Эммануиловна, учитель-логопед
ГБОУ лицей № 16 СПДС «Красная Шапочка» г.о. Жигулевск.*

Речь – это исторически сложившаяся форма общения людей посредством языковых конструкций, создаваемых на основе определённых правил. Развитие речи в дошкольном детстве является многоаспектным процессом, который органически связан с умственным развитием ребёнка.

Дошкольное детство – это возраст, когда происходит формирование психических процессов, нравственных и моральных установок. Поэтому нельзя упустить развитие речи и других психических функций в этом возрасте. Задержка речевого развития на начальных возрастных ступенях не может быть компенсирована впоследствии.

В дошкольном возрасте большое значение в речевом развитии детей имеет игра. Ее характером определяются речевые функции, содержание и средство общения. С помощью сказочного пространства, необычных персонажей и методических сказок ребёнок становится действующим лицом событий и сказочных приключений.

Путешествие по Фиолетовому лесу происходит в реальном времени, так как ребёнок может путешествовать, перемещаться в этой среде, участвовать в создании сказочного пространства, тем самым поддерживая свой познавательный интерес, выполняя увлекательные задания жителей Фиолетового леса, эмоционально откликаясь на происходящее.

Цветовое решение среды «Фиолетовый лес» также нестандартное. Все элементы выполнены в радужных цветах. Это помогает ребёнку увидеть многообразие красок, воображать, фантазировать, создавать необычные модели пространства, увидеть себя частицей удивительного мира.

В основе игровой технологии «Фиолетовый лес» лежат партнерские отношения между взрослым и ребёнком. Ребёнок погружается в непринужденную, творческую атмосферу, которая даёт чувство внешней безопасности, ведь он получает возможность творить согласно своим задумкам, не подчиняясь образцу.

«Фиолетовый лес» способствует:

- ознакомлению детей с окружающим миром (временами года, природными явлениями, с растительным и животным миром);
- развитию познавательных процессов (пространственного мышления, внимания, памяти, творческого воображения);
- развитию способности к анализу, сравнению, обобщению, сериации, классификации;
- развитию аргументированной и доказательной речи.

Каждая игра с использованием «Фиолетового леса» обязательно имеет свою сказку, но дети очень любят придумывать свои сказки к играм. Придумывание собственных небольших сказок – отличная тренировка для развития речевых навыков и логического мышления. Развивающие игры могут быть условно разделены на четыре группы:

- игры, по обучению грамоте;
- игры на развитие лексико-грамматического строя;
- игры на развитие связной речи;
- игры, способствующие развитию пространственно-временных отношений и формированию пространственного словаря.

С воспитанниками старшего дошкольного возраста группы комбинированной направленности, «Фиолетовый лес» используется в ходе подгрупповой и индивидуальной коррекционно-развивающей деятельности. Работа организуется в форме игровых ситуаций. Ситуации могут быть разные, в зависимости от поставленной задачи.

Предлагаем вашему вниманию примеры игровых ситуаций.

Игровая ситуация «Необычный цветок» (для детей 5–7 лет)

Задачи: развивать у детей внимание, память; формировать навыки счёта, закреплять названия детенышей животных.

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», деревья, стрекоза, змейка, мышка большая и маленькая, ёжик большой и маленький, цветок из комплекта к нему, персонаж Змейка Эйка.

Сюжет: воспитатель рассказывает детям сказку и одновременно закрепляет фигуру на ковровине. К змейке Эйке, которая жила у большой синей ели, прилетела стрекоза и рассказала о том, что на полянке вырос необычный цветок: большой красный, похожий на тюльпан, но не тюльпан. Змейке очень захотелось увидеть его, и она поползла по полянке. Около ёлочки она встретила маму-ежиху с ежонком, и они тоже пошли за ней, за большим

оранжевым деревом они повстречали мышку с мышонок, которые тоже поспешили вслед за друзьями посмотреть на удивительный цветок.. (сказочный, аленький и пр.)

Задание: сосчитать, сколько всего животных пошли посмотреть на цветок; расставить животных друг за другом, так как они встретились со Змейкой Эйкой (змея, ежиха, ежонок, мыш, мышонок) ; назвать детёныша мыши? (Мышонок), ежихи? (ежонок). Воспитатель предлагает детям закрыть глаза, в это время меняет животных местами, спрашивает: Что изменилось? Поставьте всех на место. Придумайте название цветку.

