

КОРАБЛИК

№ 33

Электронный журнал для дошкольников

Здравствуйте, уважаемые читатели!

Я рад, что вы обратили внимание на это информационное издание.

В бесплатном электронном журнале «Кораблик» вы найдёте качественный и нужный материал, который поможет вашим детям достойно подготовиться к поступлению в школу, сделать полезным времяпрепровождение дошкольников, обогатить домашнее общение совместным решением творческих заданий.

С уважением Валерий Саченко,
редактор электронного журнала «Кораблик»



Бесплатный электронный журнал «Кораблик» защищён законом об авторском праве и смежных правах. Воспроизведение бесплатного электронного журнала «Кораблик» или любой его части в какой-либо форме и какими-либо средствами (электронные или механические, включая печатные формы, фотокопирование, запись на магнитный, оптический носители) или обращение любым способом в иную форму хранения информации запрещается без письменного согласия издателя данного бесплатного электронного журнала.

Бесплатный электронный журнал «Кораблик» предназначен для личного использования и поставляется в виде «как есть».

Автор и издатель не несут никакой юридической или финансовой ответственности за действия третьих сторон.

Мнение издателя может кардинально отличаться от мнения читателя. Ни издатель, ни авторы материалов не несут любой ответственности за действия, которые будут выполнены читателем после прочтения бесплатного электронного журнала «Кораблик», а также за неверную интерпретацию его содержания.

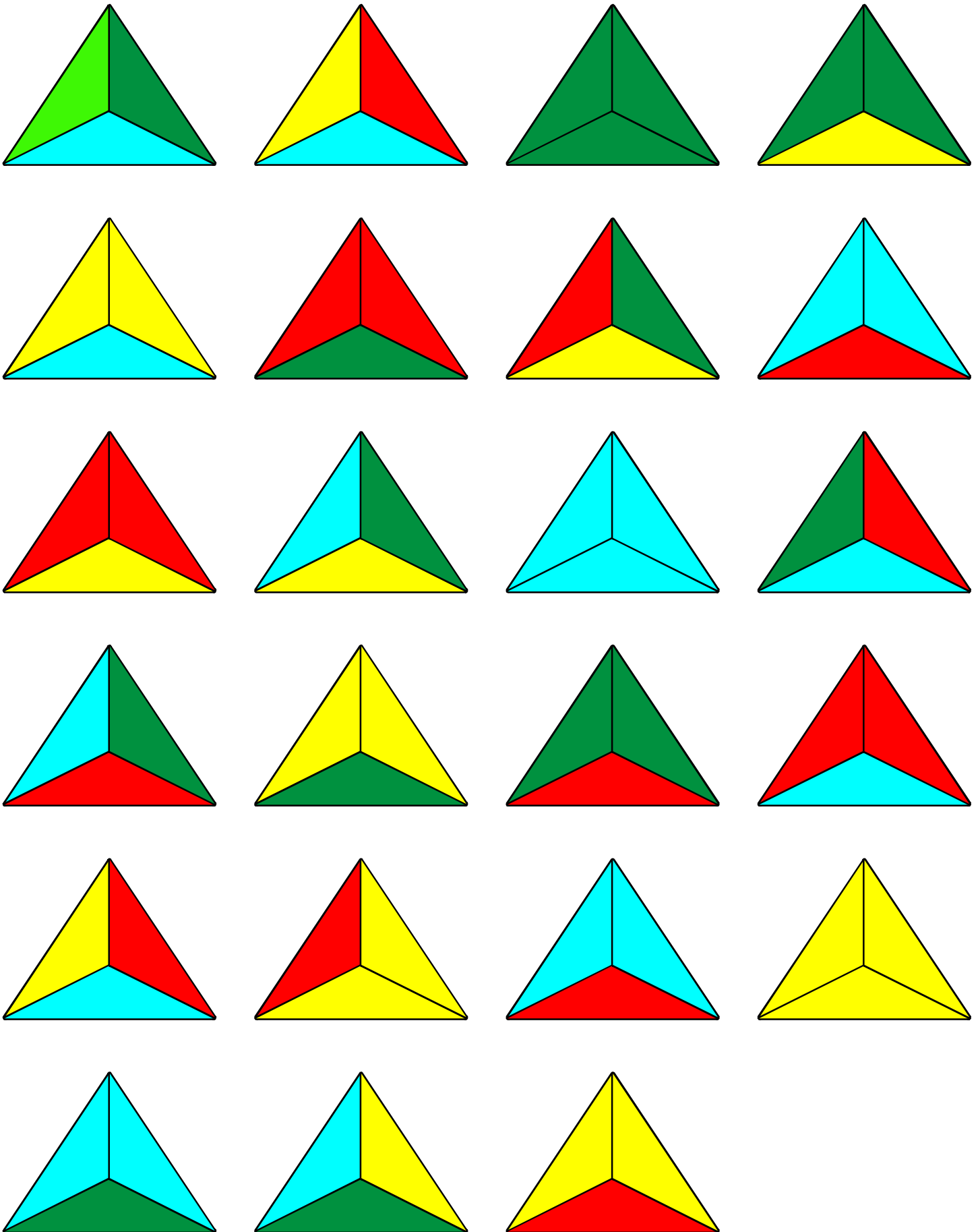
Читатель бесплатного электронного журнала «Кораблик» принимает ответственность за использование всех его материалов на себя.

Вы МОЖЕТЕ свободно распространять бесплатный электронный журнал «Кораблик» при соблюдении следующих условий:

- распространять бесплатный электронный журнал «Кораблик» бесплатно!
- размещать его на своем сайте для бесплатного доступа к нему, рекомендовать бесплатный электронный журнал «Кораблик» своим друзьям и знакомым, подписчикам вашей рассылки.

