# Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение № 110 г. Липецка

**«Пентамино – это интересно!»**

# авторская программа по обучению воспитанников старшего дошкольного возраста игре «Пентамино»

**автор программы**

**Терещенко О.А.**

# Содержание

|  |  |
| --- | --- |
| I Целевой раздел | 2 |
| 1. Пояснительная записка | 2 |
| 2. Планируемые результаты освоения Программы |  |
| II. Содержательный раздел |  |
| 1.Содержание образовательной деятельности | 4 |
| 2.Особенности организации образовательного процесса | 6 |
| 3.Формы, способы, методы и средства реализации программы. | 7 |
| 4. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников | 8 |
| III. Организационный раздел |  |
| 1.Материалы и средства обучения | 9 |
| Приложение 1  Примерное распределение игр и игровых упражнений по этапам обучения | 12 |
| Приложение 2 | 13 |

**I Целевой раздел**

### *Пояснительная записка*

Авторская программа «Пентамино – это интересно!» предназначена для обучения воспитанников старшего дошкольного возраста игре «Пентамино» (далее Программа).

Цели реализации Программы:

Создание благоприятных условий для организации освоения воспитанниками игры Пентамино, всестороннее развитие психических качеств в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями, подготовка к обучению в школе. Особое внимание в Программе уделяется развитию мышления детей, а также воспитанию у дошкольников таких качеств, как целеустремленность, творческий подход в решении игровой задачи. Эти цели реализуются в процессе разнообразных видов детской деятельности: игровой, коммуникативной, познавательно-исследовательской, продуктивной.

Задачи реализации Программы:

Программа направлена на решение следующих задач:

1. развитие мышления;
2. развитие внимания, восприятия, воображения;
3. развитие интеллектуальных качеств:
4. создание благоприятных условий освоения игры детьми, с учетом их индивидуальных образовательных потребностей и способностей;
5. развитие инициативности, самостоятельности ребенка;
6. содействие проявлению и развитию в игре произвольного поведения;
7. обеспечение вариативности и разнообразия содержания и организационных форм образовательного процесса;
8. формирование развивающей предметно-пространственной среды, необходимой для освоения игры;
9. обеспечение повышения компетентности родителей (законных представителей) в вопросах развития и образования воспитанников в игровой деятельности.

Принципы и подходы к формированию Программы

Программа соответствует принципам:

* развивающего образования, целью которого является развитие ребенка;
* научной обоснованности и практической применимости;
* от простого к сложному;
* реализации Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и

исследовательской активности, в форме творческой активности;

* индивидуализации дошкольного образования.

При формировании Программы учтены следующие подходы:

1. личностно-ориентированный;
2. деятельностный подход.

Значимыми для разработки и реализации Программы являются:

* + Характеристики возрастных периодов физического и психического развития детей 5-6 лет, 6-7(8) лет.
  + Целевые ориентиры образования на этапе завершения дошкольного образования.

### *Планируемые результаты освоения Программы*

Программа основывается на положении ФГОС ДО - «построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования». Поэтому, для каждого ребенка результат обучения отличен от других детей, зависит от его индивидуальных образовательных возможностей, склонности к данному виду деятельности. Критерием для индивидуальной успешности освоения ребенком игры является ее переход в самостоятельную игровую деятельность воспитанника.

***Высокий уровень.*** Выкладывание фигуры по ее силуэту рядом с образцом из 12 деталей.

***Возрастной уровень.*** Выкладывание фигуры по ее силуэту рядом с образцом не менее чем из 5-7 деталей.

# Содержательный раздел

### *Содержание образовательной деятельности*

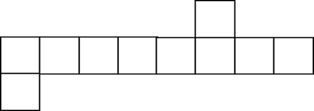
Обучение детей происходит в течение трех условно выделенных этапов: 1 этап Ознакомление с составом, ходом и правилами игры.

2 этап Освоение игрового поля объемом от 2 до 5 деталей. 3 этап Освоение игрового поля от 5 до 12 деталей.

