

Введение

Все мы знаем, что ситуация школьного обучения предъявляет высокие требования к ребенку. Чтобы дети могли успешно осваивать учебную программу, у них должны быть хорошо развиты внимание, память (особенно зрительная), пространственная ориентация, фокусное зрение, графомоторные навыки, и конечно же, логическое мышление. Их формирование, «взращивание» — задача комплексная и многотрудная, о чем мы уже упоминали в предыдущих изданиях серии «Учение без мучения». Для ее решения мы предлагаем игру «Лабиринты», которая пользуется у детей неизменной популярностью. Вам не придется никого заставлять играть, дети сами с радостью делают это, ну а в ходе игры неизбежно развиваются внимание и память, мышление и воображение, формируются графомоторные навыки, произвольность, появляется упорство в достижении цели.

Сама идея не нова, лабиринты встречаются фактически во всех материалах, предлагаемых для развития детей дошкольного возраста. Однако наши «Лабиринты» — особенные. Мы отошли от стандартной методики работы, дополнив ее новыми заданиями и разделив на несколько самостоятельных этапов.

Издание, которое вы держите в руках, является второй частью тетради «Не просто лабиринты. Набор 1». Набор 2 включает в себя более сложные задания, поэтому работу рекомендуется начинать с первого выпуска. Кроме того, в нем представлен детальный разбор типичных ошибок, встречающихся при попытке ребенка построить лабиринт самостоятельно.

Издание предназначено для детей 6—14 лет и содержит три комплекта заданий:

Комплект № 1. «Нарисуй дорогу». Задача ребенка — найти путь следования между двумя точками лабиринта (они обозначены значком ▲). Эти задания представлены пятнадцатью постепенно усложняющимися лабиринтами (с. 5—19).

Комплект № 2. «Создай картинку». Задача ребенка — сравнить получившуюся траекторию движения с образцом (эталоном), дорисовать присутствующие на образце детали, в результате чего должна получиться картинка — символическое изображение мушки, стрекозы, хоккеиста и пр. Задания этого комплекта представлены шестью лабиринтами разной степени сложности с уменьшенными эталонами (с. 20—26).

Комплект № 3. «Построй лабиринт». Задача ребенка — скопировать с образца на сетку символическое изображение, а затем внутри контура этого изображения самостоятельно построить лабиринт. Задания этого комплекта представлены тремя изображениями, для двух из которых приведен детальный разбор типичных ошибок, допускаемых при составлении лабиринта. Для третьего символического изображения ребенок должен построить лабиринт самостоятельно (с. 27—36).

Эти задания *поэтапно* формируют, развивают и закрепляют в игровой форме все вышеперечисленные функции.

Материалы пособия предназначены для *многократного использования*, поэтому следует подготовить их к длительной работе: каждую страницу с лабиринтами необходимо предварительно вырезать и заламинировать или же оклеить с обеих сторон специальной пленкой для книг и тетрадей. Можно также вставлять страницы в прозрачный пластиковый уголок. При выполнении заданий имеет смысл использовать маркеры для CD-дисков или флип-чарта, след от которых дети легко могут самостоятельно смыть хозяйственным мылом или же удалить обычным ватным диском. Работать по пленке можно и обычными маркерами или текстовыделителями, предназначенными для работы по бумаге, однако следует учесть, что они легко стираются руками в процессе игры.

Первый этап игры с использованием лабиринтов комплекта № 1 традиционен — ребенок находит путь от одной фиксированной точки до другой. Очень важно на данном этапе правильно выполнять графическую часть задания: во время рисования дороги отдельные ее составляющие следует вычерчивать *параллельно* стенкам лабиринта и, что особенно важно, четко фиксировать повороты (на поворотах линии траектории должны располагаться под прямым углом и не закругляться). Дети быстро овладевают этой наукой, в особенности если предложить им «проехать» по лабиринту на «машинке», то есть и повернуть вовремя, и в стенку не врезаться. Для начала «машинкой» может являться фишка от любой детской игры или же кусочек цветной бумаги.

Большинство дошкольников и младших школьников в силу недостаточного развития графомоторных навыков, рисуя дорогу, часто меняют положение руки, в которой держат маркер, или же листа с изображением лабиринта. Этого следует избегать. Трудности, которые испытывает ребенок при стационарном (как при письме в тетради) положении ведущей руки и листа бумаги, временны и в процессе игры быстро исчезнут, особенно если предварительно объяснить, что стационарное положение руки и бумаги — одно из условий игры.