ТРЕУГОЛЬНОЕ ДОМИНО.

Треугольники раскладываются так, чтобы совпали по цвету части соседних треугольников



ЧИСЛОВОЕ ДОМИНО.

Квадратики раскладываются так, чтобы совпали по числам части соседних квадратов

1	4
1	2

4	3
2	2

3	5
2	5

1	2
3	4

2	2
4	1

2	5
1	3

3	4
5	2

4	1
2	3

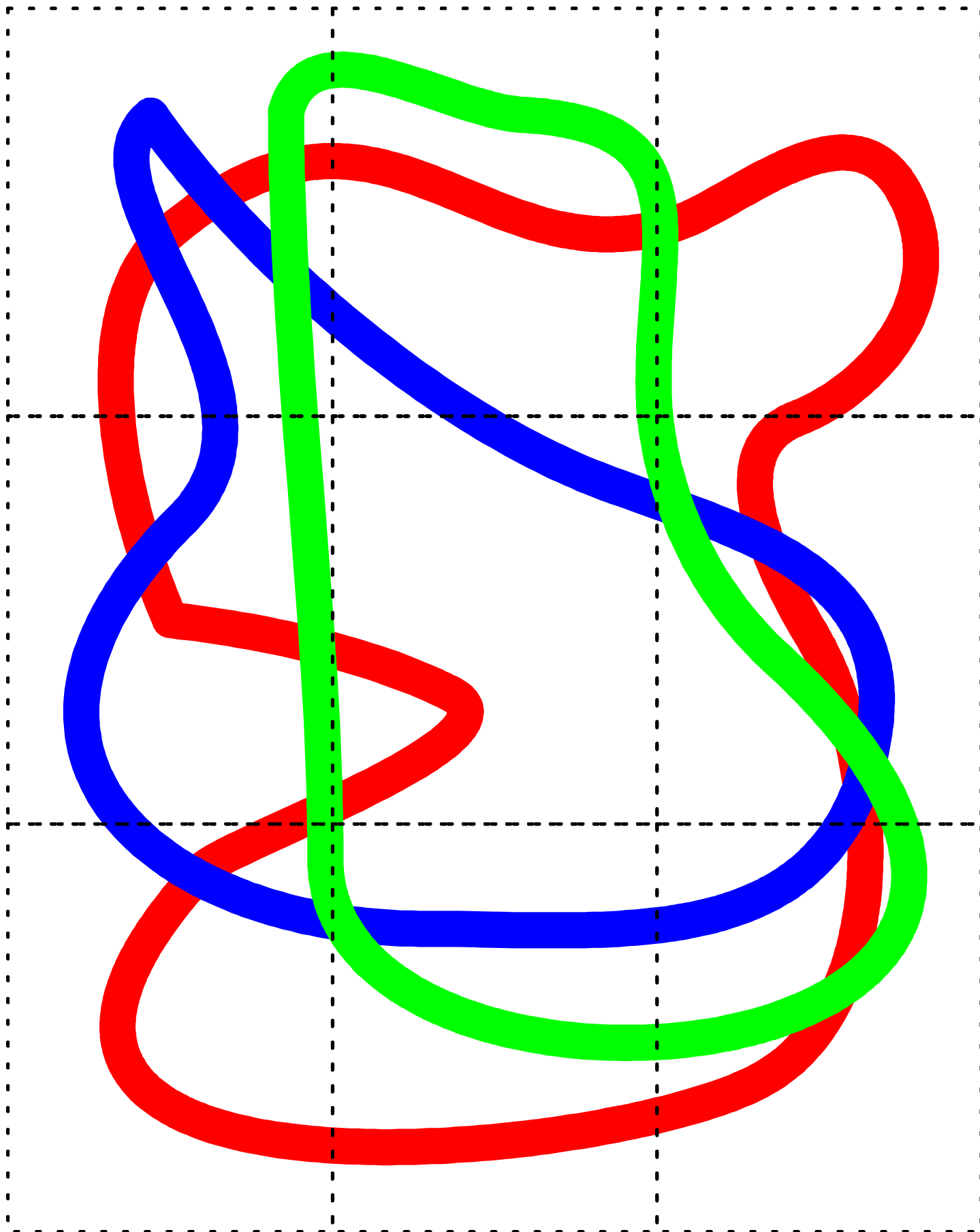
1	3
3	2

5	2
1	5

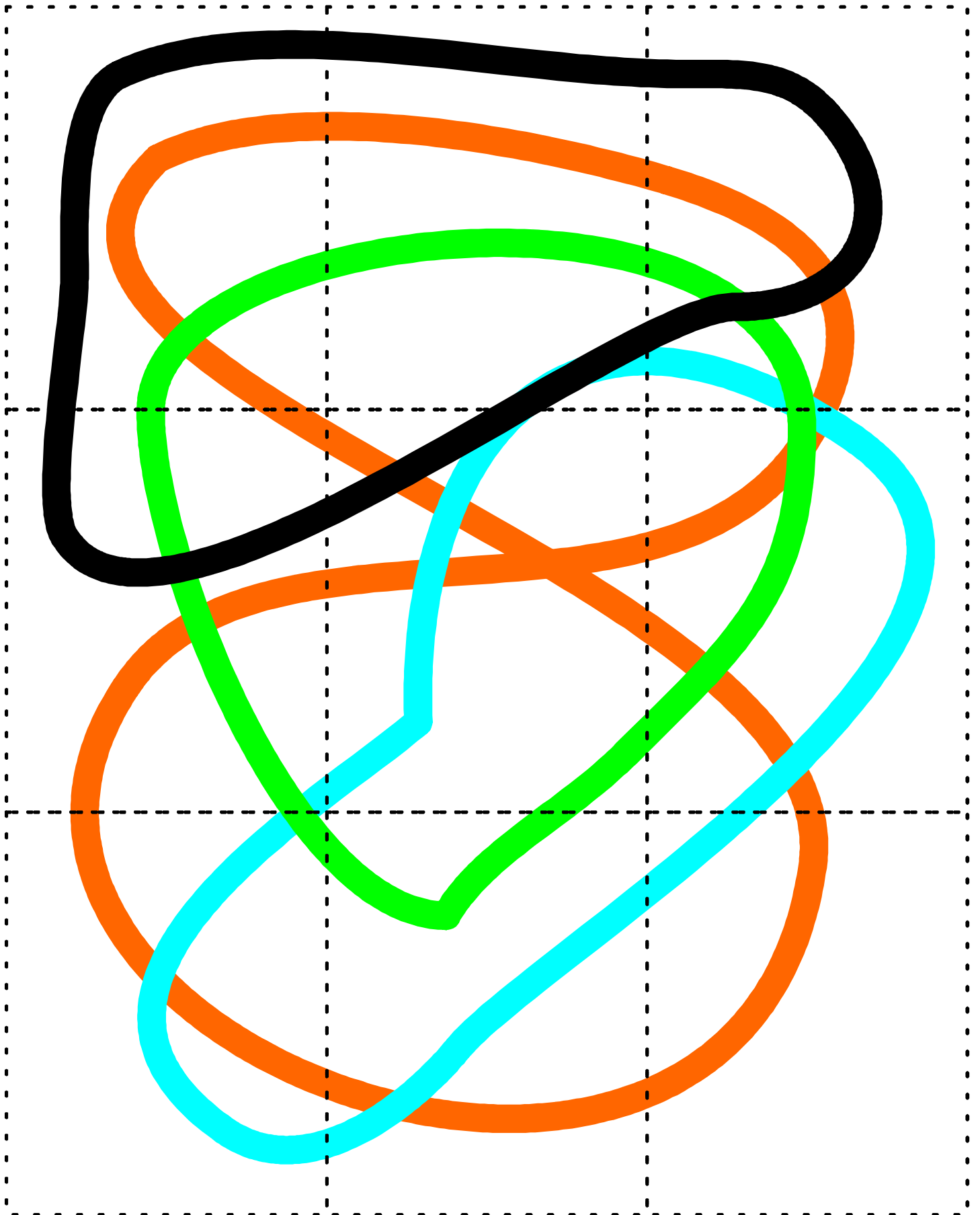
2	3
5	3

3	2
3	1

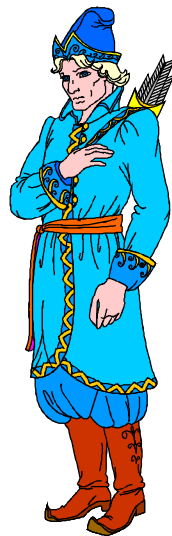
