



Формы повышения компетентности родителей в вопросах организации исследовательского поведения детей в семье можно разделить на познавательные, информационно – аналитические, досуговые, наглядно – информационные.

Познавательные: Семинары – практикумы, родительские клубы, педагогические гостиные, родительские собрания, родительские гостиные, родительские посиделки

Информационно – аналитические: Анкетирование, социологические опросы, «Почтовый ящик», родительский бюллетень.

Досуговые: совместные досуги, праздники, участие в выставках, конкурсах, экскурсиях, проекты, мастер – классы.

Наглядно-информационные: дни открытых дверей, родительские уголки, фотовыставки, копилка Добрых дел, презентация группы, портфолио группы, буклеты.

Родительские собрания нетрадиционной формы

«Педагогическая лаборатория». рекомендуется проводить в начале или в конце года. На них обсуждается участие родителей в различных мероприятиях. Проводится анкета «Родитель – ребенок – детский сад». Проходит обсуждение либо намеченных мероприятий, либо анализируются прошедшие и подводятся их итоги. *В начале года анкетирование проводится для того, что ближе воспитатель узнал ребенка, его особенности, его интересы в контексте исследовательской деятельности. Родителей знакомят с мероприятиями запланированными на год, слушают предложения родителей, какую помощь и поддержку они могут оказать в запланированных мероприятиях, а так же их пожелания и предложения на учебный год. В конце года на таких лабораториях подводят итоги прошедшего года, дают оценку и анализируют достижения и ошибки в области поддержки исследовательского поведения детей в семье и в детском саду.*

«Читательская конференция». Проводится подготовительный этап перед собранием, где родителям дается какое – либо задание по определенной теме. Подготовленное задание обсуждается с различных позиций. *За 2 недели до собрания родителям раздаются материалы на тему собрания, воспитатель просит прокомментировать, то или иное высказывание, освещает суть темы и задает вопросы при обсуждении. Например, собрание во 2 младшей группе – сенсорное развитие и сенсорные обследования у детей – начало исследовательского поведения ребенка. Предлагается несколько высказываний классиков и родители комментируют как они понимают это высказывание и дают свой совет по проблеме, как они ее решают. Наиболее удачные советы помещают на стенд «Копилка семейных советов».*

«Аукцион». Собрание проходит в виде «продажи» полезных советов по выбранной теме в игровой форме. *Например, детское экспериментирование. Воспитатель объясняет понятия – детское экспериментирование, опытная деятельность, ребенок-исследователь, затем совместно с родителями он анализирует, как протекает этот период у детей, каким экспериментированием дети любят заниматься дома. Воспитатель предлагает поделиться родителями, как они организуют экспериментирование в семье. Все происходит в виде игры и за каждый совет даются фишки, (т.е. советы продаются за фишки). Советы, набравшие большее количество фишек помещают на стенд «Копилка родительского опыта».*

«Семинар – практикум». На собрании могут выступать не только воспитатель, но и родители, логопед, психолог и другие специалисты. Совместно с родителями происходит обыгрывание или решение проблемных ситуаций, могут присутствовать элементы тренинга. *Определяется тема и ведущий, им может быть как воспитатель, так и родители, приглашенные специалисты. Например, возьмем тему - конструктор Лего дома. Подготавливается небольшое сообщение, затем родителей просят сказать свое мнение о причинах интереса детей к ЛЕГО, пользе конструктора для развития ребенка, может быть, опасениях, сомнениях. Далее с родителями проводятся мини- тренинги по использованию конструктора ЛЕГО в семье, совместному конструированию дома, по свободному конструированию. Такая же тема предлагается по конструктору КУБОРО, разным видам исследовательского конструирования.*

« Душевный разговор». Собрание рассчитано не на всех родителей, а лишь на тех, чьи дети имеют общие проблемы в исследовательской деятельности (например, не интересно, или скучно, или отсутствие сосредоточенности, внимания и др.).

«Мастер – класс». Собрание, на котором родители демонстрируют свои достижения в области развития исследовательской деятельности детей, поддержки исследовательского поведения в семье. Предварительно воспитатель дает тему нескольким родителям и предлагает каждому провести маленький урок, на котором они должны будут объяснить всем собравшимся родителям, какие условия они создают для ребенка дома по поддержке исследовательского поведения, как увлекают ребенка интересной деятельностью, совершают открытия, конструируют что-то, изучая материал. В конце собрания подводится итог. *Собрание имеет подготовительный этап, воспитатель предлагает нескольким родителям провести маленький урок – поделиться опытом. Родители дают практические советы, показывают фото и видео материалы. В конце собрания подводится итог и родители предлагают выбрать наиболее ценные советы, которые размещаются на стенде «Копилка родительского опыта».*

«Ток – шоу». Собрание такой формы подразумевает обсуждение одной проблемы с различных точек зрения, детализацией проблемы и возможных путей ее решения, можно с учетом профессий родителей. *На ток – шоу выступают родители, воспитатель, можно пригласить специалистов. К примеру, Ребенок-исследователь и профессии будущего или Инженерия в детском саду: плюсы и минусы. Родителям предлагаются различные ситуации, их нужно рассмотреть с разных точек зрения, обязательно аргументируя свои суждения и размышления. Определяются ключевые понятия, аргументы в пользу поддержки исследовательского поведения, важность развития исследовательской деятельности в семье, рассматриваются разные подходы. Все позиции совместно обсуждаются. Родители сами определяют пути решения заданной проблемы, стараются как можно доступнее и нагляднее представить ее.*

Методы активизации родителей:

«Мозговой штурм» - метод коллективной мыслительной деятельности, позволяющий достичь понимания друг друга, когда общая проблема является личной для целой группы.

«Реверсионная мозговая атака, или Разнос» этот метод отличается от «мозгового штурма» тем, что вместо отсрочки оценочных действий предлагается проявить максимальную критичность, указывая на все недочеты и слабые места процесса, системы, идеи. Этим обеспечивается подготовка идеи, направленной на преодоление недостатков.

«Список прилагательных и определений» Такой список прилагательных определяет различные качества, свойства и характеристики объекта, деятельности или личности, которые необходимо улучшить. Сначала предлагаются качества или характеристики (прилагательные), затем рассматривается каждое в отдельности и решается, каким путем можно улучшить или усилить соответствующую характеристику. *Например, «Каким бы вы хотели видеть будущее вашего ребенка? Может ли конструирование и исследовательское поведение повлиять на него?».* Родители перечисляют качества, т.е. прилагательные, а затем совместно достигаются пути реализации цели.

«Ассоциации» на листе бумаги рисуется символ, олицетворяющий проблему или ее существенный момент (что мешает детскому экспериментированию в детском саду и семье или исследовательское поведение ребенка – проблема для родителей) Затем по ассоциации изображают другой символ, пока не придет подходящая идея решения. *Например, рисуется ассоциация по теме, затем рисунок исправляется или рисуется новый уже с решением проблемы.*

«Коллективная запись» Каждый из участников получает записную книжку или лист бумаги, где сформулирована проблема и даются информация или рекомендации, необходимые для ее решения. Родители независимо друг от друга, определяют наиболее важные для них рекомендации, заносят в записную книжку. Затем записи передаются педагогу, он суммирует их и группа проводит обсуждение. После этого приема можно использовать «мозговой штурм». *Например, тема «Как исследовать вместе с ребенком?» родители заносят запись наиболее важных моменты по их мнению. Педагог их суммирует и проводит обсуждение написанного.*

«Запись на листах» При обсуждении проблемы каждый из родителей получает листы бумаги для заметок. Педагог формулирует проблему и просит всех предлагать возможные решения. Каждое предложение записывается на отдельном листе. Проблему нужно формулировать четко. *Например, «Как ответить на детский вопрос?», каждый родитель пишет свой вариант, затем все мнения обсуждаются. Вводится запрет на критику.*

«Эвристические вопросы» К ним относятся 7 ключевых вопросов: кто, что, где, чем, как, когда? Если перемешать эти вопросы между собой, получится 21 вопрос. Последовательно вытягивая такие смешанные вопросы и отвечая на них, родители могут получить новый, интересный взгляд на проблему. *Например, 1 и 5 в сочетании кто чем? Последовательно вытягивая такие смешные и нестандартные вопросы и отвечая на них, родители видят и нестандартные пути их решения.*

«Мини-эксперимент» Этот метод позволяет включить родителей в исследовательскую деятельность, создать познавательный конфликт и использовать интеллектуальные чувства родителей (интерес, любопытство).

Консультация для родителей на тему: «Организация детского экспериментирования в домашних условиях».

В жизни каждого ребенка наступает пора, когда из него, словно горох из мешка, так и сыплются бесконечные, порой сильно докучающие взрослым «почему», «отчего», «как». Некоторые родители спешат отделаться старыми как мир отговорками – «потому что» - «потому» или «вырастишь – узнаешь», не подозревая, какой вред наносят тем самым ребенку, его природной любознательности.

