РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
г. Иркутск
АДМИНИСТРАЦИЯ
КОМИТЕТ ПО СОЦИАЛЬНОЙ ПОЛИТИКЕ И КУЛЬТУРЕ
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Иркутска детский сад № 153
(МБДОУ г. Иркутска детский сад № 153)

664033, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 333 Б., e-mail: mdou153.2010@mail. ru тел.: 42-45-53

Утверждена:
на педагогическом совете №3
МБДОУ г. Иркутска детского сада № 153
«06» апреля 2023 г.

«Утверждаю»
заведующий МБДОУ г. Иркутска детского сада № 153
_____ Соломинская М.Н.
Приказ № 23 от 06.04.2023 г.

СБОРНИК МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ

«АВТОРСКИЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И ПОСОБИЯ ДЛЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ»

г. Иркутск

Общее методическое руководство: Шипнягова О.В., заместитель заведующего.

Ответственные редакторы: Антипова Т.А., педагог-психолог, Хмелевская Е.О., педагог-психолог, Высоченко Т.В. учитель-логопед.

Авторский коллектив педагогов МБДОУ г. Иркутска детского сада № 153: Антипова Т.А., Гриценюк А.В, Бадалова В.А., Давыденко Л.В., Некрасова В.А., Жарова А.С., Бороева Е. В., Степук Е. В., Немцева А.С., Ангаева (Нурсеитова Е.В.), Семеусова Т.Н., Литвинова В.С., Табитуева Л.Д., Цырендоржиева Д.Ц., Мальцева В.А., Миронова Л.В., Романова Н.М., Рынина Н.Н., Ковалевская И.Н., Маркина А.А., Романова Е.М., Халматова А.А., Эристави В.Г., Кузнецова Е.В., Абуздина Н.Ю., Высоченко Т.В., Кошкина Л.М., Хмелевская Е.О.

В сборник включен опыт работы педагогов МБДОУ г. Иркутска детского сада № 153 по теме «Улучшение педагогических условий в ДОУ для познавательного развития дошкольников».

Материалы будут полезны практическим работникам дошкольных образовательных организаций, а также родителям воспитанников.

Материалы воспроизводятся с представленных авторами оригиналов, сохраняется стиль, написание, терминология и оформление работ.

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ 4

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ 6

Дидактическое игровое пособие «Веселое путешествие Звездочки», *педагог-психолог, Антипова Т.А.* 6
Дидактическая игра «Математические цветочки», *воспитатель, Ковалевская И. Н.* . 8
Математическая игра «Познавайка-Поумнейка», *воспитатель, Кошкина Л.М.* 9
Авторская дидактическая игра «Во саду ли, в огороде», *воспитатель, Кузнецова Е.В.* 10
Дидактическое пособие «Геймбокс», *воспитатель, Маркина А.А.* 14
Дидактическая игра «Чудесные кармашки», *воспитатель, Романова Е. М.* 18
Дидактическая игра «Чудо-поле», *воспитатель, Романова Н.М.* 19
Дидактическая игра «НАЙДИ ПАРУ», *воспитатель, Рынина Н. Н.* 21
Дидактическая игра «Найди и возьми», *воспитатель, Степук Е. В.* 21
Дидактическая игра «Математическое лото», *воспитатель, Степук Е. В.* 22
Дидактическая игра «Подводный ежик», *инструктор по ФК, Халматова А.А.* 23
Игра «Божьи коровки», *воспитатель, Эристави В. Г.* 24
Игра «Веселая рыбалка», *воспитатель, Эристави В. Г.* 25
Игры со скрепками, стаканами и прищепками, *воспитатель, Эристави В. Г.* 27