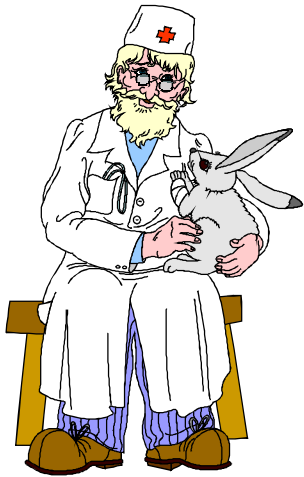
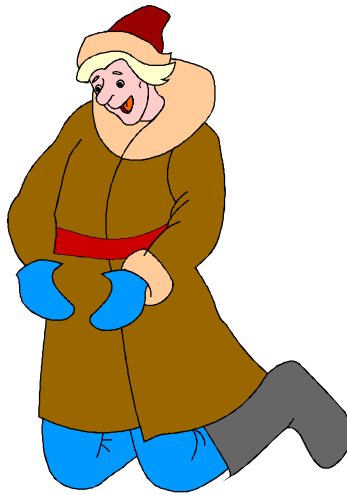
Разрежьте рисунок по пунктирным линиям, перемешайте получившиеся части.
Предложите ребенку собрать целую картинку так,
чтобы все линии одного цвета были замкнуты



Разрежьте рисунок по пунктирным линиям, перемешайте получившиеся части.
Предложите ребенку собрать целую картинку так,
чтобы все линии одного цвета были замкнуты