### *Технология реализации этапов:*

Первоначально необходимо познакомить детей с деталями игры, правилом соединения их без зазоров. На этом этапе ознакомления полезными будут игровые упражнения, объединенные общей целью: запомнить форму детали. Детали должны быть одного цвета. Акцент на форму. Например, с использованием образца детали или по памяти «Нарисуй деталь по клеткам»,

«Какая деталь лишняя?», «Составь деталь из квадратов»; по памяти «Какой детали не стало?», «Сколько деталей нужно для заполнения фигуры» (рис.1),

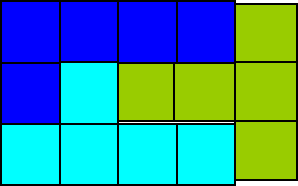
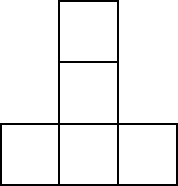
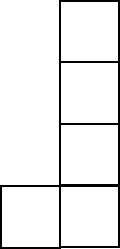
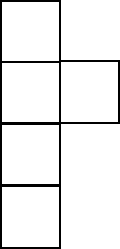


*Рисунок 1 раздаточный материал к упражнению «Сколько нужно деталей для заполнения фигуры»*

«Изобрази деталь на математическом планшете»; с использованием тактильного анализатора «Определи на ощупь форму детали». С помощью этих и других аналогичных игр дети усваивают - каждая деталь состоит из пяти квадратов. Это знание пригодится им для зрительного анализа игрового поля, разделенного на клетки. На этапе знакомства с деталями и до момента освоения игрового поля на пять частей используем детали со стороной квадрата 1,5 или 2 см.

Большинство детей в этот период дают названия деталям, не стоит сосредотачивать на этом внимание. Постепенно, при накоплении игрового опыта, им становится это не нужно.

Одновременно используем задание «Собери фигуру» наложением на изображении, разделенном на части. Этот вариант использования игры в качестве геометрической мозаики предоставляет детям возможность практиковаться в манипулировании деталями, познакомится с приемами их вращения, переворота (рис. 2).

*Рисунок 3 – раздаточный материал для игрового упражнения «Собери фигуру»*

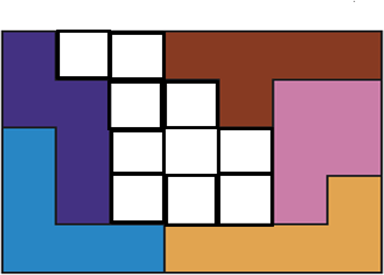
Здесь уместно использовать детали разного цвета для формирования умения выделять их на общем фоне. Дети шести лет сразу осваивают названные приемы. В случае начала обучения с пяти лет, дети в течение нескольких месяцев активно используют прием вращения в горизонтальной плоскости и только затем переходят к применению приема переворота.

Развиваем воображение и фантазию. Предлагаем произвольно соединить детали, соблюдая правила игры, подумать на что похоже, «оживить» изображение, либо составить изображение предмета, ориентируясь на его образ. Упражнение особенно полезно детям затрудняющемся в подборе деталей для соединения.

Используем «Пентамино-пазлы» (простое изображение разрезано на части в форме деталей игры) – в качестве развлечения (рис. 3).

*Рисунок 3 «Пентамино-пазлы»*

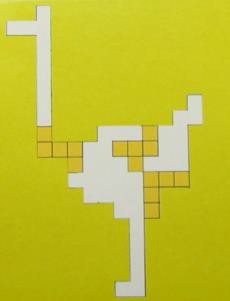
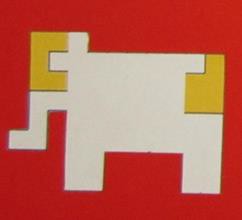
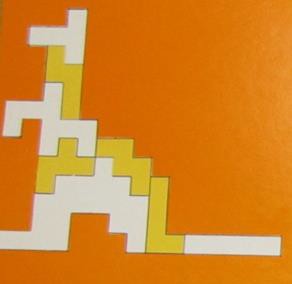
На втором этапе учим зрительно анализировать игровое поле, расчерченное на квадраты. Предлагаем разные варианты под общим названием

«заплатки» (рис. 4), каждая из которых состоит от 2 до 4 деталей. Переходим к заполнению игрового поля на пять деталей. Такой размер игрового поля экспериментально определен учеными нейропсихологами, как оптимальный для зрительного анализа, и используется при разработке

программ для решения головоломок. Начинаем с прямоугольника и квадрата. Даем подсказку в виде

*Рисунок 4 «Заплатки*

изображения необходимых для их заполнения деталей. Далее предлагаем для заполнения многоугольники изображающие предметы, животных. Предлагаем воспитанникам пробовать составлять фигуру рядом с образцом. Продолжаем использовать игры первого этапа обучения для закрепления умений.