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ 28

Дидактическая игра для детей 4-5 лет «Считаем вместе», *воспитатель, Абуздина Н.Ю.* 28
Бизиборд «Считаем играя», *воспитатель, Ангаева Е. В.* 30
Панно по правилам дорожного движения «Азбука безопасности», *воспитатель, Бадалова В.А.* 32
Лепбук «Занимательная математика», *воспитатели, Бороева Е.В., Степук Е. В.* 34
Многофункциональная папка «Пиши-стирай, читай-считай», *учитель-логопед, Высоченко Т.В.* 35
Дидактическая игра «Веселые следочки», *инструктор по ФК, Гриценюк А.В.* 39
Дидактическое пособие «Многофункциональная ширма», *воспитатели, Давыденко Л.В., Некрасова В.А.* 40
Лэпбук для детей второй младшей группы по ФЭМП «Весёлая математика», *воспитатель, Жарова А.С.* 42
Коллективное панно «Проспект города», *воспитатель, Кузнецова Е.В.* 45
Дидактическое пособие «Дарим добро всем», *воспитатель, Мальцева В. А.* 51
Лэпбук «Играем вместе», *воспитатель, Мальцева В. А.* 53
Лэпбук «Умная математика», *воспитатель, Миронова Л.В.* 55
Бизиборд «Я сам», *воспитатель, Немцева А.С.* 57
Лэпбук с игровыми упражнениями «Занимательная математика», *воспитатели, Романова Н. М., Рынина Н.Н.* 58
Методическое пособие «Сенсорная дидактическая юбка», *воспитатели, Семеусова Т.Н., Литвинова В.С.* 63
Лэпбук «Веселая математика», *воспитатель, Табитуева Л.Д.* 64
Дидактическое пособие «Сенсорный сундучок», *педагог-психолог, Хмелевская Е. О.* 68
Бизиборд «Автомобиль», *учитель-логопед, Цырендоржиева Д.Ц.* 72

ЛИТЕРАТУРА 74

ПРИЛОЖЕНИЯ 75

ВВЕДЕНИЕ

Современная система дошкольного образования, ориентированная на всестороннее и полноценное развитие личности каждого ребенка, постоянно вдвигает все новые и новые требования к воспитательно-образовательному процессу в ДОУ. Перед педагогами стоит непростая задача воспитать личность любознательную, способную проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности, устанавливать причинно-следственные связи на основе приобретаемых знаний, активно взаимодействующую со сверстниками и взрослыми, способную проявлять волевые усилия, применять накопленный опыт для осуществления различных видов детской деятельности, планировать, принимать собственные решения и адекватно действовать в реальной ситуации с учетом действующих социальных норм и правил поведения (ФГОС ДО).

Познавательное развитие (ФГОС ДО) предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.), о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях её природы, многообразии стран и народов мира.

Для полноценного и всестороннего развития детей существенное значение имеет приобретение ими математических и сенсорных представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира. Математическое представление, по определению А.В. Белошистой, [Белошистая, А.В. Теория и методика организации математического развития дошкольников / А.В. Белошистая. – Мурманск: МГПУ, 2010. – 256 с.] это целенаправленный и организованный процесс передачи и усвоения знаний, приемов и способов умственной деятельности детей дошкольного возраста в сфере математики.

В соответствии с ФГОС ДО, формирование элементарных математических представлений отнесено к образовательной области «Познавательное развитие». Данная область предполагает развитие интересов детей, становление их сознания; развитие воображения и творческой активности, а также формирование первичных представлений о себе, о других людях, об объектах окружающего мира, (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.) [ФГОС ДО, ст. 2. 6]. Одним из основных принципов дошкольного образования, в соответствии с ФГОС ДО, становится «формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности» [ФГОС ДО, ст. 1. 4, п.7]. Результатом процесса формирования элементарных математических представлений является математическое развитие, характеризующееся изменениями в познавательной деятельности детей дошкольного возраста, происходящие в результате формирования элементарных математических представлений и связанных с ними логических операций.

Основой познания и предпосылками формирования элементарных математических представлений является сенсорное развитие, так как в процессе разнообразной перцептивной и продуктивной деятельности, опирающейся на различные анализаторы (тактильный, зрительный, слуховой, кинестетический) у детей формируются представления об окружающем их мире: о различных признаках и свойствах предметов — цвете, форме, величине, их пространственном расположении, количестве.

Актуальность создания методического сборника авторских дидактических игр и пособий для познавательного развития дошкольников состоит в необходимости

объединения накопленного положительного практического опыта педагогов ДОУ в создании условий для познавательного развития, сенсорного воспитания и формирования элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста.

В сборник вошли авторские дидактические игры и пособия педагогов детского сада для познавательного развития дошкольников.

