

Консультация для педагогов: «Мозаика как игровая технология в работе с дошкольниками»

На первом этапе реализации технологии проводится работа с деталями мозаики без использования игрового поля. Это дает детям возможность познакомиться с разнообразием цветов, размеров и форм деталей. На этом этапе детей учат брать в руку только одну деталь мозаики и держать её правильно, т. е. за шляпку. В игровой деятельности детали мозаики предлагается использовать как предметы-заместители (дети как конфетами угощают ими кукол; перевозят как груз на машине и т. п.). Затем предлагаются игры на сортировку деталей: по цвету, величине, количеству.

Особое внимание в рамках реализации технологии мы обращаем на огромное разнообразие современной мозаики. Наборы для игры различаются размером (от 6 до 30 мм в диаметре, формой деталей (круглые, треугольные, квадратные, шестигранные, фигурные, способом их крепления к игровой пластине (с отверстиями, без отверстий, формой самих пластин. Мозаика для детей до трех лет должна быть яркой, без мелких и хрупких деталей. Самой простой и безопасной является крупная мозаика, детали которой представляют собой шестигранники, напоминающие соты, а игровое поле – пластину без отверстий. Детали такой мозаики просто накладываются сверху на выпуклые формы игрового поля, а крепление больше всего соответствует уровню развития ловкости пальцев маленького ребенка. Для игр с детьми старше 3 лет используется так называемая классическая мозаика, детали которой состоят из ножки и шляпки.

Второй этап реализации игровой технологии представляет собой знакомство детей с пространством игрового поля, которое происходит в определенной последовательности и сопровождается созданием игровой ситуации:

1. Одиночное выкладывание (*т. е. произвольно по всему полю*)

Игровая ситуация «Идет дождь»

2. Выкладывание вплотную друг к другу (*без просветов*)

Игровая ситуация «В лужице плавает уточка»

3. Выкладывание вплотную друг к другу (*по горизонтали и вертикали*)

Игровая ситуация «Травка»

Игровая ситуация «Цветочек»

Выкладывание по горизонтали или вертикали требует тщательного подбора игрового поля, т. к. не любые его варианты позволяют расположить детали рядом друг с другом без просветов, строго соблюдая ровную линию. Кроме того, при первом выкладывании таких линий необходимо располагать детали мозаики строго по краю игрового поля.

4. Выкладывание замкнутой линии (*по кругу, полукругу, овалу*)

Игровая ситуация «Выглянуло солнышко»

Далее детям предлагается выкладывание простых узоров из чередующихся деталей. Практика показывает, что только к 3,5-4 годам дети могут придумать и выложить свои собственные узоры. Поэтому, **работая с детьми** более раннего возраста, целесообразно сначала показать детям вариант выкладывания готового узора и предложить его повторить.

На третьем этапе реализации **технологии игры с мозаикой** активно используются в ходе совместной деятельности взрослого с детьми как в непосредственно образовательной деятельности, так и в свободной деятельности. При этом можно использовать не только детали **мозаики**, но и другие материалы (*камешки, бусинки, разноцветные шнурки, кусочки ткани и т. п.*). **Работа с мозаикой** может быть использована в рамках конкретной тематики. Например, обобщить и закрепить знания по теме «*Круговорот воды в природе*» можно, предложив детям выполнить следующие взаимосвязанные схемы:

Заключение

Для того, чтобы **мозаика** не была для ребенка простым манипулированием с деталями, а превратилась в действительно увлекательную и полезную игру, сопровождающим взрослым необходимо строить свою педагогическую деятельность, соблюдая правила реализации **игровой технологии**. Примеры готовых заданий (*занятий*) с детьми и рекомендации для родителей по **работе** в домашних условиях представлены в приложении методической **разработки** и на сайте нашего образовательного учреждения (<https://dsmalutka.68edu.ru>). Надеемся, что их использование будет полезно педагогам ДООУ и родителям **дошкольников**.