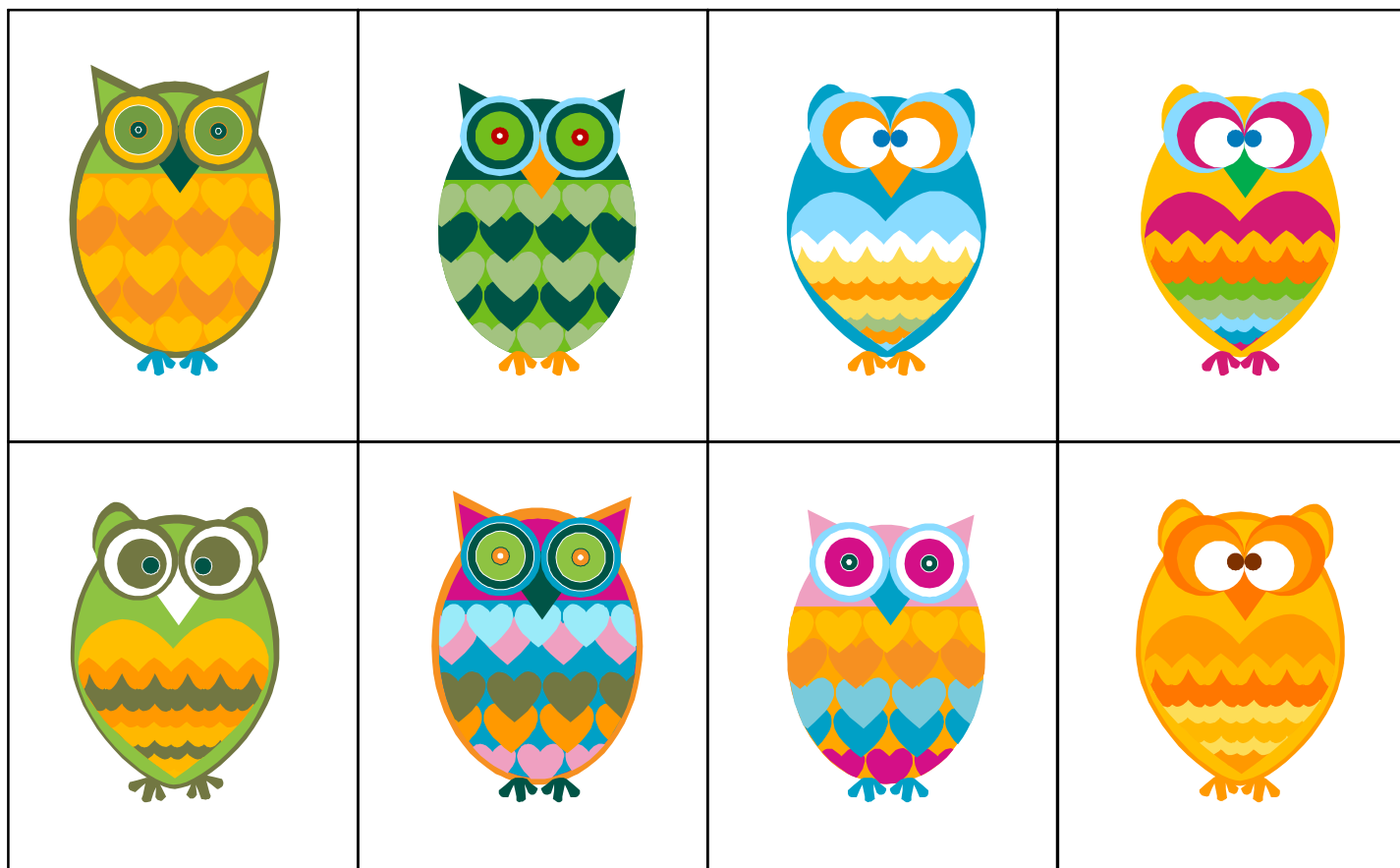


Внимательно рассмотри персонажей,
на следующей странице выбери те предметы, которые подходят каждому из них





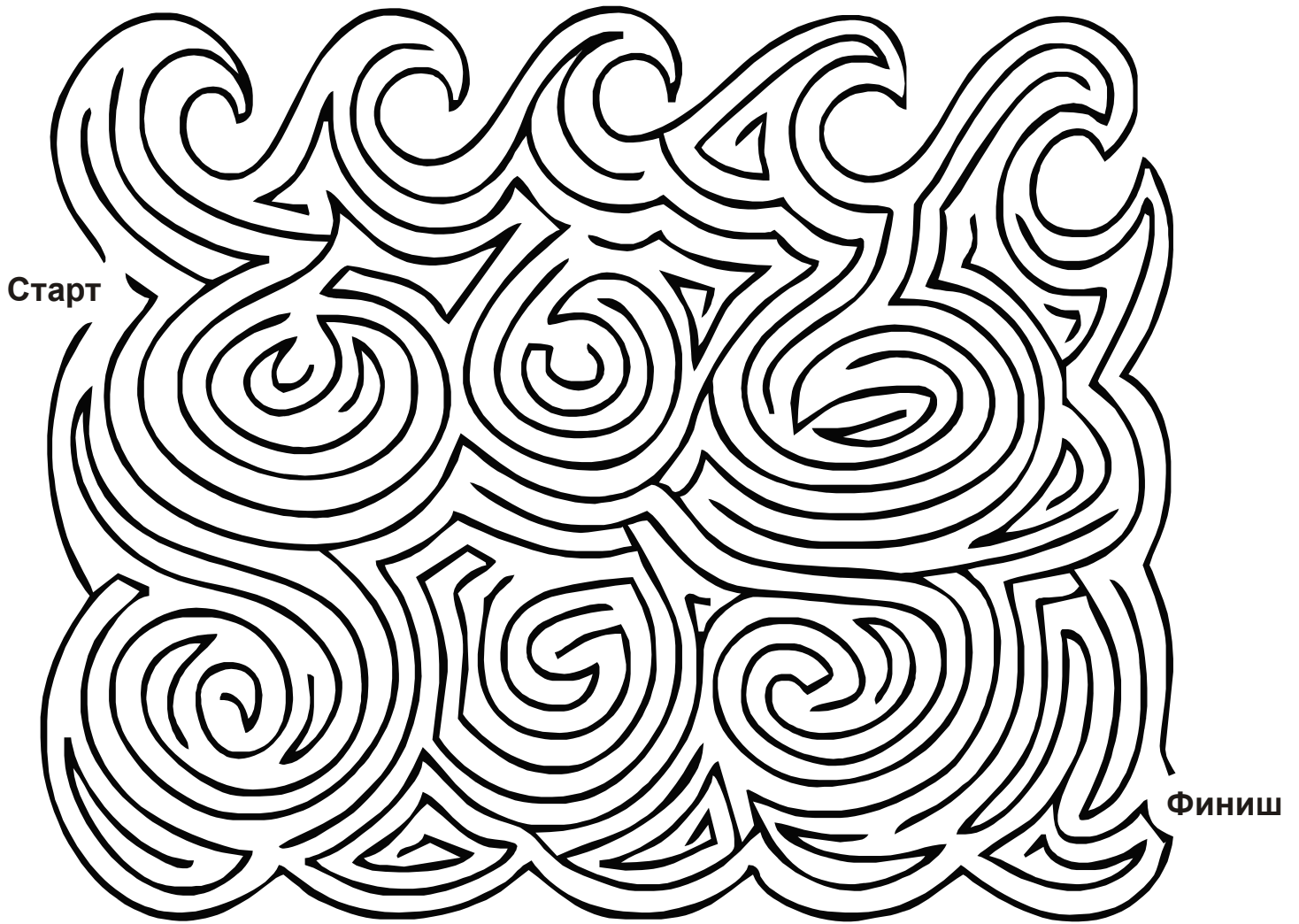
Запомни расположение предметов на картинке