Разумеется, невозможно объять необъятное и ответить на все сто тысяч «почему», да это и не надо. Задача родителей – развивать любознательность ребят, увлечь их самим процессом познания. В обыденной жизни дети часто сами экспериментируют с различными веществами, стремясь узнать что-то новое. Они разбирают игрушки, наблюдают за падающими в воду предметами (тонет - не тонет), пробуют языком в сильный мороз *металлические предметы и т.п.* В младшем возрасте многие дети задумываются о таких физических явлениях, как замерзание воды зимой, распространение звука в воздухе и в воде, обращают внимание на различную окраску объектов окружающей действительности. Но опасность такой «самодеятельности» заключается в том, что дошкольник еще не знаком с законами смешения веществ, элементарными правилами безопасности.

Несложные опыты и эксперименты можно организовать и дома. Для этого не требуется больших усилий, только желание, немного фантазии и конечно, некоторые научные знания. Заинтересованные в развитии своего ребенка родители могут организовать дома небольшую лабораторию, где вместе с детьми будут проводить опыты. Ведь экспериментирование - это, наряду с игрой - ведущая деятельность дошкольника. Затрат на приобретение необходимого оборудования никаких.

Для этого необходимо соблюдать некоторые правила:

1. Установите цель эксперимента (для чего мы проводим опыт)
2. Подберите материалы (список всего необходимого для проведения опыта)
3. Обсудите процесс (поэтапные инструкции по проведению эксперимента)
4. Подведите итоги (точное описание ожидаемого результата)
5. Объясните почему? Доступными для ребёнка словами

Пример эксперимента:

«Распускаем» бумажные цветы

Для этого опыта можно использовать бумагу разной плотности- писчую, альбомную, газетную- так будет ещё интереснее. Вместе с малышом вырежьте несколько небольших цветов из бумаги, самые простые, например, из четырёх лепестков. Лепестки каждого цветка загните внутрь, к серединке, чтобы получились «закрытые» цветы, как будто бутончики. Теперь налейте в широкую миску или глубокую тарелку воды. На поверхность воды кладите свои «бутончики» - и на ваших глазах цветы будут «распускаться», словно настоящие. Причем один быстрее, другие медленнее- в зависимости от бумаги. Малышу можно объяснить, что бумагу делают из волокон. Когда волокна попадают в воду, они набухают и стремятся выпрямиться. А потом наши цветы утонут- ведь бумага впитала в себя воду. Тот же самый эффект можно пронаблюдать на примере обычных еловых или сосновых шишек. Можно предложить детям оставить одну шишку в ванной комнате (влажное место) и позже удивляться, что чешуйки у шишки закрылись и они стали плотными, а другую положить на батарею- шишка раскроет свои чешуйки.

Простые опыты с водой для дошкольников (консультация для родителей)

Опыт- это наблюдение за явлениями природы, которое производится в специально организованных условиях. Дети способны познать не только внешнюю сторону физических явлений, но и несложные связи, отношения между ними и

закономерности, такие, как различные состояния веществ. Переход веществ из одного состояния в другое, свойства воздуха, способность песка пропускать через себя воду.

Благодаря опыту у детей развивается способность сравнивать, делать выводы, высказывать суждения. Опыты строятся на основе имеющихся у детей суждений. В постановке и проведении опытов дети должны быть активными участниками. При обсуждении результатов опытов необходимо подводить детей к самостоятельным выводам и суждениям. Опыты используются для ознакомления детей со свойствами песка, глины, воды.

Некоторые опыты вы сможете провести со своими детьми дома. Проводя эти опыты, Вы познакомите детей с некоторыми свойствами воды. Обратите их внимание на то, что даже такой привычный объект, как вода, таит в себе много неизвестного. Знание свойств воды поможет детям понять особенности водных организмов, их приспособленность к водной среде обитания.

Материалы и оборудование: стаканчики с водой, стаканчик с молоком, палочки или чайные ложечки, соломинки для коктейля, песок, сахарный песок, кусочки льда, комочки снега, термос с горячей водой, стекло или зеркальце, акварельные краски.

Опыты

1. Вода прозрачная. Перед детьми стоят два стакана: один с водой, другой с молоком. В оба стаканчика положить ложечки. В каком стаканчике они видны, а в каком нет? Почему? (Перед нами молоко и вода, в стаканчике водой мы видим ложечку, а в стаканчике с молоком - нет.) Предложить детям подумать, что было бы, если бы речная вода была не прозрачной? Например, в сказках говорится о молочных реках и кисельных берегах. Могли бы рыбы и другие животные жить в таких реках?

2. Лёд - твёрдая вода. Взять кубики льда. Поместить их в отдельные стаканчики, чтобы каждый ребёнок наблюдал за своим кусочком льда. Дети должны следить за состоянием кубиков льда в тёплом помещении. Обратит их внимание на то, как постепенно уменьшается кубик льда. Что с ним происходит? Взять один большой кубик льда и несколько маленьких. Понаблюдать, какой из них растает быстрее: большой или маленький. Важно, чтобы дети обратили внимание на то, что отличающиеся по величине куски льда растают в разные промежутки времени. Таким же образом проследить за таянием снега.

ВЫВОД: Снег, лёд - это тоже вода.

3. Пар - это тоже вода. Взять термос с кипятком. Открыть его, чтобы дети увидели пар. Поместить над паром стекло или зеркальце. На нём выступят капельки воды. Показать их детям.

4. Лёд легче воды. Спросить детей: что будет с кубиком льда, если его поместить в стаканчик с водой? Он утонет, будет плавать, сразу растворится? Выслушать ответы детей, а затем провести опыт: опустить кубик льда в стаканчик с водой. Лёд плавает в воде, он легче воды, поэтому и не тонет. Оставить лёд в стаканчиках и посмотреть, что с ним произойдёт.

5. В воде некоторые вещества растворяются, а некоторые - не растворяются.

У каждого ребёнка по два стакана с водой. В один из них положить обычный песок и попробовать размешать его ложкой. Что получится? Растворится песок или нет? Взять другой стаканчик и насыпать в него ложечку сахарного песка, размешать его. Что теперь произошло? В каком стаканчике песок растворился?

На дне аквариума лежит песок. Растворится он или нет? Что было бы, если бы на дно аквариума положили не обычный песок, а сахарный песок? А если бы на дне реки был сахарный песок? (Он растворился бы в воде, и тогда на дно реки нельзя было бы встать)

6. Вода не имеет формы. Предложить детям рассмотреть кубик льда. (Вспомнить, что лёд - это твёрдая вода). Какой формы этот кусочек льда? Изменит он свою форму, если опустить его в стакан, миску, положить на стол или на ладошку? А жидкая вода? Предложить детям налить воду в любой сосуд, на поверхность стола. Что происходит? Вода принимает форму того предмета, в котором находится, а на ровном месте расплывается лужицей. Значит, жидкая вода не имеет формы.

Удачи Вам и вашему малышу!

Консультация для родителей: CUBORO - конструктор равных возможностей и серия мастер-классов для всей семьи.

«Бесконечно можно смотреть на три вещи...».
Добавьте теперь к ним четвертую –
бесконечно можно смотреть,
как катится шарик по лабиринту Cuboro

Cuboro – это швейцарская компания, которая производит деревянный конструктор под маркой Cuboro. На поверхности и внутри кубиков cuboro имеются симметрично подобранные углубления и отверстия или как мы привыкли их называть желоба и тоннели. Соединяя кубики вместе и надставляя их друг на друга, Вы имеете возможность создать лабиринты (дорожки, треки) разной сложности, про которой должен прокатиться шарик.

Как правильно произносить слово Cuboro, многие делают ударение на последнюю букву «о», или на первую гласную «у». Это все не правильное произношение. Правильно говорить Куборо и ставить ударение на вторую гласную букву «о». В переводе это означает, Cube – Кубик (с англ.) и Oro – Золото (с итал.) Вместе получается «золотой кубик».



Изобретатель конструктора МаттиасЭттер жил какое-то время в Италии. Не смотря на то, что МаттиасЭттер по специальности инженер –механик, мечтавший стать летчиком, он получил дополнительное образование учителя и стал обучать детей с ограниченными возможностями здоровья. На наш взгляд стремление сделать для таких детей развивающий дидактический материал, которых в то время 1976 г. было представлено очень мало, МаттиасЭттер использовал свои навыки мастера-

инженера, учителя и создал уникальное решение, которое в последствии получило название «деревянные кубики Cuboro». В России мы их называем «деревянные кубики равных возможностей»

Зачем нужен Куборо?

●Общее развитие: ●Сенсомоторное развитие, ●Развитие крупной и мелкой моторики, ●Развитие абстрактного мышления, ●Развитие пространственного воображения.

●Предметные навыки: ●Математика, ●Информатика, ●Физика, ●Технология и черчение.

●Коммуникация и сотрудничество: ●Процесс игры естественным образом ставит перед обучающими задачи учебного сотрудничества, ведения диалога, выстраивания командного взаимодействия и решения конфликтов.

●Системное мышление: ●Восприятие конструкции как системы из большого количества объектов, с влиянием большого числа факторов, подчиняющуюся правилам из разных областей знаний.

