

# РАЗВИВАЕМ СИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ С ПОСОБИЕМ «ВОЛШЕБНЫЙ ПОЯСОК». ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЙ И УПРАЖНЕНИЙ

**Власова Н.Ю.,**

*учитель-логопед, зам. директора МБОУ СОШ №16, г.о. Коломна  
Московской обл.*

---

**Аннотация.** Ничто не увлекает ребенка больше, чем игра или игрушка. Как выбрать не просто одноразовое развлечение, а основу для развития, обучения и воспитания? Главное правило выбора таких игровых пособий — ребенок в занимательной форме должен решать умственные задачи, преодолевая трудности. В дошкольном возрасте именно игра — движущая сила активизации мысли и воображения, смекалки и изобретательности, инициативы и творчества, волевых качеств и эмоционального интеллекта. При выборе важно обращать внимание на безопасность, универсальность, вариативность, мобильность. В статье рассматривается игра «Волшебный поясок» — вариант игры «ДА-НЕТки» со множеством разнообразных заданий.

**Ключевые слова:** игры ТРИЗ, математика для дошкольников, развитие речи, подготовка к школе, познавательное развитие, системное мышление, развитие творческих способностей, развивающие игры.

---

Ничто не увлекает ребенка больше, чем игра или игрушка. Как выбрать ту, которая будет не просто развлекать, а развивать, обучать и воспитывать? Этот вопрос всегда был и остается актуальным и для педагогов, и для родителей. Связано это с огромным количеством разнообразных предложений, появлением новинок и трендов на инновации. К сожалению, сейчас в погоне за цифровыми технологиями недооценивают уникальность «руч-

ных» дидактических игр и пособий. Особенно ярко это проявляется у молодых педагогов, которые стремятся идти в ногу со временем. Часто они даже не знакомы с играми, которые дают возможность активной поисковой и продуктивной деятельности со свойственными для дошкольников способами действий: потрогать, покрутить, рассмотреть, наложить, приложить, примериться и т.д. Не умаляя достоинств современных технологий, мы не

должны забывать об эффективных классических методиках, которые основаны на игре, разработаны авторами с учетом психовозрастных и индивидуальных особенностей детей, проверены временем и педагогами разных стран. Главное правило таких методик — в процессе игры ребенок в занимательной форме должен решать умственные задачи, преодолевая трудности. В дошкольном возрасте именно игра — движущая сила активизации мысли и воображения, смекалки и изобретательности, инициативы и творчества, волевых качеств и эмоционального интеллекта.

Не отрицая достоинств современных разработок в области индустрии детских развивающих игр, многие опытные педагоги продолжают активно использовать давно и успешно зарекомендовавшие себя уникальные игровые пособия и развивающие игры, более 30 лет выпускаемые компанией «Корвет». Мало кто из творческих педагогов незнаком с логическими блоками Дьенеша, счетными палочками Кюизенера, развивающими кубиками по методикам Н.П. Линьковой, Б.П. Никитина, З.А. Михайловой, математическим планшетом. Очень важно, что все игры сопровождаются методическими рекомендациями. Разработаны полноценные учебно-методические комплексы для развития детей от 2 до 7–12 лет. Бери и работай, как говорится.



Воспитатели, презентуя свой опыт, не просто рассказывают об эффективности работы с данными пособиями, но и увлеченно делятся своими идеями, находками и разработками. А увлеченный педагог своей искренней заинтересованностью всегда сможет увлечь и ребенка.

Чем же так привлекательны эти пособия?

**Безопасность.** Все игры выполнены из легких материалов. Каждое дидактическое пособие небольшое по объему, не перенасыщено деталями. Любой ребенок может самостоятельно достать игру, подготовить материал, без помощи взрослого оперировать предметами и убрать рабочее место.

**Важно!** Все игры должны находиться в зоне доступа для ребенка, нет необходимости их убирать, так как они не нанесут травму.