Что изменилось на картинке?



Пройди лабиринты



Цель пособия — предложить заинтересованным взрослым некоторые практические материалы для предметной подготовки ребенка: формирования его элементарных математических представлений, развития психических процессов (внимание, восприятие, память, мышление, воображение, речь), развития интереса к математической стороне окружающего.

Игры и упражнения, подобранные здесь, могут быть использованы в различных жизненных ситуациях. В их проведении пригодятся как любые окружающие ребенка предметы, так и заранее подготовленные дидактические развивающие материалы. Играть можно с одним ребенком или со всеми членами семьи одновременно. В любом случае предлагаем ориентироваться на индивидуальные возможности малыша, особенности вашего семейного воспитания.

Адресуется родителям, бабушкам, дедушкам, слушателям материнских школ и родительских университетов, педагогам дошкольных учреждений.

ЧЕГО МОЖЕТ ДОСТИЧЬ ВАШ РЕБЕНОК В ОБЛАСТИ ПРЕДМАТЕМАТИКИ?

Приведем примерный перечень знаний, умений, навыков, показателей познавательного развития ребенка разных возрастных периодов, на которые можно ориентироваться в образовательной деятельности с ним.

У детей до 3 лет формируются первоначальные элементарные математические представления в области знаний о количестве, о величине, о пространстве, о времени и о геометрических фигурах.

К трем годам ребенок способен самостоятельно:

- отвечать на вопрос «сколько?» словами «много», «один», «ни одного»;
- адекватно заданию показывать (давать) три, два или один предмет;
- составлять без ошибок попарно соответствие между предметами двух групп (накладывать, пририсовывать или приставлять один предмет к одному);
- с помощью собственных рук показывать величину в целом — большой, маленький (круговые движения рук);
- практически сравнивая 3-5 предметов, «строить» возрастающий или убывающий ряд предметов, не допускать при этом ошибок;
- по просьбе взрослого показывать на себе, взрослому, кукле части тела и детали отдельных частей тела;
- правильно выполнять задания, связанные с названием и размещением предметов (изображений) в середине листа, рядом с ..., возле ..., в уголке листа, вверху, внизу листа.

В период от 3 до 5 лет у детей формируются основные действия (счет, сравнение, обследование, сериация), элементарные математические представления в области знаний о количестве, о величине, о пространстве, о времени и о геометрических фигурах.

К пяти годам ребенок способен самостоятельно:

- находить «много» и «один» из предметов в ближнем окружении (комнате);
- сравнивать группы предметов по количеству входящих в них элементов без счета наложением, приложением, графически (соединяя нарисованные предметы линией);
- считать количественным счетом в пределах 5-7-10 про себя без ошибок;
- верно определять порядковое место предмета в ряду, считая по порядку слева — направо и справа — налево;
- узнавать цифры (в пределах изученных чисел);
- называть и показывать параметры величины (длина, ширина, высота), толщину и величину в целом;
- узнавать различные геометрические фигуры, правильно их называть;
- правильно называть все части тела, выделять при этом правую и левую стороны;
- правильно определять предметы, расположенные сверху, снизу, впереди, сзади, справа и слева от себя;
- правильно называть последовательность частей суток (утро, день, вечер, ночь).

К 6 годам ребенок способен самостоятельно:

- группировать предметы (явления) по 2-4 признакам одновременно;
- определять среди групп из 2 и более предметов (явлений) равные, большие, меньшие (наложением, приложением, графическим соотношением, при помощи счета);

- считать без ошибок до 10 про себя;
- определять место предмета в ряду;
- без ошибок называть цифры от 0 до 9;
- знать, что обозначает цифра;
- составлять группу из пяти разных единичных предметов;
- знать состав чисел до 10 из двух меньших чисел;
- определять большее и меньшее из любых двух чисел первого десятка;
- измерять с помощью условной мерки линейные протяженности (длину, ширину, высоту);
- безошибочно раскладывать предметы в порядке возрастания или убывания. Правильно речью оформлять отношения между элементами этого ряда (например, самый длинный, короче, короче, еще короче, самый короткий);
- называть правильно круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, трапецию, ромб, шар, куб, цилиндр;
- правильно определять положение предметов относительно себя и других объектов;
- без ошибок называть последовательность дней недели, месяцев в году, пор года.

Чтобы ваш ребенок смог достичь всего, что могут дети его возрастной группы, надо очень тактично, играя с ним, помочь познать мир чисел, геометрических фигур, величин, пространства и времени.