Последующее

обучение, третий этап, заключается в постепенном уменьшении объема, расчерченного на квадраты игрового поля, увеличению деталей игры до 12,

уменьшению размера деталей до 1 см, переходу к заполнению силуэтного изображения. Вводится обязательное правило составлять фигуру рядом с образцом. Закрепляется умение зрительно узнавать деталь в разных позициях: развернутую в плоскости листа на 900, 1800, 2700, перевернутую.

В результате, от знакомства с деталями игры, овладения способами манипулирования деталями, формирования умения зрительно анализировать игровое поле, дети переходят к воссозданию фигуры по ее силуэту.

### *Особенности организации образовательного процесса*

Последовательность обучения игре «Пентамино» одинакова для детей пятилетнего и шестилетнего возраста. Во втором случаем он проходит за более короткий отрезок времени.

Количество игровых упражнений на каждом этапе определяется педагогом в соответствии с индивидуальными особенностями освоения детьми игровых действий, учетом зоны ближайшего развития.

На каждом этапе полезно использовать игры – соревнования на доступном детям уровне сложности.

На протяжении всего процесса обучения предлагать детям выполнить аппликацию из деталей игры Пентамино на заданную или выбранную ребенком тему. Например, «Подводный мир», «Птицы», «Пустыня», «Инопланетяне».

Обучение игровым действия проходит по плану подгрупповой, индивидуальной работы с воспитанниками на основе распределения игр и

игровых упражнений по периодам обучения (Приложение 1). Следующий этап обучения обязательно включает игры и упражнения предыдущих этапов.

### *Использование ИКТ при организации образовательного процесса*

При переходе к заполнению игрового поля более чем на 5 деталей дополняем серию упражнений на заполнение фигуры аналогичными в электронной версии «Пентамино» автора Михаила Шарко. Сервис программы позволяет, в зависимости от умений ребенка, устанавливать ориентацию деталей на исходной позиции, регулировать их количество.

1. **Формы, способы, методы и средства реализации программы.**

Формы, способы, методы и средства реализации Программы подбираются с учетом индивидуальных особенностей воспитанников, специфики их образовательных потребностей и заинтересованности в игре

«Пентамино».

При реализации Программы педагог:

сочетает совместную с ребенком деятельность и самостоятельную деятельность детей;

планирует образовательные ситуации, обогащающие практический и познавательный опыт детей;

создает развивающую предметно-пространственную среду;

наблюдает, как развиваются самостоятельность каждого ребенка в освоении игры «Пентамино»;

сотрудничает с родителями, совместно с ними решая задачи Программы. Формы образовательной деятельности:

- по количеству воспитанников: индивидуальная, подгрупповая;

-по видам детской деятельности: содержание образовательной Программы реализуется в преимущественно в игровой детской деятельности, а также конструктивно-модельной, изобразительной, познавательно- исследовательской.

Решение программных образовательных задач предусмотрено в отрезки времени, отведенные для совместной деятельности педагога и детей, в самостоятельной детской деятельности, во время проведения режимных моментов, взаимодействии с родителями (законными представителями) воспитанников.

Совместные с педагогом образовательные ситуации планируются не менее 2 раз в неделю, игровой материал постоянно обновляется в игровом уголке.

Для обеспечения эффективного взаимодействия педагога и детей в ходе реализации образовательной программы используются следующие методы:

* игровой метод – приоритетный при организации игровой деятельности

Игра одновременно является

* + игровым методом обучения детей;
  + формой обучения детей;
  + формой организации самостоятельной игровой деятельности;
  + средством воспитания самостоятельности ребенка и его всестороннего развития.
    - методы познавательной мотивации и стимулирования развития у детей представлений об игре Пентамино, приобретения детьми опыта игровой деятельности (образовательные ситуации, игры- соревнования, игровые упражнения и др.);
    - информационно-рецептивный метод - предъявление информации, организация действий ребёнка с объектом изучения (распознающее наблюдение, рассматривание, рассказы воспитателя);
    - репродуктивный метод - создание условий для воспроизведения представлений и способов деятельности, руководство их выполнением (упражнения на основе образца воспитателя, составление изображения с опорой на предметную или предметно- схематическую модель);
    - продуктивный метод – создание условий для самостоятельного творческого воспроизведения представлений и способов деятельности (выполнение упражнения без образца, самостоятельное заполнение игрового поля)
    - метод проблемного изложения - постановка проблемы и раскрытие пути её решения в процессе организации игровой деятельности;
    - исследовательский метод - составление и предъявление проблемных ситуаций, ситуаций для экспериментирования и опытов (творческие задания, экспериментирование).

## Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

Одним из важных условий реализации Программы является совместное с родителями воспитание и развитие дошкольников, вовлечение родителей в образовательный процесс дошкольного учреждения.

Сотрудничество с семьями воспитанников педагог организует:

при непосредственном общении - в ходе бесед, консультаций, на собраниях, организации совместных детско-родительских мероприятиях (праздник, досуг, проектная деятельность и другие формы),

опосредованно - при получении информации из различных источников: стендов, выставок детских работ, фотовыставок, буклетов, официального сайта учреждения, переписки (в том числе электронной).

# Организационный раздел

Игровой материал для первых двух и частично третьего этапов приобрести невозможно. Он является авторским (Приложение 2). Изготавливаются игровые пособия из двустороннего картона с помощью линейки, карандаша и канцелярского ножа. Требуется точность и аккуратность. Важно, чтобы фигура и детали к ней были выполнены в одном масштабе, детали были окрашены в один цвет с двух сторон. На третьем этапе помимо изготовленных самостоятельно пособий применяем готовый комплект игры.

***1. Материалы и средства обучения***

**Игровые пособия:**

Пентамино-планшет Матрица

Математический планшет с резиночками.

## Материалы:

Комплект деталей игры и силуэтов с магнитным креплением для мольберта. Набор листов с сеткой (1 см, 1.5 см, 2 см, 2.5 см, 3 см).

Набор матриц (с клеткой 1.5 см, 2 см, 3 см).

Наборы деталей пентамино (с клеткой 1 см, 1.5 см, 2 см, 2.5 см, 3 см; разлинованные в клетку, без клетки).

Комплект геометрических фигур.

Комплект квадратов со стороной 1 см, 1.5 см, 2 см, 2.5 см, 3 см.

Каталог силуэтов из деталей пентамино, включающих от 2-х до 12 деталей пентамино.

Каталог силуэтов и фигур, прямоугольников, квадратов пентамино.

## Игры и игровые упражнения:

Игровое упражнение «Нарисуй деталь по клеткам» Игровое упражнение «Дорисуй деталь по клеткам» Игровое упражнение «Какая деталь лишняя?» Игровое упражнение «Составь деталь из квадратов» Игра «Изобрази деталь на математическом планшете»

Игровое упражнение «Определи на ощупь форму детали»

«Какой детали не стало?»

«Сколько деталей нужно для заполнения фигуры» Игровое упражнение «Составь и оживи фигуру» Игра «Дорисуй картину деталями игры Пентамино» Игровое упражнение «Заполни фигуру»

Игровое упражнение «Собери фигуру» (вращение, переворот) Игра «Пентамино-пазлы»

Игра «Заплатки» (составом от 1 до 5 деталей)

Игровое упражнение «Заполни игровое поле с помощью матрицы»

Игра «Заполни игровое поле 1: прямоугольник» (игровое поле на 5 деталей) Игра «Фигуры» (игровое поле в виде фигур предметов, животных объемом до 5 деталей):

Игровая задача 1 «Составь фигуру способом наложения деталей на игровое поле»

Игровая задача 2 «Составь фигуру рядом с образцом»

Игра «Заполни игровое поле 2: планшет» (игровое поле от 5 до 12 деталей) Игра «Заполни игровое поле 3: фигуры» (игровое поле от 5 до 12 деталей с подсказками и без). Игровая задача «Составь фигуру рядом с образцом».

Упражнение на закрепление умения зрительно узнавать деталь в разных позициях: развернутую в плоскости листа на 900, 1800, 2700, перевернутую. Игра «Пентамино» «Оксва» - 12.

Электронный образовательный ресурс «Пентамино» автора М. Шарко.