**Универсальность.** Применяются в различных образовательных областях для детей всех воз-

растов. На начальных этапах знакомства с блоками, палочками или кубиками закрепляем с малышами сенсорные эталоны цвета, формы, величины. Учимся находить, сравнивать, классифицировать и обобщать. Например, в игре «Кот-рыболов» для блоков Дьенеша участникам предлагаются ведерки красного, желтого и синего цветов. Дети вместе с котом ловят необычных рыбок (блоки) в озере (обруч) и раскладывают по ведеркам в соответствии с цветом. Аналогично можно поиграть на закреплении формы или размера, а можно, наоборот, выпускать рыбок из ведра в озера (обручи разных цветов или размеров).

А с помощью палочек Кюизенера можно не только решать примеры и задачи, но и создавать художественные шедевры. Кстати, палочки замечательно «уживаются» с математическими весами. Состав числа можно не только увидеть, но и взвесить. Такие эксперименты вызывают у детей очень яркий отклик.

**Важно!** Уже на данном этапе у детей формируются умения использовать в игре предметы-заместители — это одно из важнейших условий развития гибкости ума и креативности мышления.

**Вариативность.** Игры и пособия в соответствии с разработанными программами, УМК и альбомами используются на групповых и подгрупповых занятиях



воспитателями (учителями-логопедами и дефектологами). Но с учетом современных требований к РППС в групповых помещениях их можно ввести в активное самостоятельное использование детьми. В соответствии с требованиями ФГОС ДО в дошкольных группах необходимо оборудовать центры детской активности разной направленности.

Используя комплект развивающих игр «Все для детского сада», можно достаточно полно оборудовать образовательное пространство центров познания и речи. Набор игр позволяет одновременно играть 4–5 детям.



Например, на групповом занятии по обучению грамоте дети познакомились с буквой и звуком [а]. Для закрепления зрительного образа буквы ребята могут выложить ее резиночками на математическом планшете или из кубиков, блоков, палочек, деталей сот.

**Важно!** Дети могут брать те пособия, которые им больше нравятся! Важно предоставить возможность выбора, проявления инициативы, общения в процессе обсуждения, оказания помощи друг другу.

**Мобильность.** С пособиями можно играть на столе, на полу, на стене и даже друг на друге.



## Поясок волшебный?

Стоит отдельно сказать об игре «Волшебный поясок» из серии «ДА-НЕТка». В методическом пособии подробно описана философия развивающей игры, обоснована важность формирования у детей умения правильно задавать вопросы. Основной инструмент — предметные картинки по пяти тематическим областям.

Почему лучше использовать поясок, если можно просто разложить картинку на столе?

Наш опыт дал такой ответ:



- на столе плохой обзор картинок для группы детей. Если играть с подгруппой из 2–5 детей и пользоваться пояском, то все дети будут видеть изображение правильно;
- карточки, вложенные в поясок, не рассыпаются, не падают со стола, доставляя неудобства;

- с целью профилактики зрительных нарушений необходимо, чтобы дети смотрели на наглядный материал не только вниз, но и вперед. Для этого материал должен располагаться не только горизонтально, но и вертикально. Поясок с картинками легко можно прикрепить к стене;

- поясок можно разместить в речевом центре и наполнять картинками по лексической теме, которая изучается на этой неделе. В математическом центре — цифрами или фигурами и т.д. Дети, усвоив ранее правила игр, смогут самостоятельно организовать игру;
- закрепив поясок на себе или ребенке, мы превращаем упражнение в подвижную игру, поддерживая двигательную активность детей, что тоже является одним из важнейших требований к организации образовательной деятельности детей;
- поясок прекрасно работает и в помещении, и на улице, что значительно увеличивает его обучающий и развивающий потенциал.

**Вывод.** «Волшебный поясок» помогает выполнять одно из условий образовательного процесса — интеграцию областей.

### **Игротека с «Волшебным пояском»**

Предложим несколько вариантов игр. В центре познания на стене закреплены цифры — числовой ряд. Под ним мы располагаем поясок с картинками и начинаем играть.

#### **1. Игра «Дружат числа и слова»**

История для детей (могут предлагаться разные игры и упражне-

ния): слова и числа в нашем языке живут дружно, но иногда они вдруг начинают выяснять, кто из них важнее, и ссорятся. И тогда наша речь становится некрасивой и неправильной. Постараемся опять их подружить.