ФОРМИРУЕМ И РАЗВИВАЕМ ОЩУЩЕНИЕ, ВОСПРИЯТИЕ, ПАМЯТЬ, ВНИМАНИЕ, ВОООБРАЖЕНИЕ, МЫШЛЕНИЕ, РЕЧЬ РЕБЕНКА, ИЛИ ИГРАЕМ В РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

Играем с детьми до 3 лет.

ПОЛОВИНКИ

Играя в эту игру, следует помнить, что самым сложным из психических процессов является воображение. Ни одна деятельность взрослого или ребенка не обходится без нее. Если мы хотим, чтобы наш ребенок в настоящем и будущем был успешным, творческим, особое внимание в его психическом развитии необходимо уделить развитию именно воображения. Первым этапом развития воображения, первой его качественной характеристикой является воссоздающий характер. Ранний возраст является благоприятным для развития воссоздающего воображения. Предлагаемая игра поможет развить у ребенка такое воображение, внимание, память.

Вам понадобятся 24 карточки, на каждой из которых изображены половинки предметов. Для их изготовления подойдут любые предметные картинки, которые можно разрезать на две части. Ребенку надо отыскать среди карточек нужную половинку, чтобы получилось целое изображение.

Ход игры. Взрослый показывает карточку и рассказывает, что случилось несчастье, потерялась половинка предмета. Предлагает ребенку попробовать отгадать, что было изображено и найти потерянную половинку. Для поиска надо предлагать половинки 3-4 изображений (не более!).

ВОЛШЕБНОЕ ОКОШКО

Вам понадобятся различные хорошо знакомые картинки или фотографии, большой по размеру лист бумаги с вырезанным посередине квадратом — окошком. Размер окошка должен быть не меньше четверти размера изображения на картинке или фотографии.

Ход игры. Взрослый закрывает листом с окошком картинку и предлагает ребенку угадать, что мы увидели в волшебное окошко. Окошко можно передвигать по картинке, показывая разные части изображения.

ТАКОЙ ЖЕ

Вариант 1. Вам понадобится набор шаров (кубиков, цилиндров и т.п.) разного цвета и размера.

Ход игры. Взрослый показывает один предмет, называет его, называет признак, на который он хочет обратить внимание ребенка (например, это шар, он красный, или это кубик, он большой), и

предлагает найти (собрать, выбрать, принести, сложить в коробку и т.п.) такие же. При выполнении задания важно обязательно обсудить с ребенком его выбор, пользуясь словами: такой же, одинаковый.

Вариант 2. На прогулке можно найти лист (камешек, каштан, палочку и т.п. предметы) и попросить ребенка найти такой же. Дома, рассматривая с ним шкатулку с пуговицами, попросить подобрать к красной пуговице другие красные пуговицы, к большой — большие и т.п.

Играем с детьми от 3 до 5 лет.

БУСЫ

Вам понадобятся разноцветные и разновеликие пуговицы или бусины (деревянные, пластмассовые).

Ход игры. Взрослый предлагает собрать бусы и определяет порядок их чередования. Этот порядок может быть по цвету (сначала красную бусину, потом желтую, потом зеленую), по величине (самую большую, потом поменьше, потом самую маленькую), по величине и по цвету одновременно (самую большую красную, затем поменьше желтую, а затем самую маленькую зеленую). При сборе бус взрослый должен обязательно контролировать процесс сбора и просить ребенка проговаривать правила сбора, объяснять почему он взял именно эту бусину, а не другую, спрашивать: «Какую следующую бусину возьмешь?», «Почему?»

Играем с детьми от 5 до 6—7 лет.

УГАДАЙ, ЧТО СПРЯТАНО

Вам понадобятся: любые небольшие предметы (или геометрические фигуры) разного цвета, величины, изготовленные из разных материалов, коробка с крышкой (любая другая емкость, куда будем прятать предмет).

Ход игры. Взрослый прячет в коробку один предмет. Объясняет, чтобы угадать, что спрятано, ребенок может задавать вопросы о цвете, величине, материале, из которого сделан предмет, о том, к какой группе предметов он принадлежит. Но вопросы надо задавать так, чтобы отвечающий говорил только слова «да» и «нет». Например, спрятана чайная ложка. Можно спросить: это игрушка? Нет. Это геометрическая фигура? Нет. Это посуда? Да. Этот предмет стеклянный? Нет. Этот предмет пластмассовый? Нет. Этот предмет металлический? Да. Он большой? Нет. Маленький? Да. И т. д.

Когда предмет угадан, взрослый и ребенок меняются ролями. Теперь малыш прячет предмет, а взрослый задает вопросы, чтобы угадать спрятанный предмет.

ПОХОЖ — НЕ ПОХОЖ

Вам понадобятся любые два разных предмета или две разные картинки, или две разные фотографии. Играть могут взрослый и ребенок, рассматривая друг друга.

Ход игры. Надо рассмотреть два предмета (две фотографии, два рисунка и т. д.) или посмотреть друг на друга и сказать похожи они или нет, рассказать чем похожи либо не похожи предметы, люди и т. д.

ПОЕЗД

Игра не требует специальной подготовки. В ней могут принимать участие и люди, и любые предметы, которые есть в доме.

Ход игры. Взрослый рассказывает, что жил-был поезд, первым вагоном которого был... Можно назвать себя, любого члена семьи или любой предмет, который есть рядом. Вагонов в поезде было очень много, но вот беда, они все отцепились друг от друга. Надо помочь поезду: прицепить вагончики друг к другу. Сделать это можно только тогда, когда между вагончиками есть что-то общее, когда они чем-то похожи друг на друга. Далее взрослый показывает любой другой предмет и называет его вторым вагончиком. Спрашивает: «Можно соединить первый и второй вагончики? Чем они похожи?». Если ребенок затрудняется, то можно предложить ему сравнить предметы по их форме, цвету, назначению, материалу, из которого они сделаны и т. д.