Игровая ситуация «Подбери слово» (для детей 5–7 лет)

Задачи: активизировать глагольную лексику, развивать словесно-логическое мышление.

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», фиолетовое и красное дерево, жители фиолетового леса.

Сюжет: «В одном волшебном фиолетовом лесу жили-были...»

«...фиолетовые зайчики, которые собирали лиловые ягоды»

«...сиреневые феи, летающие между деревьями»

«...фиолетовый дракончик, охраняющий лес»

Задание: каждый ребёнок по очереди добавляет предложение к истории про жителей Фиолетового леса.

Игровая ситуация «Помоги найти птиц» (для детей 5–7 лет)

Задачи: развитие наблюдательности, внимания, мышления и связной речи. отыскать птиц в лесу; сосчитать, сколько птиц спряталось (только глазами); придумать продолжение истории.

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», солнышко, тучки, волшебный цветок, насекомые, животные, птицы из комплекта к нему.

Сюжет: жители Фиолетового леса устроили праздник, на котором было так шумно, что все птицы испугались и разлетелись. Когда праздник закончился, в лесу стало тихо, и все поняли, что птиц не стало. Нужно найти птиц в лесу и сосчитать их, но только глазами. Затем придумать продолжение истории.

Задание: отыскать птиц в лесу; сосчитать, сколько птиц спряталось (только глазами); придумать продолжение истории.

Игровая ситуация «Говорящие деревья» (для детей 5–7 лет)

Задачи: учить делению на слоги; формировать навыки звукобуквенного анализа.

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», фиолетовое и оранжевое дерево, несколько листьев одного размера и цвета из комплекта к нему; набор предметных картинок.

Сюжет: педагог предлагает детям разместить картинки на деревья в зависимости от количества слогов в слове. Рядом с деревьями размещается определённое количество листочков, которые обозначают количество слогов в слове.

Задание: требуется разместить картинки на деревья в зависимости от количества слогов в слове (рядом с деревьями размещается определенное количество листочков, которые обозначают количество слогов в слове). Дети называют слова, берут листочки и помещают их на свои деревья. Если ребёнок не может подобрать слово, он пропускает ход. Побеждает тот, у кого на дереве больше листочков.

Игровая ситуация «Добрые слова» (для детей 5–7 лет)

Задачи: учить проявлять внимание к окружающим, приходить им на помощь; замечать положительные качества у окружающих; воспитывать желание дарить добро.

Материалы и оборудование: Фиолетовый лес, солнышко, тучки, животные леса, птицы, цветик-семицветик.

В ситуации дети помогают вернуть радость в лес, вспоминая добрые слова, и с каждым словом появляется какое-нибудь животное или насекомое.

Сюжет: в «Фиолетовом лесу» солнышко спряталось за тучку, не видно ни животных, ни насекомых. Педагог спрашивает у волшебного цветка: «Что случилось?». Ответ цветка: «Солнце наше загрустило, оттого что никто не говорит ему добрых слов, не хвалил. Вот оно расстроилось и ушло за тучки, а вместе с ним и все лесные жители спрятались».

Задание: педагог предлагает детям вернуть радость в «Фиолетовый лес», вспоминая добрые слова. Дети произносят слова, с каждым словом появляется какое-нибудь животное (птица, насекомое). Когда все животные появятся, тучка с солнышка убирается.

Таким образом, используя развивающие игры В. Воскобовича, можно добиться положительного результата в коррекции речевого развития детей.

В «Фиолетовом лесу» можно использовать самые разнообразные формы работы: образовательную деятельность, решение проблемных заданий, придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы, сочинение загадок, сказок, стихотворений.

«Фиолетовый лес» – это постоянно развивающаяся среда. Он постоянно пополняется новыми элементами, обновляется и изменяется, приспособливаясь к возрастным и индивидуальным особенностям дошкольников.

Литература:

Бондаренко Т. Н. «Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича» (издательство «Метода», 2013).

Т. Г. Харько, В. В. Воскобович «Сказочные лабиринты игры».

Харько Т. Г. «Методика познавательно-творческого развития дошкольников. Сказки Фиолетового леса» (для детей 5–7 лет), издательство «Детство-Пресс», 2021.