Дети выбирают картинки по заданию педагога в соответствии с лексической темой или самостоятельно и вставляют их в поясок.

#### **Задание 1.**

На числовом ряду фишками отмечены несколько цифр. Найти в пояске соответствующую картинку и назвать, согласовывая с числительным: два велосипеда, пять самокатов, восемь колясок.

*Вариант.* Картинки на пояске отмечены прищепками, дети отсчитывают картинку и называют словосочетание.

#### **Задание 2.**

Двумя фишками на числовом ряду (или прищепками на пояске) отмечены начало и конец числового ряда. Назвать существительное с числительным: два банана, три яблока, четыре груши, пять персиков, шесть апельсинов.

*Вариант.* Фишками отметить числовой отрезок, а прищепкой — выбранную картинку (выбор картинки можно произвести, например, приемом «да-нет» или творческой загадки). Нужно составить словосочетание только с одним существительным.

**Важно!** В данных упражнениях нужно максимально использовать потенциал 10 кармашков —



базовый счет в пределах 10: прямой, обратный, порядковый. Например, первый дуб, третья сосна, шестой клен, десятая липа. Или: семь боровиков, шесть боровиков, пять боровиков, четыре боровика.

Это история, когда русский, а также и иностранный (изучение иностранных языков на уровне дошкольного образования очень востребовано) языки и математика крепко дружат.

## 2. Игры на расширение «поля зрения»

Эффективная профилактика нарушений письменной речи.

### Игра «Зеркало»

От центра влево выставлены карточки, задача детей — выставить карточки симметрично от центра вправо. Эту игру интересно проводить как командную эстафету, обозначив центр пояса прищепкой и приготовив два одинаковых набора карточек.

Ребенок из первой команды выставляет карточку справа или слева от прищепки, затем ребенок из второй команды ставит симметрично такую же картинку. Когда все картинки выставлены, дети хором называют картинки, начиная с центра, тем самым увеличивая диапазон охвата (например, ласточки, грачи, аисты, воробьи, скворцы). В данном примере можно игру продолжить, попросив найти лишнюю картинку и дать пояснение.

**Важно!** Любой вариант ответа ребенка принимается, если он сумел объяснить свою точку зрения. Самый простой и ожидаемый ответ — воробьи, так как они перелетные птицы. Но дети могут назвать скворцов, потому что они живут в домиках, сделанных для них людьми. Или ласточек, потому что у них необычные хвостики. Эти ответы помогают понять, что у детей формируется целостный образ предмета. Именно то, на что и направлено обучение.

### Игра «Собирайка»

Задача — выложив две группы картинок от центра к краям, назвать каждый предмет с соответствующим признаком, двигаясь от центра к краям.



Например, от центра влево выставить карточки с цветами, а вправо — с фигурами. Попросить детей соединить цвет и фигуру и сказать, что получится, начиная с центра и двигаясь к краям: красный треугольник, синий круг, желтый треугольник, синий прямоугольник, желтый квадрат. Можно продолжить и выбрать лишнюю пару.

В данном упражнении карточки дети могут выставлять в любом порядке.



Игру можно усложнить, если, например, в одном наборе будут картинки с изображениями животных, а в другом — с изображениями их жилищ. Ответы будут звучать так: медведь в берлоге, белка в дупле, лиса в норе и т.д.

Можно придумать множество вариаций.

### 3. Игры на развитие логического и креативного мышления

#### Игра «Парочки»

В нашей практике — самая любимая детская игра.

*Задача* — объединить предметы по парам на основе сходств по любому признаку.

В поясок вставляются десять картинок (любой вариант определения — дети просто выбирают 10 из доступных 20–30). Каждый ребенок (если в подгруппе 10 детей) или пара выбирает по одной карточке и собирает картинки с помощью вопросов «да-нет» (варианты широко представлены в методических рекомендациях к пособию).

Можно предложить ребятам «подружить» все вставленные в поясок картинки по парам, пытаясь определить какое-либо сходство. Принимаются любые ответы, если они доказаны.