Приложение

Задание №1 «*Знакомство с деталями мозаики*»

Первые игры с **мозаикой** проведите **без игрового поля**, используя как основу однотонную поверхность стола, пола, дивана. Это позволит малышу познакомиться с формой и цветом деталей **мозаики**.

Для первых игр достаточно использовать по пять деталей каждого цвета (*основные цвета: синий, красный, желтый, зеленый, белый*). Положите их в небольшую красивую коробку. Затем вместе с малышом по очереди доставайте детали, называя их цвет. Дайте ребенку возможность все потрогать, рассмотреть. Разложите детали на однотонной поверхности. Малыш может эмоционально отреагировать на обилие красочных деталей – схватить их в охапку и подбросить или одним взмахом руки разбросать по всей комнате. Такая реакция малыша совершенно естественна. Дайте возможность непоседе выплеснуть свои эмоции. Порадуйтесь вместе с ним, но сразу же дайте понять, что намного интереснее играть по-другому. Снова произвольно разложите детали **мозаики** и полюбуйтесь вместе с малышом красочной картиной, поинтересуйтесь у него, какие детали ему понравились больше. При этом лучше всего приобнять ребенка, слегка удерживая его

ручки. Затем оставьте по пять деталей двух цветов и предложите малышу разложить их по цвету: например, в одну сторону – красные, в другую – синие. Будьте эмоциональны, не делайте замечаний малышу, даже если он ошибается, а исправляя его ошибки, обязательно хвалите за старание и подбадривайте его. Назвав цвет детали (покажите образец, если малышу еще сложно обойтись без такой помощи, попросите кроху: «*Найди такую же, красную!*»)

Задание №2 «*Знакомство с деталями мозаики*»

Игра с **мозаикой** поможет ребенку освоить и первые навыки счета. Игря с деталями, предложите малышу взять много деталей, а себе возьмите одну. Дайте ему возможность оценить количественные различия не только визуально, но и с помощью прикосновений **ладошками** (если под **ладошкой** невозможно спрятать все детали, значит, их много, а одну деталь накрыть **ладошкой** – «спрятать» - легко).

Положите перед малышом пять деталей одного цвета (*много*) и отдельно – одну (*такого же цвета*). Попросите его показать, где много деталей, а где одна деталь. Для игры возьмите любимую игрушку крохи (*зайчика, куклу, машинку*). Пусть зайчик «*попросит*» ребенка дать ему «*много*» деталей **мозаики**. Зайчик должен обязательно порадоваться и поблагодарить малыша. Научите ребенка брать в руку только одну деталь (*обязательно при этом называйте количество*). Каждый раз спрашивайте: «*Сколько у тебя деталей?*» Если малыш затрудняется ответить, скажите за него. Вскоре он и сам начнет определять количество и отвечать на ваши вопросы. Такие упражнения знакомят малыша с первыми математическими понятиями «*один*», «*много*», которые пригодятся ему и в повседневной жизни, и в играх.

Ребенку будет намного интереснее, если безликие детали превратятся в знакомые образы: конфеты, цыплят, воздушные шары. Малыш может использовать детали **мозаики в действиях с сюжетными игрушками**: перевозить в машине, угощать кукол (*то есть использовать как предметы-заместители*). Умение видеть, узнавать в одном предмете образ другого формируется постепенно и не само по себе, а при вашем активном участии. Это умение является фундаментом очень важного для развития ребенка психического процесса – воображения.

После знакомства с деталями **мозаики** нужно показать ребенку, что и как из этих предметов можно сделать. Самостоятельно кроха может их только разбросать: потребность действовать «*сейчас и быстро*» очень характерна для малышей, а практических умений еще недостаточно. Поэтому игры с **мозаикой** должны быть динамичными, веселыми, яркими и непродолжительными (*от 3 до 5 минут*). Поиграв с деталями **мозаики без игрового поля**, повторите знакомые игры с его использованием.

