

РАЗВИВАЮЩЕЕ ПОСОБИЕ

«РАЗВИТИЕ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ»



ПАРАМЕТРЫ

Материал: фанера, дерево.

Пособие предназначено для детей 3-8 лет.

Применение в образовании:

- Дошкольное образование
- Начальное общее образование

Пособие представляет 8 сборных картинок-табличек (яблоко, цветок, солнце, сезоны, свеча, карандаш, стакан с соком) в коробке. Картинка поделена волнистой линией - разрезом на 3 части, отображающих определенный процесс в развитии предмета, 3 основных этапа (начало, середина, конец). Например: 1) восход солнца, 2) солнце в зените, 3) закат.

Обучающие и развивающие возможности пособия:

- Совершенствование способности составлять целое из ча-стей, тренировка глазомерных навыков и умений.
- Развитие наблюдательности, концентрации внимания, обучение структурированию наблюдений [начало, середина, конец).
- Развитие аналитического восприятия, активизация ум-ственной деятельности.
- Развитие причинно-следственного мышления; обучение выявлению и пониманию алгоритма, закономерностей.
- Расширение и уточнение пространственных представлений.
- Развитие речи (родной и иностранный язык): обогащение и уточнение словаря ребенка, формирование объяснитель-ной связной речи, упражнения в составлении предложений с причинно-следственными отношениями (союзами и тому что», «оттого что»).
- Развитие навыков общения в групповых играх.

Варианты использования (Г.А. Любина, Сто идей для игр “ЛЭМ”):

Задания для детей 3-4 лет.

1. «Смотри и говори». Задания ребенку (детям):
 - Посмотри на картинку и назови, что видишь. Изобрази, что видишь на картинке, телом или руками. (Например, на картинке нарисован бутон. Изобразить его можно, если сложить пальцы; а цветок - пальцы «раскрылись»).
 - Посмотри на картинки, покажи, что СНАЧАЛА, что ПОТОМ.
 - Одна из частей не выкладывается, прячется специально. Чего не хватает на картинке? Что должно быть, изобрети как ты думаешь?
 - Сложи все картинки по порядку. Что изменяется от начала к концу? Расскажи, что на них изображено и как. Что было вначале - что стало потом?
2. «Сосчитай и найди». Задание: сосчитай, сколько частей в каждой картинке? На сколько частей разбирается каждая картинка?). Чем отличаются формы разрезанных частей? Переверни изображения вниз и найди все серединки. Покажи на картинках: а) начало

действия, б) середину; в) конец. Найди отличия на 1, 2, и 3 части каждой картинке. Что изменилось?

Задания для детей 4-6 лет.

1. «Сосчитай и расскажи». Задание ребенку (детям):
 - Сложи, сосчитай и назови все картинки, придумай названия их отдельным частям.
 - Расскажи, что изменяется от начала к концу. Что в них общего?
 - Каким образом все картинки объединены?
 - Сочини про каждую картинку рассказ и назови его (примеры названий: «Расти, расти, цветочек», «Догорела свечка»).
2. «Я начну, а ты продолжи». Задание: описать последовательные изменения на собранных картинках. Например, можно начать так: «Стакан стал пустым, потому что...»
3. Игра «Подбираю к серединке». Взрослый разделяет картинки на «начала», «серединки» и «концы», а затем раскладывает «серединки» вниз изображениями. Ребенок берет одну из серединок, описывает ее и подбирает «начало» и «конец», сопровождая объяснением своего выбора.
4. «И с начала, и с конца». Как и в предыдущей игре, картинки делятся на три части: начало, середина и конец историй. Задание:
 - По одной начальной части опиши все событие (всю последовательность). Если ребенок не помнит содержание всей картинки в целом, он может сочинить свою историю. Затем находят соответствующие начальной части серединка и конец и полученная картинка сравнивается с рассказом.
 - Расскажи о событиях, изображенных на картинках, но начинай рассказ с конца (подборка частей к конечной части).
 - Придумай свой «тройной» рисунок и расскажи о нем, попробуй нарисовать.
5. Игра «Конкурс веселых троек». Перед началом игры все части картинок перемешиваются изображениями вниз. Затем играющие берут по три или по шесть частей (в зависимости от числа участников игры: 8 или 4 человека). Задача состоит в том, чтобы найти «своих», то есть тех игроков, у которых остальные части картинки. Когда игроки найдут свою «тройку», они должны подготовить маленький номер-сюрприз на «Конкурс веселых Троек». Сюрпризом может быть шутка, рассказ, стихотворение, загадка, пантомима. Желательно, чтобы номер как-то обыгрывал тематику картинки. Например, трое игроков, составившие картину «Яблоко», могут спеть частушку про яблоки или «Эх, яблочко, куда катишься», или изобразить процесс поедания яблока.
6. Игра «Счастливый случай». В игре могут участвовать 3, 6, 8 игроков. Части картинок перемешиваются (изображениями вниз), каждый игрок получает от 3 до 8 элементов-частей. Если из них можно составить целую картинку - это «счастливый случай». Игра повторяется до тех пор, пока не выпадет «счастливый случай (если игроков 6, 8), а если игроков трое, то играют до двух «счастливых случаев», оказавшихся у одного игрока.
7. Игра «Конец - середина - начало». В игре участвуют 3, 6, 8 игроков, которым достаются соответственно 8, 4 или 3 части-элемента головоломки. Тот, с кого игра начинается, выкладывает свою часть картинки и объявляет: «У меня оказалось начало (середина, конец). Это... У кого продолжение (окончание)?» Следующий объявляет: «У кого оставшаяся часть? На ней должен быть изображен...» Тот, кто представит ту часть, которая делает картинку полной, забирает ее. Победителем объявляется участник, у кого в конце игры оказалось больше собранных картинок или не осталось невыложенных элементов.

Обычно обученный ребенок предлагает сверстникам усвоенные с помощью взрослого варианты игровых заданий и упражнений, а затем может придумать собственные варианты.

Детям с развитым воображением можно подсказать новую игру «Наоборот» по типу небылиц. В этой игре с помощью картинки каждый играющий придумывает небылицу, в которой действие происходит с конца, а не с начала. Выигрывает тот, чья небылица самая сложная или веселая, интересная, необычная.

Может быть предложено продолжение событий, представленных на картинке. Тогда рассказ по воображению будет оцениваться играющими по критериям занимательности или достоверности: у кого получилось занимательнее или у кого больше похоже на правду.

❖ Творческое использование пособия.

Взрослый может выбрать для игр и занятий только картинки с циклическими сюжетами, например, картинку с восходом солнца. На основе подобных картинок можно составлять «бесконечные истории» или рассказывать о событиях, происходящих ежедневно и зависящих от времени: «От восхода до заката мои дела». «От зари до зари», «С утра до вечера», «Бабушкины заботы с утра до вечера». Таким образом осуществляются и речевая подготовка ребенка к школе, и усвоение им представлений о цикличности дел и обязанностей, о правилах обязательного выполнения их в определенном порядке, ритме.