### *Использованная при написании Программы литература*

1. Акулова Е.А. Познаем логические отношения: дидактические игры для старших дошкольников // Дошкольное воспитание. - 2014. - № 9. - С. 65-69; № 8 - С. 65-69.
2. Бачурина В.Г. Развивающие игры для дошкольников. - М.: ООО ИКТЦ

«ЛАДА», 2013. - 176 с.

1. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста. - М.: Просвещение, 2009. - 207 с.
2. Бесова М.А. Давайте играть! Игровые программы для дошкольников и младших школьников/ М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2007 г. – с. 46-80
3. Бурачевская О.В. Геометрические игры-головоломки как средство развития пространственных функций у детей с нарушением речевого развития

// Вопросы дошкольной педагогики. - 2016. - №2. - С. 61-63.

1. Бурачевская О.В. Дидактические игры как средство развития пространственных функций в конструктивной деятельности у дошкольников с общим недоразвитием речи // Образование и воспитание. - 2016. - №1. - С. 22- 25.
2. Бурачевская О.В. Формирование пространственных представлений у детей дошкольного возраста посредством конструирования // Вопросы дошкольной педагогики. - 2015. - №2. - С. 55-57.
3. Васильева Н.Н., Новотворцева Н.В. Развивающие игры для дошкольников. – Ярославль: Академия развития, 1996. – 206 с.
4. Веклерова Х.М. Формирование логических структур у старших дошкольников. - Обвинск: Светоч, 1998.
5. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., 1991.
6. Давидчук А.Н. Обучение и игра: метод. пособие. - М.: Мозаика- Синтез,2013.-168с.
7. Квач Н.В. Развитие образного мышления и графических навыков у детей 5-7 лет: пособие для педагогов дошк. учреждений. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2011. - 160 с.: ил.
8. Крутецкий В.А. Психология математических способностей школьников. М., 1998.
9. Кулагина И.Ю., Колюцкий В.Н. Возрастная психология: развитие человека от рождения до поздней зрелости: учеб. пособие. - М.: ТЦ «Сфера», 2011. - 464 с
10. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М.: Просвещение, 1990. - 94 с.
11. Михайлова З.А., Носова Е.А. Логико-математическое развитие дошкольников. -Издательство: Детство-Пресс. – 2013.
12. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. - М.: Гея, 1994.
13. Носова Е.А. Логико-математическое развитие дошкольников. - СПб.: Детство-Пресс, 2013.
14. Ращикулина Е. Игры-головоломки в развитии мышления дошкольников / Е.Ращикулина // Дошкольное воспитание. – 1999 - №3 – с. 27-32.
15. Решай, смекай, угадывай. Игры, ребусы, загадки для дошкольников. / сост. Т.И. Линго − Ярославль: Академия,1999. – 208с.
16. Савенков, А. И. Одаренные дети в детском саду и школе: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. завед. М.: Академия, 2000.
17. Столяр А.А. Давайте поиграем. М.: Просвещение, 2002. - 210 с.
18. Стомахион. Игра Пифагора. Пентамино: Игры-головоломки / Сост. М.В. Драко. - Минск: Попурри, 2009.
19. Субботина Л.Ю. Игры, развивающие мышление. - Ярославль, 2012. - 116 с.
20. Щетинина А.М., Смирнова Н.П. Формирование умственных действий у дошкольников− Великий Новгород, 2000. – 114 с.
21. Ресурсы образования. Портал информационной поддержки специалистов дошкольных организаций – [Электронный ресурс] – Режим доступа:<http://www.resobr.ru/materials/45/50379/>
22. Петамино - [Электронный ресурс] – Режим доступа:<http://pentamania.blogspot.com/2014/08/blog-post_94.html>

***Приложение 1***

## Примерное распределение игр и игровых упражнений по этапам обучения

### *этап*

Игровое упражнение «Нарисуй деталь по клеткам» Игровое упражнение «Дорисуй деталь по клеткам» Игровое упражнение «Какая деталь лишняя?» Игровое упражнение «Составь деталь из квадратов» Игра «Изобрази деталь на математическом планшете»

Игровое упражнение «Определи на ощупь форму детали»

«Какой детали не стало?»