Задание № 3 «*Знакомство с пространством игрового поля*»

Для того чтобы малыш освоил пространство **мозаики**, научите его располагать детали по всему **игровому полю** в произвольном порядке. Предложите малышу понятные и доступные для воплощения сюжеты игры:

идет дождь, летят снежинки, кружатся листья, вспыхивают огни салюта или фейерверка и т. д. Покажите ребенку детали **мозаики**, цвет которых подсказывает какой-то образ: синие – капли дождя, белые – снежинки, желтые – цыплята (*утята*) или одуванчики, красные – ягоды. Детали разных цветов, собранные вместе – разноцветный салют, листопад, цветы, воздушные шарик.

Для того чтобы сделать «*листопад*», приготовьте 10–15 деталей **мозаики желтого**, зеленого и красного цвета, положите их на небольшой поднос и накройте легким платочком. Затем сильно подуйте на платок и скажите: «Вот какой сильный ветер дует!»

Дует, дует ветер,

Дует, задувает,

Желтые листочки

С дерева срывает

Потом подуйте вместе с малышом, приподнимите платочек и скажите: «Смотри, сюда прилетели листочки! Мой желтый листик вот куда полетел» и прикрепите деталь к **игровому полю**. Спросите кроху, побуждая его к повторению вашего действия: «А где твой листочек? Куда он полетит?» Называйте цвет «*листочков*», эмоционально комментируйте действия малыша, когда он произвольно располагает детали на **игровом поле**: «*Листопад, листопад! Листья падают, летят!*» Если ребенок прикрепляет детали скученно, обратите его внимание на пустующие места в другой части **игрового поля**: «*И сюда листик прилетит, и туда!*» Попросите кроху сильно подуть на «*листочки*» – изобразить «*ветер*». Пусть его «*лист*» полетит далеко-далеко. В конце **работы** обязательно рассмотрите получившуюся картину, еще раз спросите у ребенка, что вы делали. Уточните: «Листочки везде: и тут, и тут!» Подобным образом из разноцветных деталей можно сделать салют (фейерверк, из синих – дождь, а из белых – снегопад.

В таких играх малыш упражняется в назывании цветов, знакомится с первоначальными математическими представлениями, учится прикреплять детали, снимать их, переставлять, использовать все **игровое поле**, а заодно и видеть в предмете-заместителе образ другого предмета. Вроде бы такая незатейливая игра, а сколько ценного вносит она в развитие ребенка!

Обращайте внимание на то, как малыш берет деталь – двумя-тремя пальцами или всей **ладонкой**. Учите его делать это правильно – тремя пальцами.

Для того чтобы игра не превращалась в простое манипулирование деталями и разбрасывание, ограничивайте количество деталей. С каждой **игрой** предоставляйте малышу больше самостоятельности в реализации задуманного сюжета, а затем и в выборе темы.

Задание № 4 «Прикрепление деталей **мозаики**»

Если ребенок уже может самостоятельно сделать «**снегопад**», «**дождик**», «**салют**», то есть умеет произвольно располагать детали **мозаики по всему полю**, покажите ему, как располагать их вплотную друг к другу Возьмите небольшие игрушки: уточку, рыбку, лодочку и т. д. Поставьте утку на **игровое** поле и предложите малышу сделать для нее пруд. Для этого в любой части **игрового** поля прикрепите вплотную друг к другу детали **мозаики синего цвета**. А когда водоем будет готов, поместите туда игрушечную уточку. В следующий раз детали **мозаики**, расположенные вплотную друг к другу, вдруг превратятся в море, по которому поплывет кораблик. В море могут плавать рыбки, дельфины, киты. Все зависит от того, какие игрушки есть у малыша. Обязательно предоставьте малышу достаточно времени для свободной игры. Обыгрывание поможет ему из абстрактных деталей **мозаики** создавать знакомые образы.

В следующий раз сделайте из **мозаики** синее пятно и оставьте в нем несколько незаполненных ячеек. Пусть малыш прикрепит недостающие детали. Для этого ему придется самому найти детали синего цвета и заполнить пустующие ячейки. В другой раз детали, которыми кроха заполняет пустующие ячейки, могут быть белого цвета. Тогда по синему «озеру» поплывут белые «*гуси-лебеди*». Зеленое пятно может превратиться в «*ягодную поляну*». Для этого достаточно к зеленым деталям добавить несколько красных так, чтобы они разместились по всей «*поляне*» на некотором расстоянии друг от друга.