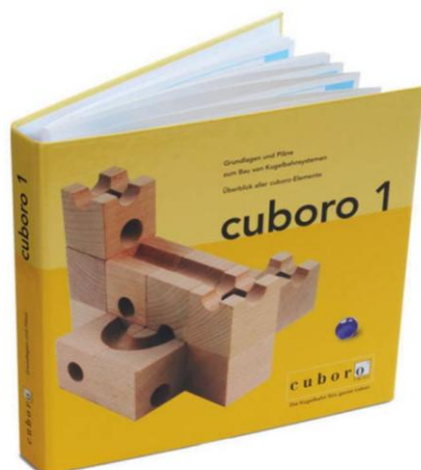
●Сильное мышление: ●Действия в условиях неопределенности, работа с ограниченными ресурсами, креативность, творческое мышление.

Друзья, не для кого не секрет, что в подготовке к жизни дошкольников сложно охватить все эти аспекты, имеющимися образовательными программами в ДОУ. Можно сетовать на систему, а можно взять ответственность на себя и предоставить ребенку возможность получать знания, которые будут необходимы в жизни.

Можно ли заниматься Cuboro дома?

Во всем мире большинство людей занимаются Cuboro самостоятельно. Родители или наставники должны подчиняться девизу Монтессори:

"Помоги мне сделать это самому".



В конструкторах Cuboro нет схем для сборки и это принцип Cuboro. Все модели игроки берут у себя из головы. В 2012 году вышло первое издание на английском языке "Cuboro - Думай креативно".

Методическое пособие содержит 100+ карточек с 300++ заданиями на разные темы и разного уровня сложности. В книге к заданиям даны ответы. Один из вариантов

ответов, если быть точнее... 2016 году издание перевели на русский язык. Если родители распределяют задания из карточек по уровням сложности, и будут периодически давать ребенку, то благодаря данному методическому изданию можно держать ребенка от 7 лет в тонусе 1-2 года.

Домашнее обучение стало возможным благодаря образовательной программе: "Пропедевтика инженерного образования". Дома обучаться можно и нужно и даже одному! Да, да... Учитель в образовательном процессе Cuboro занимает исключительно роль наставника или даже организатора. Ученики сами придумывают задание, другие его решают, после считают, делают проект, чертеж по готовой модели и передают снова другими ребятам для его повторной реализации. Это называется циклом куборо.

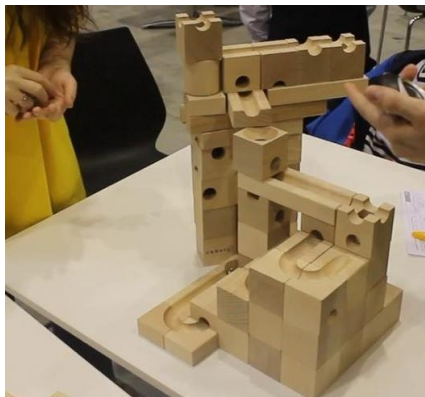


Для домашнего обучения лучше всего подойдет набор trickyways и набор дополнительных карт к нему. Процесс обучения сведется к игре!



Если хотите строить, то набор standard, так что бы надолго и много. Более 1000 вариантов разных конструкций... вот только их нужно самому придумать и в этом домашнее обучение и заключается...

Эффективные конструкции



Обратите внимание на фото, на верхних уровнях этой конструкции, что бы реализовать всего 8 касаний было использовано столько много кубиков и элементов, которые могли бы быть более полезными. Самый простой анализ (математический счет) конструкции наталкивает вас на мысль: "А правильно ли я все делаю?" Если в конструкции 7,5 уровней. Уровень - это этаж в Cuboro. И шарик спускаясь, с 7,5 уровня сразу переходит на 5 и при этом делает всего 8 касаний, а после с 5-го уровня на 4-ый с 1 касанием и с 4-го на 3-ий с двумя касаниями и в итоге мы получаем, что с вершины 7,5 уровня шарик перешел на 3-ий уровень и выполнил 11 касаний, то делаем вывод игрок не думает о функциональности модели. Тут похоже задача на ускорение или кто спустит быстрее шарик вниз. НЕТ таких задач и условий мы в Cuboro не ставим! Эти действия носят название НЕЭФФЕКТИВНОЕ

СТРОИТЕЛЬСТВО. Многие уже с помощью экспериментов поняли, что конструкция cuboro из наборов standard или basis выжимает около 13-14 кубиков (касаний) на одном уровне, не включая средний. А если и его задействовать, то сделать 20 касаний можно легко. Обращаем ваше внимание на то, что мы выделили специально набор standard т.к. в других наборах, например, multi есть кубики, которые придают больше ускорения кубикам при переходе на уровень ниже. А если больше ускорение, то этим моментом надо пользоваться и делать маршрут на этом уровне как можно длиннее. Друзья если у вас нет задачи построить определенную конструкцию похожую, например, на кран или стрелу при строительстве дома или образ предмета, или животного, то считайте самые простые вещи: количество уровней и сколько шарик коснулся кубиков до того, как перейти на уровень ниже. Такое простое упражнение вам позволит в будущем создавать ЭФФЕКТИВНЫЕ МОДЕЛИ!

CUBORO – увлекательно и полезно

Деревянные конструкторы Cuboro родом из Швейцарии давно завоевали мировую популярность как среди детей, так и среди взрослых. Почему эта игра так полезна в образовании? Отличие Cuboro от любого другого конструктора заключается в том, что обычно все игры ориентированы на строительство. Построил – поиграл, на этом все. В Cuboro ты строишь лабиринт, запускаешь по нему шарик, а потом снова и снова модернизируешь свою «постройку». Помимо очевидных навыков крупной и мелкой моторики эта игра развивает абстрактное мышление и по-настоящему

«включает голову». Играя в группе, людям нужно учиться коммуникации и решению конфликтов, делегированию и лидерству. Оттачиваются навыки логического мышления и креативности, ведь ресурсы ограничены только одним набором кубиков. Ну и применение знаний физики и математики никто не отменял.

? Мы поставили себе целью поиск ответа на вопрос: «Какие базовые умения и навыки можно развивать с помощью игровых материалов «Cubogo» в дошкольном возрасте?»

Кубические элементы с 12 различными функциями можно использовать в любых комбинациях. Построение таких систем способствует развитию навыков комбинации и экспериментирования. В зависимости от возраста ребёнка «Cubogo» может удовлетворять различным запросам:

- ✦ Речь – обсуждайте пути решения поставленных задач или тонкости в создании тоннелей,
- ✦ Логическое мышление – находите несколько способов решения одного и того же задания, только с различными условиями;
- ✦ Пространственное воображение – осуществляйте контроль над шариком, который передвигается по всему лабиринту и в разных направлениях;
- ✦ Абстрактное мышление – представляйте пройденный путь шарика даже по тем тоннелям, которые скрыты от глаз;
- ✦ Мелкую моторику – уложите деревянный конструктор для детей максимально ровно, чтобы стеклянный шарик без труда передвигался по тоннелям и желобам. Неправильное расположение кубиков затруднит движение шарика, замедлит его или вовсе остановит;
- ✦ Творческое мышление – проявляйте творческий подход для успешного преодоления шариком препятствий и доведению его до финишной черты.

Может быть выбран один из тысячи способов и сконструирован наиболее оптимальный маршрут для передвижения шарика и достижения конечной цели. Рекомендован этот конструктор для детей от 5 лет, а так же, для подростков и взрослых. Он безопасен. Уголки кубиков закруглены, что минимизирует риск травмирования ребенка.

- Сам набор для постройки лабиринтов вызывает у детей большой интерес
- Может использоваться для спонтанного построения и апробирования
- Может использоваться для игры и одновременно для удовольствия
- Как обучающая игра для геометрического планирования
- Как средство для создания функциональных скульптур
- «Cubogo» способствует развитию воображения (пространственного) и творческих навыков.

Построение из кубиков требует аккуратности и терпения. Благодаря многофункциональным элементам (на разных уровнях или в разных направлениях) можно создать две и более пересекающиеся дорожки-лабиринта, что делает и игру, и ее планирование (в т. ч. с несколькими участниками) интереснее. Существует возможность выбирать из игровых наборов отдельные элементы, для которых детям даются отдельные задания, в зависимости от целей обучения. «Благодаря своим практически бесконечным возможностям для комбинирования «Cubogo» позволяет решать неограниченное количество задач разной степени сложности.

Таким образом, в игре получают развитие такие когнитивные способности, как трёхмерное и комбинаторное мышление, оперативное и логическое, а также улучшаются память и концентрация.

Хочется отметить, что в самом начале обучения cubogo дети, когда строят конструкции, часто бросают шарики и проверяю как они проходят по уже построенной дорожке. Порой даже бывают такие ситуации, что на процессе строительство вообще заканчивается. Но тем не менее, чем больше ребенок строит, тем меньше он начинает бросать шарик. Почему это происходит? Потому что его пространственное воображение постоянное находится в активной стадии развития. Ему не нужно представлять или проверять как прокатиться шарик, он это уже знает. Взрослые,


кстати сбрасывают шарик тоже редко, потому как уверены, что у них с воображением все хорошо...но это не всегда так. С воображением может быть и все хорошо, а вот с логикой и физикой нет. Шарик часто застревает в тех местах, где пройти физически невозможно.