«Сколько деталей нужно для заполнения фигуры» Игровое упражнение «Составь и оживи фигуру» Игра «Дорисуй картину деталями игры Пентамино» Игровое упражнение «Заполни фигуру»

Игровое упражнение «Собери фигуру» (вращение, переворот) Игра «Пентамино-пазлы»

### *этап*

Игра «Заплатки» (составом от 1 до 5 деталей)

Игровое упражнение «Заполни игровое поле с помощью матрицы»

Игра «Заполни игровое поле 1: прямоугольник» (игровое поле на 5 деталей) Игра «Фигуры» (игровое поле в виде фигур предметов, животных объемом до 5 деталей):

Игровая задача 1 «Составь фигуру способом наложения деталей на игровое поле»

Игровая задача 2 «Составь фигуру рядом с образцом»

### *этап*

Игра «Заполни игровое поле 2: планшет» (игровое поле от 5 до 12 деталей) Игра «Заполни игровое поле 3: фигуры» (игровое поле от 5 до 12 деталей с подсказками и без). Игровая задача «Составь фигуру рядом с образцом».

Упражнение на закрепление умения зрительно узнавать деталь в разных позициях: развернутую в плоскости листа на 900, 1800, 2700, перевернутую. Электронный образовательный ресурс «Пентамино» автора М. Шарко.

Игра «Пентамино» «Оксва» - 12.

### *Приложение 2*

***Авторские игры, упражнения и пособия для организации образовательного процесса обучения воспитанников старшего***

### *дошкольного возраста игре «Пентамино» воспитателя ДОУ №110* г.Липецка

***Терещенко Оксаны Александровны***

### *Рекомендации по использованию:*

*На этапе знакомства с деталями и до момента освоения игрового поля на пять частей используются детали со стороной квадрата 1,5 или 2 см, затем, до момента освоения поля на 12 деталей, не менее 1 см.*

### *Игровое упражнение «Нарисуй деталь по клеткам»*

*Задачи:* развивать зрительное восприятие, зрительную память; закреплять навыки счета, ориентировки на листе бумаги в клетку.

*Материалы:* лист бумаги в клетку с изображением контура детали из игры «Пентамино» и свободным полем для выполнения задания, карандаши.

Игровая задача: нарисуй деталь.

Вариант 1: нарисуй две (три или другое количество) деталей.

Вариант 2: нарисуй столько деталей по образцу, сколько может уместиться на листе.

### *Игровое упражнение «Дорисуй деталь по клеткам»*

*Задачи:* развивать зрительное восприятие, зрительную память; закреплять навыки счета, ориентировки на листе бумаги в клетку.

*Материалы:* лист бумаги в клетку с изображением части контура детали из игры «Пентамино» и свободным полем для выполнения задания, карандаши.

Игровая задача: дорисуй изображение детали.

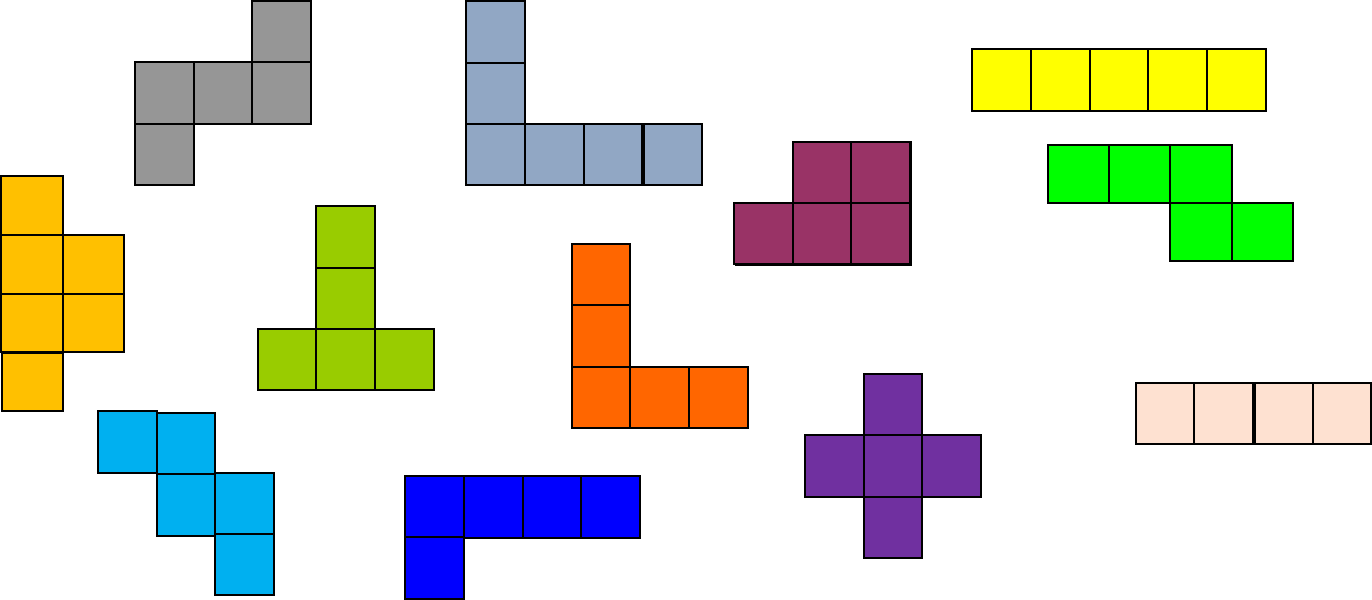
### *Игровое упражнение «Какая деталь лишняя?»*