К сожалению, графомоторные навыки детей в большинстве своем не получают должного развития, и детской руке трудно сохранять столь необходимую устойчивость при проведении длинных линий. Это хорошо прослеживается при рисовании дороги в лабиринте — по условиям нашей игры все отрезки такой дороги должны быть *прямыми* линиями. На начальных же этапах игры эти линии получаются не просто кривые, а еще и дрожащие вследствие напряжения руки. Однако если провести контрастным маркером поверх детской дороги дорогу «взрослую» и предложить ребенку осуществлять «ремонтные» работы (снова и снова обводить правильный вариант), то через 2—3 занятия положение дел резко изменится. А это существенным образом повлияет и на почерк.

На *втором и третьем этапах* дети также работают с *материалами комплекта № 1*.

На **втором этапе** игры необходимо научить ребенка фиксировать пройденный путь только глазами. Для этого предложите ему удалять ватным диском *небольшие* участки дороги (постепенно увеличивая их протяженность), а затем восстанавливать их мысленно, *возвращаясь всякий раз к исходной точке*. Так, пробираясь маленькими шажками, ребенок «пройдет» и «запомнит» глазами весь путь. Если же «восстановительные» работы проходят с трудом, то проблемный участок следует вновь обозначить маркером, а размер последующих шагов уменьшить.

Этот этап игры для многих детей не совсем привычен, но является прекрасным упражнением для развития фокусного зрения и зрительной памяти. Поэтому пусть медленно, но его все же следует пройти.

На **третьем этапе** игры предполагается, что ребенок очень хорошо запомнил путь и может поработать «штурманом», то есть *«вслепую»* провести по нему партнера, давая последнему четкие команды двигаться (рисовать дорогу по ранее проработанному им лабиринту): направо, налево, вверх или вниз, *одновременно с этим всякий раз* показывая правой или же левой рукой направление движения. А для того чтобы партнер не «врезался в стенку», его необходимо *вовремя* остановить на повороте командой «стоп». Причем до того, как прозвучит команда «стоп», партнер не должен прекращать начатое движение, даже если произошло столкновение со стеной. Это научит ребенка концентрировать внимание, и очень скоро команды начнут поступать вовремя. Обращаем внимание! В игре отсутствуют команды «назад», «вперед» и др. — *только* «вправо», «влево», «вверх», «вниз» и «стоп».

Для того чтобы довести навык распознавания правой и левой сторон до автоматизма, предварительно промаркируйте ребенку левую руку, например, браслетиком, ярким шнурком, наклейкой или же надписью фломастером — любым понравившимся ему способом. И убедите его поносить эту метку какое-то время не только во время игры. При затруднениях с распознаванием сторон на начальных этапах игры как можно чаще, указывая на промаркированную руку, напоминайте, что она — левая. Использование метки в сочетании с систематическим прохождением лабиринтов очень скоро избавит ребенка от путаницы при ориентировании в пространстве, а некоторым детям поможет избежать серьезных проблем при письме и чтении.

Автоматизацию пространственных представлений («верх—низ», «право—лево») следует начинать даже в том случае, если ребенок не может быстро овладеть навыками «слепого» вождения в достаточной степени. Для этого осуществляйте «поездки» *по проложенной маркером* дороге сразу же после прохождения первого этапа, продолжая параллельно с этим и «ремонтные» работы.

Лабиринты комплекта №1 настоящего издания рассчитаны на детей, которые предварительно проработали по указанной технологии базовые лабиринты первой тетради «Не просто лабиринты. Набор 1». Если этого НЕ произошло, начинать работу следует сразу с лабиринтов комплекта № 2, постепенно увеличивая сложность, в такой последовательности: «Мушка», «Короед», «Пожарник», «Мурзик», «Стрекоза», «Хоккеист».

Четвертый этап игры начинается, когда ребенок научится без затруднений находить дорогу в лабиринтах повышенной сложности комплекта № 1 и хорошо ориентироваться в пространстве. Теперь можно продолжить игру на материалах комплекта № 2 (с. 20—26). Здесь правильно найденная дорога каждого представленного лабиринта является основой стилизованной картинке той или иной степени сложности. Но распознать ее в сочетании ломаных линий не так-то просто, особенно учитывая недостаточно развитое пространственное воображение ребенка. Однако достаточно внести лишь небольшие изменения, и картинка оживает. Часть линий, расположенных перпендикулярно друг другу, заменяется на диагональные, за счет чего *прорисовываются дополнительные детали*. В результате изображение быстро трансформируется, и вот уже ясно видны лапки, крылышки, глазки и даже хвост...

Прорисовка изображения с опорой на эталоны потребует от ребенка переноса с картинке-образца на базовый лабиринт отдельных элементов изображения. Для этого каждый отрезок линии надо предварительно «сфотографировать» глазами, постараться не «потерять» эту фотографию в пути, и кроме того, соотнести местоположение линии на эталоне и на базовом лабиринте, а также масштабы изображений.