ИГРА НА РАЗВИТИЕ СЛОВЕСНО-ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ «ЗАГАДКИ ФИОЛЕТОВОГО ЛЕСА»

Тумашова Татьяна Александровна, учитель-логопед

Пинькова Анна Владимировна, учитель-логопед

СП «Детский сад «Радуга» ГБОУ СОШ №14, г. Жигулёвск

Развитие словесно-логического мышления у детей старшего дошкольного возраста – это один из ключевых моментов их подготовки к школе. Для чего это необходимо:

- формируются базовые операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация);

- развивается умение строить логические цепочки, понимать причинно-следственные связи, делать выводы;

- развивается связная речь (умение аргументировать свой выбор, объяснять ход мыслей);

- осуществляется переход от наглядно-образного к абстрактному мышлению.

Понимание инструкций и умение отвечать на вопросы, развитие произвольного внимания, памяти и мышления – всё это необходимо для школьной готовности.

Игра «Загадки Фиолетового леса» объединила в себе сразу несколько пособий В. Воскобовича (развивающая среда «Фиолетовый лес», «Теремки», «Волшебные восьмёрки», «Шнур-затейник»), а также любимых детских героев Кота Коттерфильда, попугаев Беника и Царя Гая.

Игра рассчитана на детей старшего дошкольного возраста, владеющих начальными навыками чтения.

Задачи игры:

- развитие зрительного и слухового внимания,
- развитие фонематического восприятия,
- развитие пространственной ориентировки,
- закрепление образа букв алфавита,
- закрепление навыка чтения,
- формирование умения составлять логические цепочки, делать выводы

Необходимое оборудование: Развивающая среда «Фиолетовый лес» (панно, дерево, река, буквы Д, У, Б, В, Е, Т, К, И, П, И, Л, А, М, О, С, Т, Р, Е, К, А), пособие «Волшебная восьмёрка», пособие «Шнур-затейник», игрушки Кот Коттерфильд, попугаи Беник и царь Гай, изографы «дом», «сумка», «собака», картинка с зашумлённым изображением пилы, картинки для фонематического анализа: машина, облако, сок, туфли.

Ход игры:

Король Гай обратился к ребятам за помощью: его подданный попугай Беник залетел в волшебный фиолетовый лес и не может оттуда выбраться. Чтобы попасть в лес, необходимо пройти по извилистой дорожке (выкладывается дорожка с использованием пособия «Шнур-затейник»)

Вот мы и в лесу. Здесь хозяйничает Кот Коттерфильд. Он всех впускает, но никого просто так не выпускает. Чтобы выбраться из фиолетового леса, необходимо решить пять задач. Их ответы (слова) выкладываются на панно. Буквы необходимо брать с буквенного дерева.

В конце эти ответы дадут возможность найти выход и спасти Беника.

1 задание:

Внимание на три изографа (дом, сумка, собака). Найти и запомнить из первого первый звук названия предмета, из второго – второй, из третьего – третий. Сложить слово (ДУБ).

2 задание:

Отгадать загадку:

Не руки, а машут, листьями шумят,

Птицам дом дают, на дереве растут (ВЕТКИ)

3 задание:

Внимание на зашумлённую картинку, поиск предмета на ней (ПИЛА)

4 задание:

По первым звукам названия предметов (машина, облако, сок, туфли) сложить слово (МОСТ)

5 задание:

Из оставшихся на дереве букв сложить слово (РЕКА)

Итак, у нас есть пять слов: дуб, ветки, пила, мост, река.

Вопросы:

- как вы думаете, где возможный выход из леса? (у реки)
- как можно перейти реку? (по мосту)
- как мы можем сделать мост? (из веток)
- где мы найдём мощные ветки для моста? (на дубе)
- с помощью чего мы добудем ветки? (с помощью пилы)

Просим детей сформулировать заключительный вывод:

- чтобы спасти Беника, мы с помощью пилы добудем ветки с большого дуба и сделаем из них мост через реку.

Беник спасён! Король Гай благодарит ребят за помощь.

Литература:

Карелина С.Н. Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В.Воскобовича. ДП., 20018.№10.