*Задачи:* развивать зрительное восприятие, зрительную память; закреплять навыки счета.

*Материалы:* лист бумаги в клетку с изображением контуров деталей из игры «Пентамино» и других фигур (рис.2), карандаши; карточка с изображением двенадцати деталей игры.

Игровая задача: найди и обведи линией детали не из игры

«Пентамино».



*Рисунок 2 – раздаточный материал для игрового упражнения «Какая деталь лишняя?»*

### *Игровое упражнение «Составь деталь из квадратов»*

*Задачи:* развивать зрительное восприятие, конструктивные умения.

*Вариант 1*

*Материалы:* квадраты со стороной 1,5 – 2 см в количестве большем, чем требуется для выполнения задания, карточки с изображением деталей игры «Пентамино», разделенных на квадраты.

*Игровая задача:* выложи деталь из квадратов.

*Вариант 2 с усложнением*: ребенок выполняет задание по памяти.

### *Игровое упражнение «Определи на ощупь форму детали»*

*Задачи:* развивать тактильное восприятие, умение визуализировать образ детали игры «Пентамино» в уме.

*Вариант 1*

*Материалы: «*карманы» из тонкой непрозрачной ткани, детали игры

«Пентамино», карточка с изображением двенадцати деталей игры. Детали толщиной не менее 3 мм, возможно с рельефной поверхностью.

*Игровая задача:* определи на ощупь деталь и покажи ее на карточке.

Достань деталь из «кармана», проверь правильность ответа.

### *Игровое упражнение «Заполни фигуру»*

*Задачи:* закреплять знание детьми деталей игры, развивать умение зрительно вычленять деталь на игровом поле; обогащать опыт манипулирования деталями.

*Материалы:* фигуры с контурным разделением поля на силуэты деталей игры.

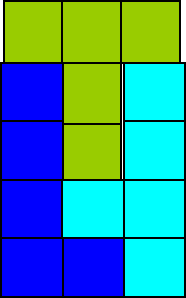
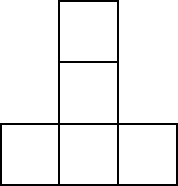
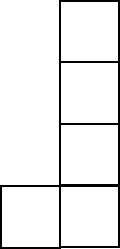
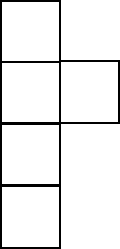
*Игровая задача:* заполни фигуру деталями способом наложения.

### *Игровое упражнение «Собери фигуру»*

*Задачи:* познакомить детей с приемами вращения, переворота деталей; обогащать опыт воспитанников в манипулировании деталями.

*Материалы:* игровая карточка с изображением фигуры с контурным разделением поля на силуэты деталей игры, деталей для заполнения (рис. 3). Последние расположены в позиции отличной от их размещения на силуэте фигуры. Фигура и детали расчерчены на клетки.

*Игровая задача:* Заполни фигуру предложенными деталями.

*Рисунок 3 – раздаточный материал для игрового упражнения «Собери фигуру»*

### *Игра «Пентамино-пазлы»*

*Задачи:* обогащать опыт воспитанников в манипулировании деталями; закреплять умение вычленять контурное изображение детали на игровом поле и соотносить с силуэтным.