И вот вершина профессионализма Cubogo заключается в том, что игрок построивший конструкцию, включает фонарик, чтобы увидеть весь путь прохода шарика по конструкции. А также посчитать баллы. Конструкции, выполненные ребятами, которые серьезно увлекаются направлением Cubogo весьма хрупкие, но при этом устойчивы к проходу шарика



по дорожке. Просто убрать кубик из конструкции, чтобы увидеть секреты дорожки порой бывает невозможно, т.к. вся конструкция может разрушиться, поэтому приходится включать фонарик, логику и пространственное воображение, чтобы понять, представить и посчитать путь. Кубористы это специалисты широкого профиля.

Проведите свой собственный чемпионат Cuboro

Часто ли вы соревнуетесь с друзьями или детьми?  А, ведь участие в соревновании заряжает нас энергией и можно даже сказать вырабатывает гормон счастья. Маленькие дети соревнуются очень часто и при любом удобном случае. Кто вперед от машины до подъезда? Кто быстрее нажмет кнопку лифта? Соревнование - это мотивация.

Можно очень просто провести любое семейное или дружеское соревнование (при наличии конструктора). Критерии оценки разные.

Например: У кого шарик движется по дорожке дольше всех, кстати лучшее время чемпионатов Европы с использованием только одного набора standard около 14 - 15 секунд. Попробуйте его побить. Можно просто считать касания, сколько кубиков шарик коснулся в конструкции, какие-то один раз, какие-то два, а может три раза. Касания - это первая система оценки, которая применяется в образовательной системе. Можно оценивать оригинальность конструкции: геометрию, симметрию. А можно на скорость решать логические задачи. Можно вообще ничего не строить, а просто определять кубики на ощупь. Вариантов очень много, чтобы отлично провести время с Cuboro.

ЭТАПЫ ОСВОЕНИЯ РАБОТЫ С CUBORO

Простые фигуры

На данном этапе строим фигуры по инструкции по созданию простых фигур, что подготовит к дальнейшему изучению задач более сложного уровня.

Создание конструкций по главным параметрам

На этом этапе результаты будут во многом зависеть от рациональности и логических навыков. Они формируются благодаря анализу и регулярному тестированию разных подходов во время решения непростых заданий по разработке конструкций из деревянного конструктора.

Создание конструкций по задачам, которые связаны с указанными геометрическими данными

Куборо – это отличный вариант конструктора для решения задач, которые связаны с заданными геометрическими параметрами. Конструкционные возможности и наличие жестких требований выводят решение задач на совершенно другой, высококачественный уровень.

Формирование фигур по установленному контуру

Задачи на многократное применение одних и тех самых блоков, а также задания на достройку предложенных фигур предусматривают различные варианты решений. Благодаря спешному выполнению всевозможных заданий постепенно развивается творческое мышление.

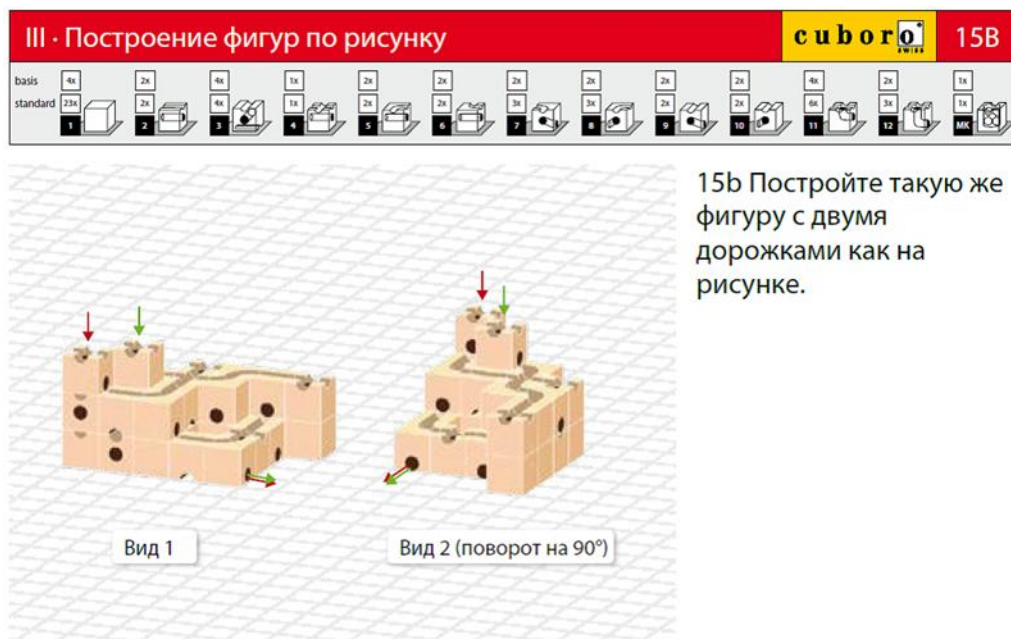
Эксперименты с изменением направления и временем движения шариков, а также группировкой блоков

На этом этапе получают общее понимание по вариантам наборов и разным фигурам, научатся решать простые математические задания и частично поймет теорию множества.

Проведение экспериментов с принципами ускорения

Задачи на этом этапе направлены на то, чтобы появилось желание проводить собственные эксперименты, основанные на принципах ускорения.

«Cuboro – думай креативно» предоставляет возможность развивать регулятивные универсальные учебные навыки. Выдаются карточки с заданиями, на которых изображены лабиринты, которые им предстоит собрать, получают проблемную задачу:



Подобные задания формулируют и помогают удерживать цель, планируют действия в соответствии с поставленной задачей.

В процессе сборки модели дети используют приём проговаривания для регуляции своего действия: «беру..., ставлю...». Осуществляют контроль и самоконтроль, ведь каждый раз они вынуждены сличать свои действия с технологическими картами, также с помощью шариков они постоянно проверяют испытывают модель, правильным путем они идут, добились ли желаемого результата. Ищут ошибки, исправляют, добиваясь поставленной цели.

Техническое рисование

Блоки CUBORO идеально подходят для технической рисовки. Составляйте фигуры, следуя законам геометрии, и получайте удивительные изображения, выполненные в новом для вас стиле.

Очень важно, чтобы дети научились рефлексии своей деятельности, пробовали описывать работу построенной ими системы cuboro, используя специальную терминологию. Для этого детям нужны карточки с заданиями из «CUBORO-ДУМАЙ КРЕАТИВНО», опираясь на которые они выстраивают свою речь.

Материально-техническое обеспечение:

- Для организации игрового процесса требуются: столы с плоской поверхностью площадью приблизительно 1 квадратный метр.

- Ребенок должен свободно передвигаться и не быть ограниченным рамками стола (чтобы в дальнейшем на занятиях, ребенок мог подойти к любому, интересующему его элементу макета, пощупать, потрогать элементы, просто поиграть с ними и начать свободно ориентироваться в элементах, лежащих в коробке).
- Письменные принадлежности.
- Склеенный большой бланк с координатной сеткой для составления плана строительства фигур.
- “Черный ящик” (коробка с отверстиями для упражнений на осязание) • Папка формата А-5 для хранения отчетов об игре, бланков для ответов и рисунков.

- Наборы CUBORO.

- CD диск. CD-диск содержит электронные версии карточек с заданиями и таблицы.

- Учебно-дидактический материал: Каталог из 102 карточек. Практические задачи (арт. издание cuboro 512). Книга-путеводитель «Cuboro – думай креативно», для обучения наставника, которая является дидактическим пособием для карточек с заданиями с предлагаемыми решениями, примечаниями и пояснениями.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

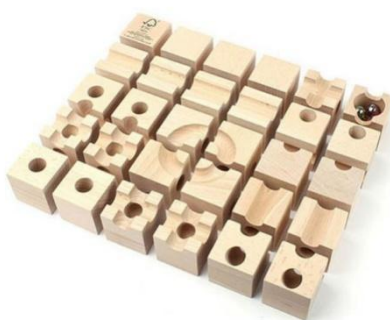
Работа с конструктором cuboro способствует формированию универсальных учебных действий. Вся работа с новым для детей конструктором может быть организована как одно большое исследование, когда дети, открыв коробку с кубиками, начинают исследовать её содержимое: сопоставление графических изображений кубиков cuboro с

множеством желобов и тоннелей с реальными кубиками из набора, организация тактильных игр направленных на поиск определения кубиками подключая только тактильное восприятие, написание букв, цифр, слов с помощью желобов на поверхности кубиков **cuporo**, составление простых дорожек от старта до финиша, постоянно усложняя задания и новые условия и построение простых и далее сложных конструкций.