**Важно!** Сложность заключается в том, что необходимо собрать все пять пар из десяти картинок. Лишних быть не может. Такой

подход способствует развитию аналитического мышления, учит нестандартно подходить к пониманию предмета и его признаков, находить скрытые свойства.

### Игра «Паровозик»

*Задача* — выстраивать в логический ряд картинки, определяя общее или схожее свойство или признак каждого последующего изображенного предмета с предыдущим.

Предложить детям представить, что поясok — это паровозик с вагончиками. Картинки хотят сесть в вагончики так, чтобы в соседних вагончиках обязательно ехали друзья. А друзья — это предметы, у которых есть что-то общее или похожее. Как и у людей.

*Простой вариант* — картинок больше 10, и детям легче выбирать.

*Усложнение:* как и в предыдущей игре, используются только 10 выбранных картинок, которые надо «рассадить» по вагончикам.

### 4. Игры по обучению грамоте «Буквознайки»

Волшебный поясok трансформируется в домик с окнами, где живут буквы русского (или иностранного) алфавита.

Каждый раз из окошек-ячеек выглядывают разные буквы (буквы заранее выставляются педагогом перед занятием или



в игре по собственному выбору ребенка).

*Варианты* игр различны:

- найти слова в буквенном ряду;
- составить слова из букв;
- подобрать слова на каждый звук;
- выбрать картинку, в названии которой есть данный звук, и «проводить» ее в гости к этому звуку.

### 5. Игры на развитие связной речи и творческого мышления

#### Игра «Вот такая история»

*Задача* — составлять рассказ по цепочке.

*Вводная для детей:* какой-то персонаж приготовил очень интересную историю о своем невероятном приключении, но решил ее зашифровать — спрятать в картинках. Попробуйте разгадать его загадку.

Задание сложное. Педагог не может предположить, куда поведет фантазия детей. Тем и ценны

такие упражнения. На свое усмотрение педагог может использовать картинки одной тематики или миксовать.

Важный момент: поясок, закреплённый на поясе, помогает организовать продуктивные занятия даже на улице: ничего не падает, не улетает.

Приведем примеры игр, направленных на развитие произвольного внимания, закрепление словаря, формирование полноценного образа предмета.

### Игра «Хоровод»

Ведущий с пояском, в который вставлены картинки, стоит в центре круга. У него в руке любой предмет, ассоциирующийся с указкой, либо просто вытянутая рука.

*Вариант.* Дети двигаются по кругу со словами: «В хороводе не зевай и картинки называй». Ведущий поворачивается в другом направлении. По окончании слов все останавливаются. Тот, на кого указывает рука или предмет, называет первую картинку. Далее дети по очереди быстро называют картинки по порядку. Это не так легко, как кажется на первый взгляд: ребенку надо сказать свое слово вовремя и правильно определить свою картинку. Игра проводится несколько раз, можно менять местами картинки или детей, чтобы задания не повторялись.

Для старших дошкольников задания можно усложнить, ис-

пользуя приемы, описанные в методических рекомендациях к игре. Например, называть не предмет, а его признак, действие, часть, ассоциацию и т.д.

*Другой вариант.* Дети двигаются по кругу со словами: «Хоровод заводи и картинку находи».

Ребенок, на которого укажет рука-стрелка водящего, загадывает загадку, остальные пытаются отгадать. Рекомендуем также использовать варианты, аналогичные описанным в методическом пособии.

Эффективен в использовании прием «*прятки*»: в пояске все картинки перевернуты. Только ведущий и ребенок, сочиняющий загадку, видят картинку. Когда дети отгадывают — картинку переворачивают лицевой стороной и ставят в поясок.

В хороводе также можно использовать и некоторые варианты игр, рассмотренные в настоящей статье выше.

Игр, которые волшебный поясок может сделать более творческими, креативными, увлекательными и подвижными, достаточно много.

Подводя итог, отметим, что все представленные нами игры и пособия можно активно и очень продуктивно использовать и в домашнем семейном кругу, и в образовательных организациях на этапах дошкольного и начального школьного обучения, и в детских развивающих центрах.