

Игровые комплексы «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик»

Подготовила:

Тищенко Ю.Н., учитель-логопед МБДОУ «Д/С №10»

Введение нового ФГОС ДО связано с необходимостью стандартизации содержания дошкольного образования, которая призвана обеспечить каждому ребёнку равные стартовые возможности для успешного обучения в школе. Во главу угла ставится индивидуальный подход к ребёнку и игра, где происходит сохранение самооценности дошкольного детства и где сохраняется сама природа дошкольника.

Изменяется и способ организации детских видов деятельности: это больше не руководство взрослого, но совместная (партнёрская) деятельность взрослого и ребёнка как наиболее естественный и эффективный контекст развития в дошкольном детстве.

Данный подход как нельзя лучше отражён в использовании игровых универсальных средств – «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик», они раскрывают каждую из образовательных областей ФГОС ДО.

Например, игровые комплексы «Коврограф Ларчик» и «МиниЛарчик» развивают мышление, воображение, знакомят детей с меркой, развивают интеллектуальные и творческие способности дошкольников, учат играть, общаясь друг с другом, составлять диковинные картины и узоры из верёвочек и кружков, и составлять рассказы по ним. Путешествуя по игровому полю вместе со сказочными персонажами, ребёнок словно описывает свой путь и ищет решения возникающих проблемных ситуаций, развивают мелкую моторику руки и зрительную память. Играть ребёнок может, как со взрослым, так и самостоятельно.

Эти комплексы успешно используются в работе с детьми с нарушением речи. Наборы букв на картонной и прозрачной основе, держатели и верёвочки разных цветов, кармашки помогают обучать детей с речевой недостаточностью звуко-буквенному, слоговому анализу и синтезу слов.

Главная отличительная особенность игр – образность и универсальность. Игра интегрирует, мобилизует внимание ребенка, его интерес, втягивая ребенка в процесс решения. Он образно попадает в ситуацию, последовательно анализирует свои действия, поставленные задания, осознает цели и находит варианты решения.

Игровые пособия Воскобовича делятся на три группы: универсальные, математические и игры с буквами, слогами, словами. Игровые комплексы «Коврограф Ларчик» и «Мини Ларчик» относятся к универсальным пособиям.

Использование Коврографа в развитии речи дошкольников вариативна. Развитие речи включает владение речью как средством общения и культуры; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; обогащение активного словаря; развитие интонационной и звуковой культуры речи, фонематического слуха; развитие речевого творчества.

«Коврограф Ларчик»-это игровое поле из ковролина и наглядный материал: «Забавные буквы», «Забавные цифры», «Разноцветные веревочки»,

«Разноцветные круги», «Разноцветные квадраты-эталоны цвета», «Буквы и цифры» и оригинальные элементы: зажимы, кармашки.

Пособие является универсальным так как: способствует сенсорному развитию, развитию психических процессов (память, внимание, мышление, воображение). Так же развивает математические, речевые, экологические предпосылки у детей от двух лет и школьного возраста.

В процессе игры коврограф превращается в волшебную поляну в Фиолетовом лесу, на которой происходят различные чудеса.

Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает знакомить детей с пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров и облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение. Дети знакомятся с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ. Учатся ориентироваться на плоскости.

Разноцветные веревочки.

Ими можно обводить и соединять, создавать различные фигуры и узоры измерять величину предметов.

1. Дорожку от домика Дольки к домику Незримки Всюсь соединить и пройти по ней пальчиком.
2. Поставить на поле точки попросить ребенка поставить симметрично такие же точки, их соединить веревочкой и получить образ.
3. Веревочки разделяются на части, при этом мерой длины служит клетка коврографа. Первая веревочка 1 и 9 клеток, вторая 2 и 8 клеток...
4. Длинные и короткие- разложи карандаши по коробочкам.
5. Выкладывание и ознакомление с прямой, ломанной и кривой линиями.
6. Соотношение длины (выкладываем разной длины и просим сделать одинаковыми, для образца берется одна из веревочек).
7. Отношения по величине (На полянке у Лопушка выросли грибы: первый в одну ячейку, второй в две, третий в три, продолжи ряд. Какой гриб самый высокий? Низкий? Сколько клеток вмещает пятый гриб...)
8. Развитие фантазии и творческих способностей (трансформируй прямоугольник в чашку с блюдцем? Какую посуду можно сделать из овала?)
9. Математические диктанты, развивающие пространственные ориентиры (Найди клад, он спрятан от точки 2 клетки в право, 3 вверх... Найди дорогу в гости к мальчику Гео: от Лапушка (перепутанные веревочки, закрытыми глазами с помощью сенсорных восприятий пальцами рук ищем путь).

Разноцветные круги-липучки.

- «Бусы».

У модницы Фифы были красивые разноцветные бусы на двух ниточках. Однажды одна ниточка разорвалась, и бусы рассыпались. Фифа принялась их собирать.