Первые «*изображения*» – цветные пятна – получаются случайно. Но с каждым разом у малыша накапливается опыт, и он начинает целенаправленно (*то есть, определив цель*) воспроизводить подобные изображения. Каждый раз меняйте количество деталей **мозаики**, чтобы кроха понял, что чем больше деталей, тем больше и шире получается цветное **мозаичное пятно**. А так как величина – понятие относительное, определяемое только при сравнении, то и сказать, что предмет большой, можно лишь при наличии меньшего по размеру. Поэтому, обращая внимание малыша на зависимость величины целого от количества составляющих его частей, предоставьте ему возможность самому сравнивать и определять, где много деталей (получается большое «озеро», а где мало (маленькое «озеро»).

Для того чтобы закрепить представления малыша о величине, предлагайте ему соответствующие игры. Например, предложите малышу сделать две «*лужицы*»: большую или маленькую. Поинтересуйтесь у него, какую лужицу он хочет сделать. Обычно малыши выражают желание сделать большую лужу. Пусть ребенок поможет вам отобрать синие детали (приблизительно 20 шт., а вы разделите их на две части: в одну сторону положите много деталей (14 шт., а в другую – мало (6 шт.)). Попросите кроху сравнить эти части, прикрыв каждую из них **ладонками** и назвать их величины (*большая, маленькая*). Вместе с ребенком выложите «*лужицы*» в разных местах **игрового поля**, а потом определите, какая лужица больше, а

какая – меньше. Обязательно подведите итог: «Здесь много *«капелек»* (деталей, поэтому получилась большая лужа. А здесь – мало, получилась маленькая лужа».

Когда малыш научится самостоятельно или по вашей просьбе выкладывать детали **мозаики** вплотную друг к другу, не оставляя в цветном пятне пустых мест, можно предлагать ребенку более сложные задания, которые помогут ему научиться воспринимать части **игрового пространства**: верх и низ.

Задание № 5

*«Определение верхней и нижней частей **игрового поля**»*

Научить малыша определять верхнюю и нижнюю части **игрового** поля и выбирать для *«изображения»* детали определенного цвета помогут *«линейные»* объекты – дорожка, ручеек, речка. Покажите крохе, как сделать *«речку»*. Для этого по нижнему краю **игрового** поля вместе с ребенком выложите синие детали. Обратите его внимание на то, что синих деталей много. Проведите вдоль получившейся синей линии рукой: *«Вот речка течет!»* Затем предложите сделать солнышко. Пусть малыш самостоятельно выберет из нескольких деталей разного цвета желтые детали. Скажите малышу, что для солнышка нужна только одна деталь. Поинтересуйтесь, где на картинке будет располагаться солнце, и при необходимости помогите малышу прикрепить деталь. Спросите ребенка: *«Что вверху?»* Обязательно уточните с малышом, что речка течет вниз, а солнышко светит вверху. Для того чтобы ему было легче запомнить эти понятия, сопровождайте высказывания соответствующими движениями рук и предлагайте ребенку повторять их за вами.

С каждым разом обогащайте сюжет. Например, детали белого или желтого цвета могут стать гусятами или утятами. Вместе с малышом поместите детали белого или желтого цвета на синей полоске реки. Рядом прикрепите деталь белого цвета, она будет изображать маму-гусыню или утку.

Мальчикам можно предложить сделать дорогу для машин, а детали **мозаики** для *«укладки дороги»* привезти в грузовике. Девочки могут сделать для куклы нарядные бусы. Так в канву любимой игры гармонично впишется **работа с мозаикой**.

Освоив линейное (*горизонтальное*) расположение деталей, приступайте к выкладыванию вертикальных линий. Для этого разверните **игровое поле на 90 градусов**. Пластина ляжет короткой стороной к ребенку. При таком расположении **игрового** поля можно выложить ровную вертикальную дорожку. Лучше начать выкладывать детали по самому краю, он будет для малыша наглядной опорой.