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА – ГОЛОВОЛОМКА «ПРОЗРАЧНАЯ ЦИФРА»

*Швецова Марина Александровна, воспитатель,
Рыбакова Елена Александровна, воспитатель,
ГБОУ лицей №16 СПДС «Красная Шапочка» г. Жигулёвск*

Электронная цифра восемь, в составе которой семь элементов, всем хорошо известна. Игра «Прозрачная цифра» раскрывает её новые возможности: из семи элементов – как из семи нот – можно создавать цифры, буквы, слова, фигуры, предметы окружающего мира, фантастические композиции.

Игра состоит из прозрачных пластин (ПВХ) с нанесенным на них контуром электронной восьмёрки. На каждой карточке 1, 2, 3, 4 части трафарета окрашены в эталонные цвета (красный, жёлтый, синий, зелёный). Десять картонных карточек – образцов для складывания цифр.

Игра способствует развитию внимания, памяти, логического мышления. Составляя из пластинок цифры, буквы и самые разные фигуры, ребенок будет развивать воображение и творческие способности, мелкую моторику рук и речь.

Основная суть игры в том, что накладывая прозрачные карточки друг на друга или на трафареты, можно составлять различные знаки и фигуры. Причем, составлять их можно самыми разными способами – одну и ту же цифру можно сложить и из двух и из четырех пластинок. Необходимо соблюдать лишь одно правило – цветные полосы должны накладываться только на не закрашенные, иначе игра теряет смысл. На первоначальном этапе можно использовать трафареты, как подсказку, в дальнейшем знаки рекомендуется собирать по памяти. В комплекте вы найдете буклетик, в котором описываются варианты игр и схемы фигур. Помните, как в детстве учились писать почтовый индекс? Теперь его можно не только написать, но и собрать необычным и интересным способом!

А мы, предлагаем вам, отправиться в увлекательную сказку «Фокусы кота Филимона Коттерфильда в цирке» для детей средней группы.

Жил-был в цирке фокусник кот Филимон Коттерфильд. Он был не обычным котом, а настоящим артистом! Каждый день он выступал на арене, радуя зрителей своими трюками.

Однажды Филимон решил показать новый фокус — он хотел, чтобы зрители увидели, как цифры от 1 до 5 появляются прямо на арене! Но для этого ему нужна ваша помощь. Филимон предлагает вам, выложить цифры из специальных карточек. Вы согласны помочь ему?

— Ну, тогда, дамы и господа, сегодня вы увидите настоящее чудо! — объявляет кот.

Сначала Филимон достаёт карточку с цифрой 1 и кладёт ее на арену.

Взрослый выбирает картонную коробочку-образец с цифрой 1 и кладёт её перед детьми.

Задаёт вопросы:

- Какого цвета цифра?

- Из каких пластинок ее можно составить?

Напоминает правила конструирования цифр: при складывании цифр пластинки накладываются друг на друга всей плоскостью, пересечение цветных полосок не допускается.

- Положи их сверху на карточку-образец или рядом с ней.

- Цифра 1 готова.

Зрители ахнули — цифра появилась как по волшебству!

Остальные цифры складываем по образцу.

Затем кот Филимон достаёт карточку с цифрой 2 и кладёт ее рядом с первой.

Цифры выстроились в ряд, и зрители снова восхитились.

Филимон продолжает:

— А теперь, внимание! — я достаю карточку с цифрой 3. И он кладет ее рядом с предыдущими, и цифры выстраиваются в ряд: 1, 2, 3.

Зрители аплодируют все громче, а Филимон, не теряя времени, достаёт карточку с цифрой 4 и кладёт ее в ряд. Теперь на арене все цифры: 1, 2, 3, 4.

— И наконец, — сказал Филимон, — последняя цифра! — и достаёт карточку с цифрой 5. Он кладёт ее в конец ряда, и на арене выстраиваются все цифры: 1, 2, 3, 4, 5.

Зрители в восторге! Они хлопают и кричат "Браво!", а кот Филимон улыбается и говорит:

— Спасибо вам за помощь!

- А, теперь мы предлагаем вам удивить кота Филимона Коттерфильда своим фокусом.

Согласны?

- Сконструируйте, пожалуйста, из прозрачных пластин - кошку, как показано на образце. -

Вот какие молодцы, справились с заданием, чем очень удивили кота!

- И у Филимона в цирке появились новые помощники!

Литература:

1. *Инструкции к играм Воскобовича В.В.*

2. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/matematika/2015/06/29/prozrachnaya-tsifra-igry-voskobovicha>