Какая другая деятельность позволит так непринуждённо учить детей видеть, анализировать, контролировать себя, быть предельно внимательным? А главное после достижения поставленной цели следует запуск шариков в построенный лабиринт (невероятно увлекательное действие).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Знакомство с конструктором **Cuporobasis**.

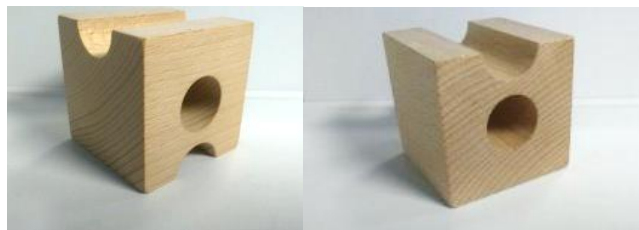


Он состоит из 30 элементов - кубиков, также в его состав входит 5 шариков.

Кубик 1 может быть использован только как базовый. Все остальные кубики могут быть использованы для построения дорожки и при необходимости как базовые, не формирующие дорожку для шарика.



На фотографии вы видите все 4 кубика №1, входящих в состав набора. На одном имеется фирменный логотип "Куборо", на втором - эмблема FSC - Лесного попечительского совета.



Кубик 2.

Содержит один прямой желоб и один тоннель, расположенный параллельно желобу.

построения дорожки на в тоннеле, что позволяет

Кубик может использоваться для поверхности, а также пути шарика реализовать двойное использование.

Количество кубиков №2 в конструкторе - 2 шт.

Кубик 3. Аналогичен кубику 2, только дополнительно содержит ещё один желоб, размещённый на грани противоположно первому желобу, но перпендикулярно нему и тоннелю.

Возможности этого кубика довольно широкие. Позволяет реализовать тройное использование. У данного кубика может быть несколько вариантов размещения.

Количество кубиков №3 в конструкторе - 4 шт.



Кубик 4. Это перекрёсток путей движения шарика, также кубик содержит тоннель, что позволяет реализовать его двойное и тройное использование.

Количество кубиков №4 в конструкторе - 1 шт.

Кубики 5 и 6.

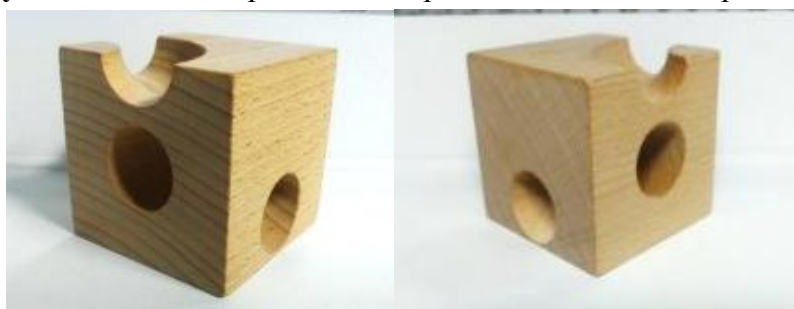
Содержат на поверхности желоб с поворотом на 90 градусов влево и вправо

соответственно, а также прямой тоннель.



Количество кубиков №5 в конструкторе - 2 шт. Количество кубиков №6 в конструкторе - 2 шт.

Кубики 7 и 8. Содержат на поверхности желоб с поворотом на 90 градусов влево и вправо соответственно, а также



так называемый сбрасывающий тоннель, идущий в противоположном направлении поверхностного желоба.

Сбрасывающий тоннель предназначен для вывода шарика из тоннеля в желоб на уровень ниже.

Количество кубиков №7 в конструкторе - 2 шт.

Количество кубиков №8 в конструкторе - 2 шт.

также сбрасывающий тоннель, идущий соответственно
поверхностного желоба.
количество кубиков - 2 шт.
количество кубиков - 2 шт.



Кубики 9 и 10. Содержат на поверхности прямой желоб, а вправо и влево от направления
Количество кубиков №9 в
Количество кубиков №10 в



Кубик 11. Сбрасывающий кубик с кубика. Также может использоваться при необходимости для сброса шарика в желоб на уровень ниже. Такой сброс называется резким.
Количество кубиков №11 в конструкторе - 4 шт.

поверхности в тоннель другого кубика.
использоваться при

Количество кубиков



Кубик 12. Сбрасывающий кубик с поверхности в желоб другого кубика на уровень ниже. При этом получается мягкий сброс.

№12 в конструкторе - 2 шт.

Кубик 13 предназначен в первую очередь для хранения шариков. Кроме этого, кубик может использоваться в качестве завершения дорожки, при этом шарик с поверхности желоба попадает в ячейку кубика, благодаря чему шарик во время игры не будут утеряны.



Количество кубиков №13 в конструкторе - 1 шт.

Построение конструкций пирамидок подчиняется определённым закономерностям и правилам, при четком следовании которым будет построена оригинальная пирамидка.

1. У конструкции должно быть несколько уровней для того чтобы шарик постоянно получал энергию для безостановочного движения.
2. Необходимо избегать длинных горизонтальных участков, особенно содержащих повороты и круговое движение.
3. Сложные дорожки, особенно с круговым движением, рекомендуется размещать на первом уровне, чтобы не тратить большое количество кубиков в качестве базовых.

Соединение кубиков друг с другом даёт дорожку на поверхности

Соединение кубиков друг с другом даёт тоннель

Для сброса шарика с поверхности желоба в тоннель необходимо использовать кубик 11.

Для сброса шарика с поверхности желоба в желоб на уровень ниже необходимо использовать кубик 12.

Виртуальная среда «Cuborowebkit»

Дополнительные материалы (доступ бесплатно) «**cuboro WebKit**» расположены по адресу в сети Интернет на www.cuboro.ru.

Как войти в виртуальную среду «Cuborowebkit»



Координатная сетка 1	Имя (имена)	Задание: Проектирование
Наименование учреждения		Дата

Номер листа из

Уровень: ____	Уровень: ____	Уровень: ____
A B C D E F G H	A B C D E F G H	A B C D E F G
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		

Уровень: ____

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

cuboro®



cuboro



Мастер – класс для родителей «Куборо-деревянный конструктор равных возможностей» Неограниченный потенциал игры.

Подходит для девочек и мальчиков.

- Подходит для всех возрастов.
- Подходит для любого сезона.
- Здоровые и спокойные игры.
- Можно долго играть.
- Развивает воображение и творческие способности.
- Качество видно в каждой детали.

Конструкторы линейки Cuboro полезны для детей с ОВЗ, хорошо подходят для занятий по тактильным ощущениям, отлично развивают моторику рук. Набор является прекрасной основой в работе с детьми, имеющими проблемы со структурированным подходом. Используя Cuboro в игровой деятельности можно развивать эти навыки.

С детьми, которым трудно заниматься в группах, требующими помощи в социальной адаптации, наборы Cuboro используются для групповой работы, где единая цель достигается только путем совместной работы.

Как играть в Куборо? В зависимости от возраста ребёнка «Куборо» может удовлетворять различным запросам:

- Сам набор для постройки лабиринтов вызывает у детей большой интерес;
- Может использоваться для спонтанного построения и апробирования;
- Как обучающая игра для геометрического планирования;
- Как средство для создания функциональных скульптур.

Cuboro сопровождается методическими рекомендациями на всех уровнях развития детей, от построения базовых конструкций до сложных многоуровневых лабиринтов. В методическом сопровождении описывается поэтапное планирование и проектирование сложных систем, которые возможно осуществить только творческим, сконцентрированным, трудолюбивым, обладающим инженерными навыками детям. Невозможно остаться равнодушным, когда в руки попадают кубики Cuboro. Настоящие. Теплые. Деревянные. Но при этом удивительно интересные и неожиданно живые, располагающие к продолжительному общению. По мере знакомства с кубиками игра становится все более целенаправленной, можно придумывать себе новые задачи, сделать линии более изящными, а движение более эффективным.

В ходе игры дети становятся строителями, архитекторами и творцами, играя, они придумывают и воплощают в жизнь свои идеи. Начиная с простых фигур, ребёнок продвигается всё дальше и дальше, а видя свои успехи, он становится более уверенным в себе и переходит к следующему, более сложному этапу обучения.

Практическая часть.

Экспериментирование «Лабиринт для Незнайки».

Цель: обучать обыгрывать постройки, объединять их по сюжету. Учить помогать окружающим.

Предложить родителям конструктор Куборо. Попросить построить лабиринт (без образца) с ограниченным количеством кубиков в группах. В результате одного задания получаются разные лабиринты. Это и есть творческое воображение каждого человека.

Вывод: У каждого ребёнка своё видение мира, воображение, которое нужно развивать. Игра «Мы – строители».

Цель: дать возможность продемонстрировать накопившийся опыт в построении сложных построек, проявить свою фантазию, исследовательски подходить к решению проблемы.

Разделиться на творческие группы. Предложить набор конструктора и дать задание: несколько слов. Нужно придумать и построить с этими словами историю: Слова (дорожка-дом, улица-замок). Родители моделируют историю с этими словами.

Например: Первая творческая группа работает со словами улица, замок. И придумывает историю «В цветочном городе есть одна улица. На этой улице есть сказочный замок с лабиринтом. И т. д.»