На коврографе располагаются в ряд кружочки группами на некотором расстоянии друг от друга. В каждой группе количество шариков увеличивается на один (1,2,3,4 шарика из «Разноцветных липучек»). Это одна

нитка с бусами. Дети под этими шариками прикрепляют точно такое же количество шариков (собирают «рассыпанные» бусы).

Разноцветные квадраты и Радужные гномы.

Карточки семи цветов радуги.

- Долька собирает конфеты по мешочкам: красные конфеты в красный, синие – в синий.

- «Башмачки Фифы»

Однажды Гусеница Фифа появилась на полянке в новых башмачках белого цвета и принесла с собой для игры разноцветные квадратики. Разложила их, встала перед зелёным квадратиком, чтобы полюбоваться своей работой. Вдруг башмачки позеленели. Фифа огляделась. И - о, чудо - стала замечать предметы только зелёного цвета. Встала перед синим квадратиком - башмачки посинели и вокруг стали чётко видны предметы синего цвета.

Для игры используются красная, жёлтая, зелёная и синяя карточки. Квадраты располагаются на коврографе в ряд. Из разноцветного картона вырезаются башмачки точно такого же цвета. Дети напротив карточки прикрепляют башмачки одинакового с ней цвета, называют в окружающей обстановке предметы только этого цвета.

Пространственные карточки: «Лев, лань, павлин и пони»

Все манипуляции с карточками рассказываются в виде сказки. (Звери были дружны и играли вместе, когда были малы, но они выросли, и настало время, когда им пришлось разделить свою территорию на границе своих владений, ровно посередине они сделали колодец, из которого могут утолить жажду). Дети легко запоминают зрительное расположение животных и им легко в дальнейшем ориентироваться в пространстве. Или создай симметрию – следы льва симметричны следам павлина. Расставляем точки «Разноцветные кружки»

Лопушок принёс на полянку четыре картинки для игры с Фифой. На них были нарисованы лев, лань, павлин и пони. Красиво расположил их на полянке: льва – в левом верхнем углу, лань – в левом нижнем, павлин – в правом верхнем, пони – в правом нижнем. Только Лопушок приготовился объяснить Фифе *Образные элементы.*

правила игры, как появилась бабочка. Она перелетала с картинки на картинку... На коврографе располагаются картинки с изображением льва, лани, павлина, пони. Бабочка «садится» в разных частях коврика. Дети называют место, где «остановилась» бабочка (у Льва, у Пони, рядом с Павлином и т. д.).

Занимательные игры с «забавными цифрами» из Цифроцирка. Математика сложная наука, но если на помощь малышу придут забавные зверята-циферята, и математика превратится в увлекательную игру под названием «цифроцирк»

«Цифроцирк»

Цель: знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда; развитие произвольной памяти.

-Дорогие дети! Перед вами зверята – цифрята. Они выступают на арене сказочного Цифроцирка. Жители волшебного Фиолетового Леса очень любят смотреть их представления. Сейчас и вы с ними познакомитесь.

Ёжик Единичка – наездник

Зайка – Двойка – укротитель диких зверей

Мышка – Тройка – воздушная гимнастка

Крыска – Четвёрка – силачка

Пёс Пятёрка – жонглёр

Кот Шестёрка – акробат

Крокодил Семёрка – канатоходец

Обезьяна Восьмёрка – заклинательница змей

Лиса Девятка – фокусница.

А самый главный в Цифроцирке – маг по имени Магнолик Нолик. Он же директор Цифроцирка. Для начала запомните имена всех артистов ... и добро пожаловать в Цифроцирк.

Игры с забавными цифрами позволяют знакомить детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоение счета и отсчета в пределах десяти. Развивают психические процессы: внимания (произвольно, концентрированности, объема); произвольной памяти; операций логического мышления (умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, объединять); воображения, речь.

-«Найди героев Цифроцирка».

Все герои собрались на арене Цифроцирка. Найди и назови каждого.

-«*На что похож каждый герой?*»

Скажите, на какую цифру похож Магнолик? (на ноль), ёжик (на единицу) и т. д. до пяти. Как вы думаете, какая любимая цифра у каждого героя? Давайте найдём и подарим каждому артисту свою цифру.

Прозрачные цифры, входящие в набор позволяют запомнить правильность написания цифр.

В набор входят так же и другие наглядности, которые позволяют применять эти игры в других непосредственно образовательных областях.

- «Любимые буквы»

У каждого акробата есть любимая буква. Угадай, какая?

Назови любимую букву каждого артиста. Объясни, почему ты так считаешь?

Круговерт и стрелочка.

Используется для начертания кругов.

Вспомогательные элементы: касса, кармашки, зажимы, знаки отрицания.

Игры, задания, упражнения с коврографом «Ларчик» с родителями:

«Осенний дождик»

Задачи: развитие слухового и зрительного восприятия; обучение воспроизведению ритмических структур.

На Коврографе - кружки двух цветов.

Задание: Послушай и прохлопай предложенный ритм.

«Ягодное варенье»

Задачи: закрепление умения признаки-цвет; счет; обогащение словаря: клубничное, вишневое и т.д.