Аналогично представляются остальные предметы-вагончики. Их количество зависит от степени интереса ребенка к поиску общих качеств, признаков предметов.

Затем взрослый рассказывает дальше: «Поезд долго и много путешествовал, бывал в разных странах, перевез очень много людей и, конечно, очень устал, немного состарился и уже требует отдыха и ремонта. Поставить поезд на ремонт в депо целиком нельзя — поезд очень длинный. Вагончики надо разъединить. Чтобы отцепить один вагончик от другого, надо назвать то, чем вагончики не похожи друг на друга, чем они друг от друга отличаются». Далее взрослый предлагает ребенку посмотреть на два соседних вагончика и сказать об их отличиях.

Игра завершается тогда, когда все вагончики отцеплены друг от друга.

КАЖДЫЙ ПЛОД — В СВОЙ ДОМ

Вам понадобятся две большие салфетки овальной формы разного цвета. Будет очень хорошо, если салфетки будут кружевными или капроновыми (прозрачными). Это надо для того, чтобы при частичном наложении их друг на друга цвет обоих салфеток был виден, одновременно были видны обе салфетки.

Кроме того, в вашем распоряжении должны быть либо натуральные овощи и фрукты, либо игрушечные их заменители, либо карточки с их изображениями. Могут быть представлены большие и маленькие зеленые фрукты и овощи (капуста, огурец, яблоко, груша, сладкий перец); коричневые (картофель, груша, киви); красные (помидор, яблоко, вишня, сладкий перец); бордовые (свекла, редис); оранжевые (морковь, перец сладкий, апельсин, мандарин); желтые (лук, кабачок, тыква, груша, яблоко, перец сладкий, банан); черные (редька); синие (слива, баклажан) и т. п.

Ход игры. Вначале надо рассмотреть с ребенком фрукты и овощи, назвать их, определить цвет, форму, величину.

Затем взрослый предлагает выполнить различные задания:

— На красную салфетку положить овощи, на зеленую салфетку — фрукты.

— На красную салфетку положить красные фрукты, на зеленую салфетку — не красные фрукты.

— На красную салфетку положить не зеленые овощи, на зеленую салфетку — зеленые овощи.

— На красную салфетку все большие фрукты (овощи), на зеленую салфетку — все маленькие фрукты (овощи).

Далее задания можно усложнить:

— На красную салфетку положить красные овощи и фрукты, а на зеленую салфетку — разноцветные яблоки. Чтобы правильно выполнить это задание, красное яблоко следует положить одновременно на две салфетки. Для этого салфетки на одну четверть накладываются друг на друга и на это место выкладывается красное яблоко.

— На одну из салфеток положить коричневые фрукты и овощи, а на другую — разноцветные груши (одновременно на двух салфетках будет лежать коричневая груша).

— На одну из салфеток положить оранжевые фрукты и овощи, а на другую — разноцветные перцы (оранжевый перец) и т. д.

Еще один вариант усложнения задания:

— На одну из салфеток положить большие и маленькие яблоки, а на другую — все маленькие фрукты. На общей части двух салфеток окажутся маленькие яблоки.

— На одну из салфеток положить большие и маленькие помидоры, а на другую — все большие овощи. На общей части двух салфеток окажутся большие помидоры.

Можно предложить на одну из салфеток положить те овощи, которые мама использует, когда варит борщ, а на другую — те овощи, из которых готовится любимый салат и т. д.

КАЖДЫЙ ПРЕДМЕТ — НА СВОЕ МЕСТО

Кроме салфеток вам понадобятся различные предметы, или их игрушки-заместители, или их изображения, относящиеся к понятиям одежда, обувь, мебель, цветы, посуда, письменные принадлежности, разноцветные большие и маленькие кубики, разноцветные большие и маленькие разной формы пуговицы, разновеликие и разноцветные геометрические фигуры, то

есть любые предметы, которые можно разложить по группам в соответствии с названным признаком, то есть классифицировать.

Игра проводится аналогично описанной выше игре.

ИГРА «ТАК — НЕ ТАК»

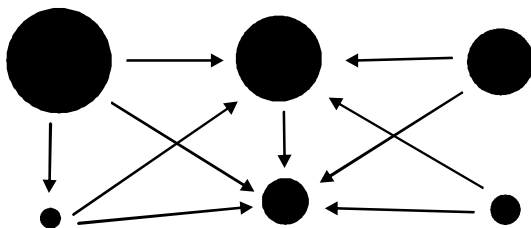
Во время этой игры мы будем упражнять детей в установлении действий по заранее заданному графическому изображению множества (графу — любой окружности, внутри которой изображены точками какие-либо предметы), формировать элементы логического, схематического мышления.

Вам понадобятся листы бумаги, цветные карандаши (ручки, фломастеры).

Ход игры. Играют взрослый и ребенок. Взрослый предлагает про что надо рассказать и говорит правило, при этом рассказывать надо не словами, а рисунками из точек и стрелок. Каждый на листке делает рисунок. Затем взрослый и ребенок обмениваются рисунками-графами. Надо разгадать то, что «рассказал» рисунком его напарник по игре. Если разгадано правильно, ребенок говорит взрослому «Так». Если не правильно, говорит «Не так» и рассказывает правильно.

Например, расскажи про подарки. Надо «рассказать» рисунком про то, кто кому дарил подарки 8 Марта (23 февраля, на Новый год, в День рождения кого-либо из членов семьи).