У следующей группы другая история.

Вывод: игры в Куборо развивают конструкторские умения детей, воспитывают личности, которые способны самостоятельно ставить перед собой задачи и решать их, находя оригинальные способы решения.

Заключение. Таким образом, игры в Куборо формируют у детей с ОВЗ навыки конструирования, умение решать нестандартные задачи, расширяют словарный запас, развивают мелкую моторику рук и навыки работы в команде, побуждают к умственной активности.

Рефлексия.

Закончить фразу: «После сегодняшней встречи, я...».

Задание «Выбери цвет»:

· Если всё понятно и интересно - красный кубик.

· Если понятно, но не очень интересно – жёлтый.

–Если не понятно, не интересно-зелёный.

Литература

1. Доркин Н. «Куборо как пропедевтика инженерного образования в ДОУ», <http://www.maam.ru>

2. Википедия «Куборо»

3. <http://my-academy.ru/cuboro2>

4. <http://cuboro.ru/http://leit.ru/>

5. [vk.com>cubororu](http://vk.com/cubororu)

«Развитие любознательности у детей дошкольного возраста» Консультация для родителей.

Какого ребенка мы называем любознательным? В Толковом словаре С. И. Ожегова можно прочитать: «Любознательный - склонный к приобретению новых знаний, пытливый». Основой любознательности является познавательная, исследовательская активность детей, удовлетворение которой во многом и будет определять пытливость детского ума, его интерес к знанию. Как родители могут помочь этому процессу? Во-первых, необходимо знать факторы, от которых зависит развитие любознательности. К ним относятся эмоциональное самочувствие ребенка, особенности его познавательного развития, среда, которая окружает ребенка дома (*здесь имеется в виду игрушки, игры, книжки, а также стиль взаимодействия родителей с ребенком*).

Долгое время малыш не в состоянии ничего себе представить: игрушка, спрятанная у него на глазах, для него исчезает навсегда. Однако наступает пора, и все меняется. Ребенок начинает понимать, что спрятанная игрушка не исчезла. Это изменение означает, что мир для малыша удвоился: один стоит перед его глазами, дает о себе знать звуками, запахами, прикосновениями. Другой, внутренний, психический существует как представление, образ. Этот мир полностью принадлежит ребенку. Это рождение внутреннего мира приходится на возраст 3-4 года. Для неокрепшей психики 3-4-х летних детей появление представлений - огромная нагрузка, воспринимать легче, чем представлять. На этом этапе необходимо осторожно стимулировать познавательное развитие ребенка, не форсировать события, проявлять терпение, давать возможность ребенку заниматься привычными играми, делами. Что можно использовать для развития познавательной активности детей этого возраста? Необходимо увеличить доступную детям «территорию познания».

- Это могут быть различные прогулки, на которых Вы рассматриваете окружающие предметы, наблюдаете за явлениями природы (*листопад, как блестит лужа, капли дождя на стекле ит. д.*), побуждаете ребенка задавать вопросы, вопросы - это «выходы» познавательной активности (*принимаете любые версии его ответов*). Важно, чтобы дети хотели задавать вопросы и умели это делать.
- Хорошо, если Вы предлагаете ребенку познавательные сказки. Например, вышла однажды тучка погулять. Посмотрела вниз, увидела желтую траву, деревья без листьев и заплакала. Так пошел осенний дождик. (*Вы можете придумывать такие сказки сами или использовать уже готовые. Покупая книжки малышу, обратите внимание именно на познавательные серии*).

- Отгадывание загадок (*важно, чтобы загадки и развивали и веселили*): отгадать воображаемый предмет, действие, назначение предмета и т. д.
- Комментирование и разбор путаниц (*использовать книжки, придумывать словесные путаницы самим*). Например, Вы показываете малышу картинку, на которой собака сидит на дереве, а петух - в будке: «Что здесь перепутано?»
- Рисовать с ребенком проблемные ситуации. Например, Вы рисуете девочку, которая вышла погулять; рассказываете об этом ребенку. Далее: «Светило солнышко, вдруг пошел дождь» (*рассказ сопровождается рисунком*). «Интересно, когда капли дождя падали на землю, что происходило?» (*Примеры ответов детей из наших занятий: «Становилась грязь», «Лужи стали», «Выросли цветы», «Листочки стали»*). Второй вариант проблемной ситуации в этом примере: «Как помочь девочке добраться сухой до дома?» (*Варианты ответов - нарисовать зонтик, плащ с капюшоном и др.*).

Появление представлений создает благоприятные условия для развития внешней и внутренней речи, для развития мышления. Ребенок 4-5 лет играет не только с кубиками, но и с мыслями. Мысль, слово и дело так сливаются в сознании ребенка, что собственная неумелость огорчает его до слез. Интуитивно он чувствует, что для творчества необходима только радость и он добывает ее любыми способами, даже незаконными. Например, сделав ошибку в речи, он может сказать: «А это Ваня сказал неправильно». Возможность ошибки ему неприемлема - он же знает, как надо, значит, он не мог ошибиться. Возраст 4-5 лет - возраст почемучек. Именно в этом возрасте наблюдается любовь к игре словами, перевертышам. Как помогать ребенку на этом этапе? Будьте внимательными, благодарными, заинтересованными слушателями; поддерживайте самооценку малыша; радуйтесь вместе с ним, будьте для него интересным партнером. Важно знакомить ребенка с предметами, явлениями, событиями, которые находятся за пределами его непосредственного восприятия и опыта.

- Например, для мальчиков, которые любят играть с машинками, можно рассказать сказку об автомобиле, где в занимательной и доступной форме дается информация об устройстве автомобиля; подобрать картинки о разных авто, книжки-разукрашки и т. д. Тем самым поддерживается интерес ребенка, расширяются его познавательные устремления. Помните: дети готовы познавать то, к чему относятся благосклонно, положительно.
- Можно использовать рассказы из реальной жизни, но давать возможность для творчества, фантазии детей. Например: «Ты видишь вон тот дом? (*показываете ребенку на дом вдалеке*) За этим домом есть игровая площадка. Знаешь, что на ней?...» За этим домом могут быть - парк, гаражи, интересное дерево и т. д.
- Использовать путаницы, нелепицы, загадки, рисование проблемных ситуаций.
- Поощрять создание детских «коллекций», помогать их пополнять.

У шестилетнего ребенка уже накоплен индивидуальный опыт, это большое богатство, но в нем надо разобраться. Вот и обращается психическая активность ребенка внутрь (*развитие пятилетнего ребенка как бы замедляется*). «Мысль уходит в подполье». Индивидуальная память и собственное видение мира - вот главное приобретение шестого года жизни. Ребенок начинает задумываться. Нарастают различия между детьми: один лучше двигается, другой читает, третий - лучше знакомится с числами и т. д. После того, как ребенок научился думать и выражать свои мысли вслух и про себя, его память усложняется. Например, пересказывая своими словами, ребенок способен добавлять примеры, пришедшие ему в голову. На этом этапе важно поддерживать рассуждения ребенка, поощрять любые его интеллектуальные решения. Взрослые должны знать, что если ребенок заговорил поздно, если в возрасте 5-6 лет у него сохраняются особенности речевого развития, у него продолжает преобладать деятельность правого полушария. Это значит, что нельзя перегружать ребенка словесными логическими заданиями. Необходимо познавательные устремления детей поддерживать и развивать, используя игры. Их очень много, они разные. (*В нашем детском саду каждый родитель может поговорить об этом с педагогами, получить необходимые рекомендации*).

Несколько слов хочется сказать об игрушке, так как она является элементом среды, воздействующей на развитие ребенка в целом, в том числе и на развитие его познавательных устремлений.

Игрушка - важная составная часть культуры любого народа. Она служит для забавы и развлечений ребенка и вместе с тем является способом его психического развития. Игрушка несет в себе представления о добре и зле, позволительном и непозволительном, прекрасном и безобразном, безопасном и опасном. Родители современных

малышей продолжают находить у своих чад самодельные игрушки или предметы-функционеры, которые отвечают иногда неосознанным, но реальным и очень важным потребностям ребенка. Обычно это камешки, палочки, ракушки и т. д. Наделенные особыми свойствами, связанные с глубокими переживаниями, смыслами, они создают психологическую безопасность ребенку, помогают ему жить. Такие игрушки надо уважать, дорогие родители. Ведь не монстр и не трансформер, а найденная ребенком ракушка или перо помогают ему вырасти человеком в таком непростом и противоречивом мире, ощущать причастность к нему. Использование природных материалов для замещения тех или иных предметов развивает воображение ребенка и готовит развитие знаковой функции сознания. *(Буквы, цифры - это элементы знаковой системы)*. Поэтому, уважаемые родители, поддерживайте интерес и желание детей действовать с природными материалами *(в песке, в луже, в земле, на берегу моря они смогут удовлетворить свои эмоциональные и познавательные потребности)*. Не ругайте их за испачканную одежду, невозможно исследовать, оставаясь чистым. Лучше привлечите малыша к чистке его костюма.