Для работы с эталонами необходимо предварительно вырезать их и поместить в прозрачный файл. Вначале эталон следует располагать в непосредственной близости от рабочего лабиринта, на котором ребенок *уже нашел* путь следования. В дальнейшем лист с эталоном можно постепенно удалять из поля зрения ребенка, сначала сохраняя возможность заглядывать в него в случае возникновения затруднений, а затем предлагая ребенку работать только по памяти.

Не стоит форсировать события и предлагать сложные лабиринты детям до 8 лет.

После того как дети научатся работать на заламинированных лабиринтах, можно отсканировать лабиринтные поля и предложить детям рисовать изображения теперь уже на бумаге, а затем на их базе создавать яркие поделки, раскрашивая их разными способами (примеры приведены на обложке), реализуя свои творческие возможности.

Пятый этап. Работа с лабиринтами комплекта № 3 дает возможность перейти к решению более сложной задачи — самостоятельному построению лабиринта на основе уже заданного изображения. В издание включены три стилизованные картинке (с. 27, 31, 34), каждая из которых имеет замкнутый контур, а потому может быть трансформирована в лабиринт. Следует иметь в виду, что существует не один вариант решения этой логической задачи. Одна и та же картинка может послужить базой для построения нескольких вариантов следования по замкнутому контуру.

На примере двух изображений («Арбузик» и «Львенок») показан процесс построения лабиринта: картинка переносится на сетку, потом на сетке выстраивается лабиринт (он изображен сначала вместе с картинкой, а потом в готовом виде, без базового изображения). Для упрощения задачи на каждой из картинок указан возможный вариант размещения начальной и конечной точек будущего лабиринта.

Кроме того, для картинок «Львенок» и «Арбузик» подробно разобраны типичные ошибки, которые могут встретиться при выполнении подобных заданий (с. 30, 33). При построении лабиринта можно: 1) открыть новый коридор, забыв закрыть предыдущий; 2) необдуманно перекрыть рабочие коридоры. И то, и другое приводит к изменению траектории и соответственно к искажению контура картинке, что абсолютно недопустимо. На рисунках приведены варианты таких ошибок и их исправления. Помните — если вы открыли дополнительный коридор, надо обязательно закрыть возможный выход из него так, чтобы траектория следования не отклонялась от основного контура, и наоборот: если вы закрыли один коридор, необходимо открыть другой, чтобы не образовался тупик.

Разбор потенциальных ошибок поможет построить лабиринт для изображения «Крокодил» уже самостоятельно. Для этого картинку предварительно необходимо перенести карандашом по клеточкам на лист с контурной сеткой (с.35–36), а затем заламинировать его (или защитить иным способом).

В этом случае появляется возможность многократно исправлять ошибки. Работа цветным маркером поверх сетки упростит анализ сочетаний открытых и закрытых «дверей» на пути следования. Здесь может потребоваться участие любящих и терпеливых взрослых, так как задача построения любого лабиринта фактически является математической и требует развитого логического мышления и терпения. А этого так не хватает нашим школьникам! Так давайте бережно развивать в них эти качества!

Комплект можно использовать как в коррекционных, так и в развивающих целях. Издание адресовано педагогам подготовительной, начальной и средней школы, психологам, дефектологам, родителям и всем, кто занимается с детьми и кому интересны творческие задания.

Благодарности

Автор выражает искреннюю благодарность учителям начальных классов московских школ за участие в подготовке настоящего издания М.И. Супиловой и А.А. Резеньковой (ГБОУ СОШ СВУО № 1038), Л.А. Артеменко и Н.В. Мазорук (ЦО «Лицей “Столичный”»), В.А. Жилиевой и Н.Е. Гордиенко (ГБОУ СОШ ЮАО № 496), а также педагогам МОУ СОШ № 75 городского округа Черноголовка Г.А. Фирсовой, О.Н. Абызовой и Н.А. Куликовой.

Отдельная благодарность Варе Зегебарт (специализированная художественная школа № 1188 г. Москвы) за помощь в оформлении обложки, а также Илье Новикову (многопрофильный технический лицей № 1501 г. Москвы) за техническую поддержку.

Большое спасибо руководству ЦО «Лицей “Столичный”» за понимание и творческий подход к нашей совместной работе с детьми.

Содержание

Комплект №1 «Нарисуй дорогу»	5
<i>Лабиринты 1—15</i>	
Комплект №2 «Создай картинку»	20
<i>Лабиринты</i>	
«Пожарник»	20
«Мушка»	21
«Короед»	22
«Мурзик»	23
«Стрекоза»	24
«Хоккеист»	25
«Эталон»	26
Комплект №3 «Построй лабиринт»	27
«Львенок»	27
«Арбузик»	31
«Крокодил»	34
Сетки для создания лабиринта	35