Разноцветные гномы варят варенье. Найди по цвету. Назови сколько? Какое варенье?

«Парад – алле».

- Под звуки марша, под свет синих прожекторов выходят друг за другом на арену акробаты. Они поют весёлую песенку без слов. Арлекин тянет: «А-а-а», Орлекин – «О-о-о», Урлекин – «У-у-у», Ырлекин – «Ы-ы-ы», Эрлекин – «Э-э-э».

Воспитателям выдаются карточки с изображением шутов, каждый поёт свою песенку.

«Волшебные стрелочки»- прочти слоги.

- Составление геометрических фигур, растений, животных, предметов, букв и цифр из разноцветных верёвочек.

- Графический диктант.

Таким образом, применяя данную технологию, мы можем достичь главной цели дошкольного образования – сохранить и укрепить здоровье детей, воспитать общую культуру, развить физические, интеллектуальные и личностные качества, сформировать предпосылки к учебной деятельности, которые обеспечат социальную успешность.

Конструирование различных игр и заданий:

1. *«Разноцветные кружочки»:*

– цепочки (бусы)

- расположение на плоскости

2. *«Разноцветные веревочки»:*

- лабиринты

- графические диктанты

Пример:

Посадили мы цветок, появился стебелек,
Распускается бутон, посмотри-ка красный он,
И еще один бутон, посмотри-ка синий (белый) он.

Вопросы: Сколько всего цветов (бутонов) на стебле? (Много, три...) Сколько красных бутонов? (один) Сколько желтых? (ни одного)

Пальчиковая игра – указательный палец – пчелка – садится на соответствующий цветок

Пчелка Жужа прилетала, над цветочками жужжала.

Выбираем белый цвет. Пчелка села или нет?

Дополнения и усложнения:

- добавить или изменить цвета,

- прикрепить лепестки меньшего (большого) размера вокруг середины-бутона (такого же цвета (другого цвета), разноцветные лепестки)

- пчелки – желтые кружки – прикрепить рядом с указанным цветком, сравнить количество пчелок и цветов.

Пример: Пчелка Жужа собирает нектар (проложить разноцветные дорожки от пчелки к цветам – белую, голубую, серую)

Вопросы и задания:

- Пчелка полетит по белой дорожке, к какому цветку прилетит?
- По какой дорожке нужно лететь, чтобы добраться до цветка с синей серединкой и красными лепестками?

Усложнения: добавить количество цветков, сделать цветки с одинаковыми серединками но разными лепестками или цветки одинаковой расцветки, но с разным количеством лепестков

Пример: Чередование (бусы)

Чередование 2-3 цветов.

Усложнение: добавить размер, кривая ниточка, замкнутая.

Сделай по образцу. Усложнение: измени направление.

Сделай по описанию: - первая - красная, вторая - зеленая и т.д. (числовой отрезок); красная бусина - между зеленой и желтой, но желтая справа.

Цвет могут задавать разноцветные гномы: Сделай для Желе такие же бусы, как у Кохле, но только желтые.

Пример: Слоник Ляп-ляп ищет клад (можно учить ребенка ориентироваться на плоскости)

- найди все бусины слева от Слоника,
- у кого нужно попросить белую бусину?
- объясни Слоннику, как пройти к желтой бусине
- проложи веревочку – дорожку между бусинами и собери их в следующем порядке: красная, синяя, желтая, белая (получилась незамкнутая ломаная из трех звеньев)
- разложи бусины по описанию: - зеленую подари льву, - от колодца пройди направо 2 клетки и 2 вниз, положи маленькую красную бусинку. Для кого она?

Пример: Слон Лип-лип идет в гости

Усложнение: камешки на дорожке

Вопросы и задания:

- Какие дорожки ведут к гномам? (красная, синяя, зеленая, прямая, кривая, ломаная)
- С какими дорожками пересекается красная дорожка?
- Какие камни-кружки лежат вдоль зеленой дорожки?
- Помоги Слону пройти по описанию словесному или по схеме (последовательность камней- кружков)

Трансформация картинки:

- Что изменилось?
- Какая дорожка не завалена камнями?
- Объясни Слону как пройти к Кохле?
- Как еще к нему можно пройти?

Соединить Слоника с гномами (желт, красн, голуб, зеленый) разными веревочками (зеленая красная, синяя)

Вопросы и задания:

- Игрок с закрытыми глазами ведет пальцем по дорожке по указанию направления другого игрока.
- Дорожка с пересадкой: идти по красной, перейти на зеленую, затем на синюю

- Идти по направлению и на заданное количество клеток: сначала идем по зеленой дорожке 3 вниз, 1 – налево, 1 – вниз, 1 – налево. К какому гному пришли?

- Найди самую короткую дорожку к Кохле.

- Как Желе дойти к Зеле?

Дополнение: проложи желтую дорожку к Селе, чтобы она пересекалась только с красной и синей.

Список литературы:

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

2. Методические рекомендации к игровому комплексу Ларчик и МиниЛарчик / Под редакцией В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотина, Санкт-Петербург. – 2016.