Правило: самого старшего члена семьи обозначить самой большой точкой; того, кто немного младше — точкой поменьше; кто еще младше — точкой еще меньше...; самого младшего — самой маленькой точкой. Кто кому дарил подарки показать стрелкой.



Расскажи про угощение. Надо рассказать цветными точками и стрелками чем и в какой последовательности ты угостишь друга. Точки рисуются того цвета, каким может быть угощение. Например, красной точкой можно обозначить красное яблоко, клубнику или еще что-то красное; желтой точкой — лимон, банан...; коричневой — шоколадку, конфету...; оранжевой — апельсин, мандарин, хурму... и т. д. Между точками надо нарисовать стрелки, показывающие последовательность от первого до последнего угощения.

Расскажи про букет другу. Проводится аналогично рассказу про угощения, но вместо угощений цветными точками обозначаются цветы соответствующего цвета. Надо угадать, какие цветы обозначены точками и назвать их в той последовательности, в которой они будут собираться в букет другу.

Расскажи про то, как надо приготовить вкусный салат. Цветными точками надо обозначить овощи соответствующего цвета, из которых будет «приготовлен» салат. Стрелками обозначить последовательность приготовления салата.

Можно создать целую книгу зашифрованных рецептов приготовления компотов, фруктовых и овощных салатов и т. д.

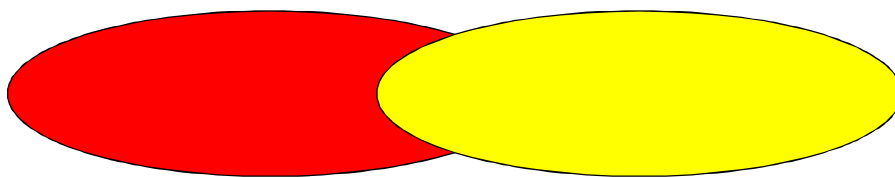
Расскажи про зоопарк. Цветными точками надо обозначить животных (используя карандаши, соответствующего цвета), которых ребенок видел в зоопарке, а стрелками показать путь от первой клетки до последней.

СКАЗКА

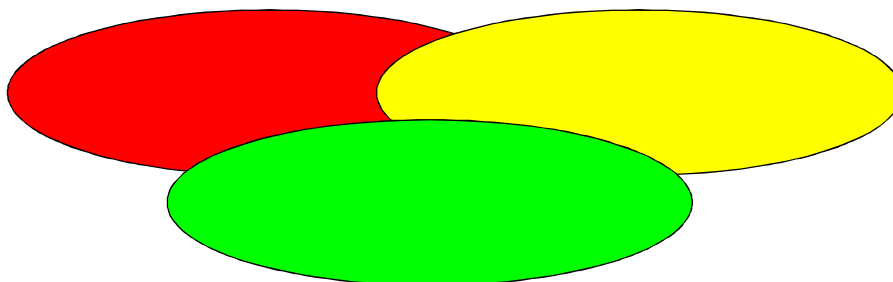
Вам понадобятся: игровое поле, разделенное на три полосы — красного, желтого и зеленого цвета (вариант 1);



игровое поле с двумя пересекающимися овалами — красным и желтым.



Они могут быть нарисованы на листе бумаги или для их создания могут быть использованы два шнура (ленты, куски тесьмы) красного и желтого цвета (вариант 2); игровое поле с тремя пересекающимися овалами — красным, желтым, зеленым.



Создаются так же, как и для варианта 2 (вариант 3); игровые карточки с изображениями героев различных сказок (доктор Айболит, Красная Шапочка, собака, лиса, медведь, заяц, волк, бабочка, комарик, пчела, муха, коза, семеро козлят, три поросенка, бабушка, дед, золотая рыбка, кот, петух, мышка, лягушка, курочка, уточка, колобок); цифры 1-7.

Во время игры ребенку надо будет выбрать героев сказок по заданному условию и разместить их на определенном поле.

Ход игры.

Вариант 1. Взрослый предлагает рассмотреть карточки с изображениями и угадать, из какой сказки герой. Рассказывает о том, что все герои перепутались, заблудились и попали в новую сказку. Давайте им поможем и разложим героев так, как я скажу. Предлагает взять карточки с героями, например, сказки «Доктор Айболит» и сказки «Волк и семеро козлят». На красное поле следует положить карточки с героями, которые участвуют только в сказке «Доктор Айболит», на зеленое — которые участвуют только в сказке «Волк и семеро козлят», а на желтое — тех, кто участвует и в той, и в другой сказках. Кто это? Вариант повторяется с героями других сказок. Желательно подбирать сказки так, чтобы в них участвовали одинаковые персонажи.

Вариант 2. Ребенок играет на игровом поле, где расположены два пересекающихся круга, и поля обозначены цифрами 1, 2, 3. Задания даются аналогично первому варианту.

Вариант 3. Ребенок играет на игровом поле, где расположены три пересекающихся круга, и поля обозначены цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. В этом варианте взрослый предлагает ребенку взять героев трех сказок, например: «Доктор Айболит», «Лисичка со скалочкой» и «Кот, петух и лиса». Во всех этих сказках одновременно участвует один персонаж — лиса. Ее следует расположить на поле с цифрой 7.

Перед тем, как играть в эту игру, надо вспомнить сказки: «Доктор Айболит», «Волк и семеро козлят», «Три поросенка», «Муха-Цокотуха», «Лисичка со скалочкой», «Кот, петух и лиса», «Колобок», «Красная Шапочка», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Курочка Ряба», «Теремок», «Зайкава хатка» и др. Можно их еще раз прочитать.

(Продолжение следует.)