Важно при выборе игрушки понять, какое послание она несет ребенку. Игрушки с мертвыми лицами, монстры, вампиры, привидения и пауки, мертвецы и скелеты приводят к разрушению целостности психики ребенка, чувствительного к дисгармоничному. В таком состоянии трудно малышу быть исследователем и созидателем. Игрушки с заданной программой побуждают ребенка в игре выполнять только те действия, которые заложены программой. Возможностей для творчества, проявления любознательности нет. Все функции четко и узко заданы. Даже телефон говорит за ребенка.

Таким образом, при выборе игрушек важно понимать, что даст она Вашему ребенку что сформирует: принцип одноразовости, потребительское отношение, комплекс культурной неполноценности или ценностные ориентиры, способствующие нормальному психологическому, физическому, духовному развитию ребенка.

Консультация для родителей

«Развитие исследовательских способностей детей дошкольного возраста в игре на природе»

В современной школе уделяется много внимания формированию восприятия и развитию исследовательских умственных способностей. Это предусмотрено содержанием учебных программ. На протяжении всех школьных лет педагоги развивают мышление учащихся, поднимая его от наиболее доступных наглядных форм к абстрактным словесно-логическим понятиям. Поэтому мы должны существенно помочь детям в данном вопросе уже в период раннего и на протяжении всего дошкольного детства.

Важнейшая составная часть общего психического развития ребенка дошкольного возраста - развитие внимания, памяти, мыслительной исследовательской деятельности.

Вся жизнь ребенка сопряжена с бесконечным восприятием окружающего мира с его красками, формами, звуками и т.п. Необходимо, чтобы восприятие было целенаправленным. В играх, на прогулке необходимо обращать внимание детей на те, или иные предметы, явления, на их свойства. Учить его вслушиваться, всматриваться, узнавать предметы с помощью анализа. Играя с детьми, важно ставить перед ними задачи, для решения которых требуются умственные усилия, создавать ситуации, побуждающие их к активизации знаний, умений, прошлого опыта, развитию навыков исследовательской деятельности.

Предложенные игры родились в общении с детьми и при их непосредственном участии. Они вызывают интерес не только у детей, но и у многих родителей. В них можно играть на улице и в детском саду, и в парке, и на лужайке, и во дворе, т.е. везде, где есть красавица природа. Из многолетней практики в детском саду мною было замечено, что дети довольно быстро начинают проявлять смекалку, внимание, глазомер и множество других качеств человеческого ума. И эти качества не просто проявляются, но при этом и успешно развиваются в исследовательской деятельности детей.

Так двухлетнего дошкольника можно познакомить с понятиями «один – много», «мало – много», «один - ни одного» на предметах природного мира.

Гуляя на улице, можно предлагать ему незамысловатые рассказы (каждый раз по одному), которые помогут малышу закреплять, осознавать эти понятия.

Бабочки

Сидели на цветке бабочки, грелись на солнышке, махали крылышками. Много бабочек сидело. Подлетел воробей к цветочку, увидел бабочек, много бабочек, и порадовался: «Чик-чирик!» Испугались бабочки: «Ой, страшно!» и улетели. Нет ни одной. Посмотрел воробей на цветок - нет бабочек. Ни одной. И улетел. Но одна самая смелая бабочка опять прилетела и села на цветочек. Посидела, посмотрела - нигде воробышка не видать и позвала

еще бабочек. Они прилетели, и опять стало бабочек много. Сидят, греются на солнышке, радуются, что им воробышек больше не мешает.

Героями таких рассказов могут стать все, кто встречается по дороге: и собачка, и цветочек, и жучок и многое другое. Главное, проявляя фантазию, уметь это использовать для обучения и развития своего малыша.

Детям более старшего дошкольного возраста предлагаются следующие игры.

«Подбери листику пару». Ребенку предлагается листик с любого дерева и ему необходимо найти такой же.

«Это что такое?». Эта игра учит ребенка классифицировать и обобщать предметы (трава, деревья, цветы, птицы, животные и т.д.)

«На что похоже облако». Вместе с ребенком смотреть на облако и представлять себе, на что оно может быть похоже.

«Выложи из палочек». Всеми любимая игра, которая позволяет использовать любые веточки от деревьев и палочки от кустиков, которые попадают под ноги.

«Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет». Ребенку младшего дошкольного возраста дается команда идти по ориентирам. Например: «Иди к пеньку, потом к дереву, потом к колесу и там ты найдешь сюрприз». Для детей более старшего возраста задание усложняется тем, что им конкретно указывается направление. Например: «Иди прямо, потом направо, потом налево и там найдешь сюрприз».

«Рисование палочками на песке, снегу, земле, глине». Еще одна игра, которая доставляет детям массу удовольствия, потому что позволяет им развивать свои исследовательские способности, не прибегая к специальным средствам, а используя только подручные природные материалы. Ребенок сможет заметить, что на разной поверхности по-разному «пишет» палочка и получаются разные рисунки.

Вариантов этой игры очень много. Младшим дошколятам можно предложить нарисовать просто разные предметы: солнце, колобка, елочку и многое другое. Пятилеткам и более старшим детям задание усложняется. Например, взрослый рисует дерево с одной веткой, потом - с двумя. Ребенок должен продолжить этот ряд и нарисовать дерево с тремя ветками. (Причем ребенку не говорится, сколько веток будет на его дереве, он должен догадаться сам). Другим вариантом игры служат задания «Продолжи ряд из ...». Здесь включается фантазия взрослых. Это может быть ряд из геометрических фигур, из листиков разной формы, из камешков и т.д.

При развитии исследовательских навыков детей, непременно расширяются и его речевые возможности. Чем бы вы ни занимались с ребенком, непременно обращайте внимание на его речь. Побуждайте его рассказывать вам, что он делал, что он видел, что слышал на прогулке. Как раз игры в природе дают такую возможность для развития речи. Предлагаемые игры предназначены для детей старшего дошкольного возраста, так как позволяют развивать монологическую речь и умение обосновывать свой выбор.

«Четвертый лишний в природе». Помогает детям классифицировать предметы и выявлять особенности явлений природы. Например, что лишнее: дерево, трава, цветок, дождь. Почему?

«Цепочка слов». Взрослый называет слово, например, дерево. Ребенку нужно назвать слово, которое начинается на букву, которым закончилось предыдущее слово, например, облако. И так до конца, пока не закончатся слова на нужную букву.

«Хорошо – плохо» в природных явлениях». Ребенку предлагается один предмет или явление природы, и он должен сказать, что в нем хорошего, а что плохого. Например, дождь. Это хорошо, потому что, когда он идет, поливаются все растения - деревья, цветы, кустарники. Птички могут пить из луж. Плохо то, что после дождя очень грязно, сыро и нужно ждать пока высохнет, чтобы погулять.

«Преврати себя в...» (Цветок, дерево, птичку, ит.д.) О чем он мечтает? Что видит ночью? О чем шепчут листья?

«Куда плывут облака». Придумать краткую историю и загадки про облака.

«Что бывает...» (Зеленым, желтым и т.д.) Развивается внимание, умение сосредотачиваться на определенной задаче.




Некоторым детям свойственна лень мысли: им не хочется думать. Именно по этой причине они нередко отказываются от выполнения задания со словами: «Я не знаю, не умею». В то же время при участии взрослых они вполне способны сделать то, что им предлагают. Не давайте им готовые ответы, и помогайте в поисках способов действия. Лучше побуждать детей к исследовательской деятельности. Для ее развития полезны занимательные задачи, загадки, посильные головоломки, развивающие игры и упражнения, подсказать которые поможет сама природа.

Такие игры на природе, могут служить хорошим дополнением к современным детским игрушкам, так как дают, во-первых, богатую пищу для развития творческих сторон интеллекта малыша, во-вторых, учат родителей и

воспитателей активно участвовать в этом процессе и, наконец, в-третьих, позволяют это делать в самое лучшее время, когда малыш наиболее восприимчив к развитию, - в дошкольном детстве.

КАРТОТЕКА «ИГР – ОТКРЫТИЙ!»

