Методические рекомендации

для педагогов ДОУ по использованию геометрического ковра в работе с детьми разных возрастов

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ КОВЕР

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Дидактическое пособие, представляющее собой тканевое полотно с нанесенной сеткой геометрических фигур (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, ромбы) разных цветов и размеров. В комплекте есть съемные фигуры, ленты, шнуры, карточки-схемы.

ЦЕЛЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Двигательная активность, сенсорное развитие, формирование элементарных математических представлений (ФЭМП), развитие речи, внимания, памяти, мышления, координации движений, социально-коммуникативных навыков.

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ

- Соответствие возрасту и индивидуальным возможностям;
- От простого к сложному;
- Интеграция образовательных областей;
- Вариативность игр (одно пособие — много игр);
- Двигательная активность и смена поз (стоя, сидя, лежа, в движении).

МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ (3–4 ГОДА)

ЗАДАЧИ: Знакомство с цветом, формой, величиной; развитие сенсорики, мелкой и крупной моторики, речи.

ИГРЫ:

1. «Найди домик для фигуры» — соотнесение съемных фигур с контурами на ковре.
2. «Какого цвета?» — ребенок встает на фигуру названного цвета.
3. «Большой — маленький» — сравнение фигур по величине, сортировка.
4. «Пройди по дорожке» — ходьба по прямым и извилистым линиям ковра.
5. «Один — много» — подсчет фигур одного вида.
6. «Где спрятался зайчик?» — поиск игрушки под фигурой («на красном квадрате», «в углу»).

РЕКОМЕНДАЦИИ:

Короткие игры (5–7 мин), обязательна эмоциональная поддержка, показ действий взрослым, использование игрушек-персонажей.

Средний дошкольный возраст (4–5 лет)

Задачи: закрепление знаний о геометрических фигурах, цвете, величине; развитие ориентировки на плоскости, счетной деятельности, памяти, внимания.

Игры:

1. «Геометрическое лото» — ведущий называет фигуру, дети находят и закрывают ее на ковре.
2. «Выложи узор по образцу» — по карточке-схеме ребенок выкладывает узор из съемных фигур.
3. «Четвертый лишний» — на ковре группа фигур, одна отличается по цвету/форме/размеру.
4. «Сосчитай и прыгни» — педагог показывает карточку с цифрой, ребенок выполняет столько прыжков на фигурах.
5. «Лабиринт» — передвижение по ковру по заданному маршруту («дойди до синего треугольника, не наступая на желтые фигуры»).
6. «Найди пару» — поиск одинаковых фигур, развитие памяти.
7. «Скажи наоборот» — большой — маленький, далеко — близко (по расположению на ковре).

Рекомендации: вводить правила и элементы соревновательности, поощрять речевые высказывания, использовать схемы и модели.

Старший дошкольный возраст (5–7 лет)

Задачи: подготовка к школе — формирование пространственных представлений, логического мышления, произвольного внимания; развитие связной речи, навыков сотрудничества.

Игры:

1. «Геометрические шашки/ходилки» — игры с фишками и кубиком по клеткам ковра.
2. «Составь фигуру» — из нескольких маленьких фигур собрать большую (по типу танграма).
3. «Ориентировка по плану» — работа с картой-схемой ковра: «Встань в левый верхний угол, сделай два шага вправо...».
4. «Математический квест» — решение примеров/задач, ответ — номер или цвет клетки, куда нужно переместиться.
5. «Симметрия» — выкладывание симметричных узоров относительно оси (ленты).
6. «Живые фигуры» — дети сами образуют фигуры на ковре (командная работа).
7. «Придумай сказку» — сюжетное выкладывание сюжета с последующим рассказыванием.
8. «Шахматное поле» — подготовка к шахматам: чередование цветов, ходы.

Рекомендации: чаще использовать командные и парные формы, проблемные ситуации, проектные задания; стимулировать планирование и самоконтроль.