Для того чтобы заинтересовать малыша, расскажите ему историю про зернышко, из которого вырос стебелек, а потом распустился цветок. Накануне на прогулке не забудьте рассмотреть у цветка стебелек, соцветие, листья. Пусть маленький исследователь осторожно проведет пальчиком снизу вверх по стеблю.

Для игры приготовьте пять зеленых деталей (для изготовления стебелька, одну красную или синюю (для цветка) и одну желтую (для солнца). Прикрепите внизу у бокового края **игрового поля зеленую деталь**, «*зернышко*», и скажите: «Посадил (*имя ребенка*) зернышко. Выглянуло утром солнышко. (*Прикрепите сверху желтую деталь.*) Стало светло и тепло, из зернышка появился стебелек и начал расти вверх, к ласковому солнцу». Покажите малышу, как надо прикреплять детали, чтобы «*стебелек*» рос вверх. Поддерживайте **игровую ситуацию комментариями**: «*Все выше, выше растет стебелек, к самому солнышку тянется!*» Когда кроха закончит выкладывать зеленые детали, дайте ему деталь красного или синего цвета, пусть он прикрепит ее. («*Смотри, какой красивый цветок распустился!*») Для малыша будет приятным сюрпризом, если к его цветку прилетит бабочка, заранее сделанная вами из цветной бумаги. В следующий раз посадите зернышко не у самого бокового края **игрового поля**.

Когда ребенок научится выкладывать ровную вертикальную линию, можно предложить ему более сложный, развернутый сюжет. Сначала выложите горизонтальный ряд – «*травку*», затем сверху прикрепите «*солнышко*», а потом сделайте «*стебелек*». Когда ребенок справится с этими достаточно сложными действиями, покажите ему, как можно сделать большой цветок (*серединка и лепестки вокруг*). Малыш уже делал нечто подобное, когда выкладывал «*озеро*», прикрепляя детали одна к другой. Не забудьте обыграть получившуюся «*картинку*» с помощью небольших игрушек, еще раз проговорить последовательность событий, взаиморасположение объектов на **игровом поле**. Если малышу трудно самостоятельно выложить лепестки вокруг серединки, сделайте это сами. А затем предложите крохе стать волшебником и сделать из ромашки незабудку. Для этого достаточно поменять цвет лепестков. Так по вашему образцу малыш сделает свой цветок, освоив новый способ расположения деталей.

Научиться располагать детали друг за другом помогут веселые «*гусеницы*». Покажите малышу, как можно последовательно, но не обязательно горизонтально или вертикально прикрепить несколько деталей. На последней детали можно нарисовать глаза – «*гусеница*» оживет. Для того чтобы ей не было одиноко, попросите кроху сделать еще одну или две гусеницы. Затем можно сравнить длину гусениц, а в следующий раз сделать длинную «*гусеницу*» – маму, и коротенькую – дочку или сыночка. При этом обратите внимание на количественное соотношение деталей (больше – меньше, используемых при выкладывании длинной (6 деталей) и короткой (2 детали) линий. После нескольких таких упражнений попросите

малыша самостоятельно определить, какая часть из заранее подготовленных вами деталей (2–3 шт. и 6–7 шт.) предназначена для изготовления большой гусеницы, а какая – для маленькой.

Еще недавно ребенку было непросто даже прикреплять детали к **игровому полю**, теперь он может располагать их по всему **игровому полю** или делать цветное пятно из элементов **мозаики**. Ему не составляет труда расположить детали вверху или внизу пластины, по горизонтальной или вертикальной линиям.

В ходе игры малышу становится очевидна ограниченность **игрового поля**, он начинает замечать края пластины, а это необходимо для формирования умения ориентироваться на плоскости, видеть верх и низ, левый и правый края.

Занимаясь **мозаикой вместе с вами**, малыш осваивает доступные сюжеты, учится узнавать в довольно абстрактных изображениях реальные образы. В интересной игре он усваивает первые математические понятия, развивается его речь. С развитием интереса появляется желание играть с **мозаикой**, формируется умение более длительное время сосредоточивать внимание на определенной задаче (5–7 минут, стремление к достижению результата).