для малышей

<p align="center">«Бабочки»</p> <p>Сидели на цветке бабочки, грелись на солнышке, махали крыльшками. Много бабочек сидело. Подлетел воробей к цветочку, увидел бабочек, много бабочек, и порадовался: «Чик-чирик!» Испугались бабочки: «Ой, страшно!» и улетели. Нет ни одной. Посмотрел воробей на цветок - нет бабочек. Ни одной. И улетел. Но одна самая смелая бабочка опять прилетела и села на цветочек. Посидела, посмотрела - нигде воробышка не видать и позвала еще бабочек. Они прилетели, и опять стало бабочек много. Сидят, греются на солнышке, радуются, что им воробышек больше не мешает.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">  </div>	<p align="center">«Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет»</p> <p>Ребенку младшего дошкольного возраста дается команда идти по ориентирам. Например: «Иди к пеньку, потом к дереву, потом к колесу и там ты найдешь сюрприз»</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p align="center">«Рисование палочками на песке, снегу, земле, глине»</p> <p>Игра, которая доставляет детям массу удовольствия, потому что позволяет им развивать свои исследовательские способности, не прибегая к специальным средствам, а используя только подручные природные материалы. Ребенок сможет заметить, что на разной поверхности по-разному «пишет» палочка и получаются разные рисунки. Младшим дошколятам можно предложить нарисовать просто разные предметы: солнце, колобка, елочку и многое другое.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p align="center">«Найди похожий»</p> <p>Малышам доставляет большое удовольствие игры, в которых можно увидеть наглядный результат. Предложите ребенку найти во время прогулки похожие на предложенный предмет (такую же шишку, такой же цветок, такой же камешек и т.п.); далее можно постепенно усложнить задание: такой же по цвету, такой же по форме, такой же по размеру... Хорошо бы придумать «сюжет»: пять бельчат ждут шишки, из камешков надо сделать цветок, у которого лепестки одинаковые и т.п. Это задания для формирования сенсорных представлений у детей</p> <div style="text-align: center;">  </div>

КАРТОТЕКА «ИГР – ОТКРЫТИЙ!»

для дошколят

<p align="center">«Подбери листику пару»</p> <p>Ребенку предлагается листик с любого дерева и ему необходимо найти такой же.</p>	<p align="center">«Это что такое?»</p> <p>Эта игра учит ребенка классифицировать и обобщать предметы (трава, деревья, цветы, птицы, животные и т.д.)</p>
<p align="center">«На что похоже облако»</p> <p>Вместе с ребенком смотреть на облако и представлять себе, на что оно может быть похоже.</p>	<p align="center">«Выложи из палочек»</p> <p>Всеми любимая игра, которая позволяет использовать любые веточки от деревьев и палочки от кустиков, которые попадают под ноги.</p>

<p align="center"><u>«Кто правильно пойдет, тот игрушку найдет»</u></p> <p>Для детей более старшего возраста задание предусматривает конкретно указываемое направление. Например: «Иди прямо, потом направо, потом налево и там найдешь сюрприз».</p>	<p align="center"><u>«Рисование палочками на песке, снегу, земле, глине».</u></p> <p>Еще одна игра, которая доставляет детям массу удовольствия, потому что позволяет им развивать свои исследовательские способности, не прибегая к специальным средствам, а используя только подручные природные материалы. Ребенок сможет заметить, что на разной поверхности по-разному «пишет» палочка и получаются разные рисунки.</p> <p>Например, взрослый рисует дерево с одной веткой, потом - с двумя. Ребенок должен продолжить этот ряд и нарисовать дерево с тремя ветками. (Причем ребенку не говорится, сколько веток будет на его дереве, он должен догадаться сам). Другим вариантом игры служат задания «Продолжи ряд из ...». Здесь включается фантазия взрослых. Это может быть ряд из геометрических фигур, из листиков разной формы, из камешков и т.д.</p>
<p align="center"><u>«Четвертый лишний в природе»</u></p> <p>Помогает детям классифицировать предметы и выявлять особенности явлений природы. Например, что лишнее: дерево, трава, цветок, дождь. Почему?</p>	<p align="center"><u>«Цепочка слов».</u></p> <p>Взрослый называет слово, например, дерево. Ребенку нужно назвать слово, которое начинается на букву, которым закончилось предыдущее слово, например, облако. И так до конца, пока не закончатся слова на нужную букву.</p>
<p align="center"><u>«Хорошо – плохо» в природных явлениях».</u></p> <p>Ребенку предлагается один предмет или явление природы, и он должен сказать, что в нем хорошего, а что плохого. Например, дождь. Это хорошо, потому что, когда он идет, поливаются все растения - деревья, цветы, кустарники. Птички могут пить из луж. Плохо то, что после дождя очень грязно, сыро и нужно ждать пока высохнет, чтобы погулять.</p>	<p align="center"><u>«Преврати себя в...»</u></p> <p>(Цветок, дерево, птичку, ит.д.) О чем он мечтает? Что видит ночью? О чем шепчут листья?</p>
<p align="center"><u>«Куда плывут облака»</u></p> <p>Придумать краткую историю и загадки про облака.</p>	<p align="center"><u>«История капельки»</u></p> <p>Попробовать отследить круговорот воды в природе на примере капли воды: капелька с листа упала в ручеек, отследить «путь» до реки, представить его дальнейшее развитие. В городе понаблюдать за лужицей после дождя или снежинками на папиной машине... Куда они деваются?</p> <p>Такие игры-проекты стимулируют детей делать логические заключения, выдвигать гипотезы, опираясь на личный опыт.</p>

Карточка по конструированию, ручному труду (кратковременная группа)

Тема: «Как заниматься с этими кубиками и кирпичиками?»

Задачи: Предоставить детям возможность самостоятельно познакомиться с кубиками, кирпичиками, призмами (различать формы, называть их); подвести к пониманию функционального назначения материала- строить разнообразные конструкции. Учить экспериментировать и самостоятельно открывать конструктивные свойства строительного материала. Развивать воображения. Побуждать соединять и размещать детали в пространстве разными способами.

Словарная работа: кубик, кирпичик, дом, башня, большой, маленький, желтый, красный, синий, зеленый. Воспитывать интерес к конструктивной деятельности из строительного материала и желание строить простейшие модели реальных объектов.

Оборудование: настольный строительный материал: кубики, кирпичики, призмы (по 10 штук каждого вида для одного ребенка)

«Лодочка»

Закреплять у детей умение создавать постройку, используя знакомые детали конструктора, показать возможные варианты постройки.

Задачи:

-Закрепить название деталей **строительного материала (призма, кирпичик, пластина)**, их цвета.

-Обогащение словаря: лодка, вёсла.

-Закреплять привычку после игры аккуратно складывать детали **строительного материала в коробку**.

Материалы: кирпичики, 2 призмы, пластины на каждого ребенка, игрушечный человечек.



Вариант1



Вариант2

«Ворота для машин»

Формировать у детей умения строить ворота разной ширины и высоты., познакомить с новой деталью - пластиной, учить различать детали строительного материала (длинная и короткая пластины, кубик)

Задачи:

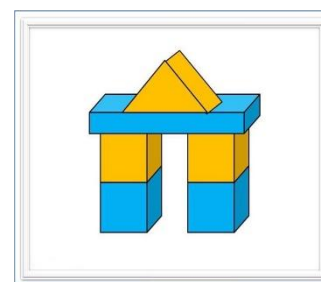
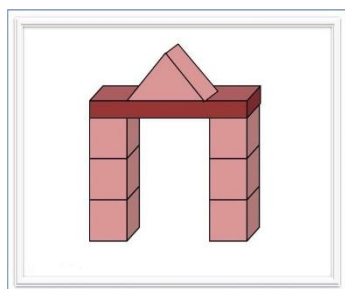
-Развивать умение соотносить размеры построек с размерами игрушек ,формировать пространственные представления «широкий узкий, высокий –низкий.»

-Закрепить название деталей **строительного материала**.

-Обогащение словаря: легковая и грузовая машины, широкий- узкий, высокий- низкий.

-Закреплять привычку после игры аккуратно складывать детали **строительного материала в коробку**.

Материалы: призмы, кирпичики и кубики разного цвета.



Картотека по легоконструированию, ручному труду (кратковременная группа)

«ЛЕГО» - яркий, красочный материал, предоставляющий огромные возможности для поисковой экспериментально-исследовательской деятельности ребёнка. Именно конструктор стимулирует детскую фантазию, воображение, формирует моторные навыки, конструктивные способности.

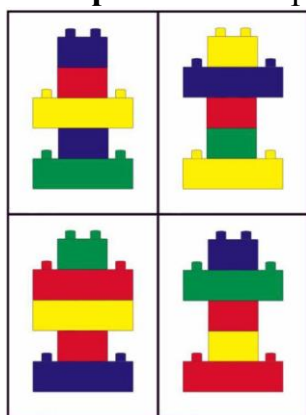
Легоконструирование «Разные башни»

Познакомить детей с конструкторами «Лего». Формировать умение строить разные башни.

Задачи:

- Познакомить детей с деталями конструктора «Лего» (кирпичики 2x2,2x4,2x6) , **закрепить названия цветов.**
- Обогащение словаря: башня, высокая, низкая.
- Развивать мелкую моторику пальцев рук.
- Закреплять привычку после игры аккуратно складывать детали конструктора «Лего» **в коробку.**

Материалы: наборы кирпичиков конструктора «Лего» разных цветов.



май

Легоконструирование «Домик»

Продолжать формировать у детей умения создавать постройки их конструктора «Лего».

Задачи:

- Закрепить названия деталей конструктора «Лего»(кирпичики 2x2,2x4,,2x6) **и познакомить с новыми (крыша, окно, труба), закрепить названия цветов.**
- Обогащение словаря: дом, крыша, окно.
- Развивать мелкую моторику пальцев рук.
- Закреплять привычку после игры аккуратно складывать детали конструктора «Лего» **в коробку.**

Материалы: наборы конструктора «Лего» разных цветов.