*Вариант 1*

*Материалы:* картинка с любым изображением в двух вариантах:

* 1. целая;
  2. разделенная на части в форме деталей «Пентамино». *Игровая задача:* составь картинку из деталей «Пентамино». *Варианты с усложнением*:
     + ребенок выполняет задание без использования целостного изображения;
     + часть изображения однородна (например, море, небо, песок) – детям необходимо использовать умение компоновать детали

«Пентамино»;

* + - увеличивается количество частей изображения.

### *Игра «Заплатки»*

*Задачи:* учить зрительно анализировать игровое поле, расчерченное на квадраты; развивать умение узнавать образ детали игры «Пентамино» на игровом поле.

*Вариант 1*

*Материалы:* картинка, на которой отсутствует часть изображения в форме отдельных деталей «Пентамино».

*Игровая задача:* заполни пустоты на изображении.

*Варианты с усложнением*: увеличивается количество деталей, составляющих пустоты на изображении, от 2 до 4.

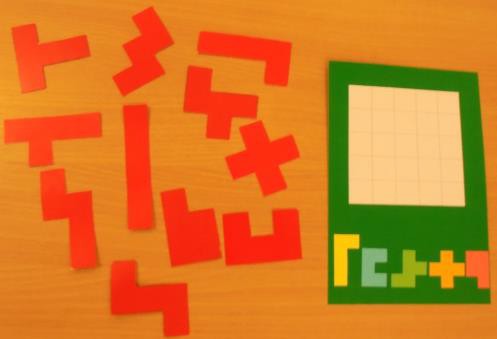
### *Игра «Заполни игровое поле 1: прямоугольник»*

*Задачи:* учить зрительно анализировать игровое поле на пять деталей, расчерченное на квадраты, с использованием подсказки в виде изображения необходимых для его заполнения деталей.

*Материалы:* карточка с игровым полем в виде квадрата или прямоугольника и изображением, необходимых для его заполнения деталей

«Пентамино».

*Игровая задача* формулируется на выбор педагога, например, выложи

коврик.

*Вариант 2 –* применяется при освоении умения заполнять поле на пять деталей.

*Игра-соревнование на* заполнение игрового поля на пять деталей на скорость.

### *Игра «Заполни игровое поле 2: планшет»*

*Задачи:* учить зрительно анализировать игровое поле более чем на пять деталей, расчерченное на квадраты, без использования подсказок. *Материалы:* пособие планшет, с возможностью увеличения игрового поля.

*Игровая задача* формулируется в зависимости от игрового контекста, например, подготовь парковочное место для автомобиля, при этом величина поля определяется размерами автомобиля.

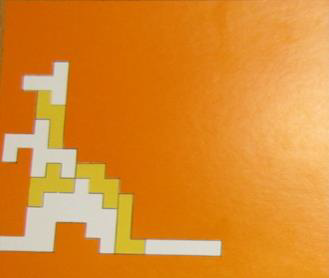
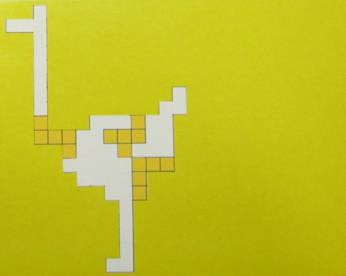
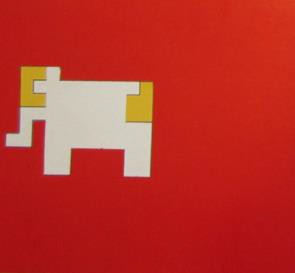
### *Игра «Заполни игровое поле 3: фигуры»*

*Задачи:* учить зрительно анализировать игровое поле более чем на пять деталей, расчерченное на квадраты, с использованием подсказки в виде расположения на игровом поле нескольких деталей.

*Материалы:* карточка с игровым полем в виде силуэта изображающего предметы, животных.

*Методические рекомендации:* фигуры состоят из 12 деталей, игровое поле постепенно увеличивается.

*Игровое правило:* использовать повторно детали уже расположенные на фигуре нельзя.

*Вариант с усложнением:* составить фигуру рядом с образцом.

### *Игровое пособие «Матрица».*

*Описание:* прозрачный кусок пластика, расчерченный на клетки.

*Цель использования:* помочь визуализировать игровое поле, не разделенное на клетки.