Задания с усложнением

Наши дети уже много узнали и многому научились. Стали настоящими профессионалами в умении **работать с мозаикой**. И теперь можно **ИГРАТЬ! ИГРАТЬ! И ЕЩЁ РАЗ ИГРАТЬ!** Играть в огромное количество разнообразных и увлекательнейших игр. Итак, предлагаем первую игру - «Киска».

1. Выложите на полотне из деталей (*или при помощи шнурка*) кошачью мордочку без глаз, носа и рта. Рядом с полотном положите изображение кота, на котором все перечисленные части есть. Спросите у ребенка чего не хватает у кота? (*более сложный вариант - чем отличаются изображения*) Поставьте перед ребенком коробочку с деталями **мозаики** и предложите ребенку выложить недостающие части. По ходу игры уточните, какого цвета у кота могут быть глаза, нос, рот и детали какого цвета можно использовать? (*например: глаза – зеленый, нос – синий, рот – красный цвет*). После того как задание будет выполнено, можно вместе с ребенком выучить небольшое стихотворение:

Котик лапкой умывается,
Видно, в гости собирается.
Вымыл носик, вымыл ротик,
Вымыл ухо, вытер сухо.

2. Во время обеда рассмотрите вместе с ребенком посуду на столе: тарелку, кружку, ложку, вилку. Спросите, для чего нужен каждый прибор, как ими

пользоваться. Понаблюдайте за кошкой (если у вас есть это домашнее животное или в мультфильме, если домашнего животного нет): как она ест, пьет (*лакает*) молоко или воду. Из чего она лакает молоко? (*из миски*) Почему лакает языком? (*у нее нет рук*). Спросите нужна ли киске ложка, кружка? Предложите ребенку дать киске (*игрушечной, из мозаики*) молочка или каши. Спросите, что для этого нужно – какой столовый прибор?

Прочтите стихотворение:

Положили кашку в миску

И поставили под лавку.

Облизала киска миску:

— Мне, пожалуйста, добавку.

Покажите ребенку вариант выполнения миски из **мозаики** (*можно на фото, а можете выложить сами*) и предложите выложить свою такую же. Предложите выложить ложку и кружку для себя.

3. На следующий день можно предложить ребенку выложить все изображения (*киски, миски*) по памяти.

Игра «*Мишка*»

1. Расскажите ребенку стихотворение А. Барто

Уронили мишку на пол,

Оторвали мишке лапу.

Все равно его не брошу,

Потому что он хороший

Покажите ребенку изображение медведя, предложите рассмотреть его и рассказать, что же случилось с игрушечным мишкой (*оторвали лапу*).

Предложите помочь мишке. Уложите контурного мишку на полотно для выкладывания и попросите малыша выложить из **мозаики лапу синего цвета**.

2. Рассмотрите с ребенком кофту

Выделите в ней детали: рукава, спинку, застежку. Предложите ребенку «*сшить*» для мишки штанишки и рубашку.

Прочтите стихотворение:

Я рубашку сшила мишке,

Я сошью ему штанишки.

Надо к ним карман пришить

И конфетку положить.

Возможны различные варианты усложненного задания, например, ребенок:

а) выкладывает второй рукав по аналогии;

б) выкладывает два рукава к рубашке, выложенной взрослым;

в) выкладывает всю рубашку самостоятельно (*в 3 года*)

По аналогии «*шьем*» для Мишки штанишки

Рекомендации для родителей и педагогов

Привлекательность игры во многом зависит от взрослого. Малыш с удовольствием будет играть с **мозаикой**, если вы будете:

- играть вместе с ним;

- начинать с самого простого, постепенно усложняя задания;
- поощрять его самостоятельность и инициативу;
- использовать **игровые ситуации**, сюжетные игрушки, сюрпризы;
- всегда хвалить его за успехи и поддерживать в игре положительные эмоции;
- в ходе игры беседовать с ним, задавать вопросы, что-то рассказывать, обсуждать.