Цель создания данного сборника – обобщение и систематизация педагогического опыта через создание банка педагогических материалов.

Исходя из поставленной цели были намечены следующие задачи:

- поддержка педагогических инициатив, развитие творческого потенциала педагогов
- формирование навыков и развитие умений подбора, правильного оформления, накопления методических и дидактических материалов, необходимых для педагогов ДОУ;
- накопление и обмен важным и полезным педагогическим опытом для усовершенствования и улучшения профессионального мастерства и повышения уровня профильной квалификации по заданной проблематике;
- возможность трансляции педагогического опыта на разном уровне.

Основные задачи, решаемые в представленных в сборнике авторских дидактических играх и пособиях, способствуют достижению планируемых результатов на этапе завершения дошкольного возраста:

- ребенок обладает начальными знаниями о природном и социальном мире, в котором он живет: элементарными представлениями из области естествознания, математики, истории, искусства и спорта, информатики и инженерии и тому подобное; о себе, собственной принадлежности и принадлежности других людей к определенному полу; составе семьи, родственных отношениях и взаимосвязях, семейных традициях; об обществе, его национально-культурных ценностях; государстве и принадлежности к нему;
- ребенок проявляет любознательность, активно задает вопросы взрослым и сверстникам; интересуется субъективно новым и неизвестным в окружающем мире; способен самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать; строить смысловую картину окружающей реальности, использует основные культурные способы деятельности;
- ребенок способен применять в жизненных и игровых ситуациях знания о количестве, форме, величине предметов, пространстве и времени, умения считать, измерять, сравнивать, вычислять и тому подобное;
- ребенок имеет разнообразные познавательные умения: определяет противоречия, формулирует задачу исследования, использует разные способы и средства проверки предположений: сравнение с эталонами, классификацию, систематизацию, некоторые цифровые средства и другое.

Часть созданных игр и пособий стали результатом творческих проектов, реализованных в совместной деятельности воспитателя, воспитанников и родителей. Изготовленные игры и пособия пополнили развивающую среду детского сада и эффективно используются для познавательного развития дошкольников.

Игры и пособия сделанные руками педагогов детей и родителей вносят разнообразие в развивающую среду детского сада, вызывают живой интерес у воспитанников, несут в себе «тепло рук», развивают воображение и творческую активность, воспитывают бережное отношение к окружающему миру.

I. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Дидактическое игровое пособие «Веселое путешествие Звездочки»

педагог-психолог, Антипова Т.А.

Целевая аудитория: дидактическое игровое пособие «Веселое путешествие Звездочки» предназначено для использования в индивидуальной коррекционно-развивающей работе с детьми старшего дошкольного возраста 6-7 лет, в том числе с детьми с ТНР.

Назначение дидактического игрового пособия:

Дидактическое игровое пособие «Веселое путешествие Звездочки» стимулирует развитие познавательной, речевой, социально-коммуникативной и игровой деятельности детей дошкольного возраста.

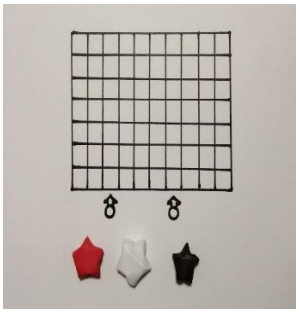
Дидактическое игровое пособие способствует развитию пространственных представлений, навыков ориентации на листе, вербализации пространственных понятий, развитию познавательной и когнитивной сферы личности ребенка, формированию познавательных интересов и познавательных действий ребенка (в соответствии с требованиями ФГОС ДО).

Данное пособие разработано с учетом индивидуальных потребностей отдельных категорий детей, в том числе с ограниченными возможностями здоровья.

Цель использования дидактического игрового пособия: развитие пространственного восприятия и когнитивной сферы личности детей дошкольного возраста.

Задачи:

1. Формировать и закреплять представления о расположении предметов в пространстве и понятия, обозначающие пространственное расположение;
2. Развивать умение понимать слова и инструкции, передающие пространственные характеристики, ориентироваться на листе бумаги и двигаться в заданном направлении («вверх», «вниз», «направо», «налево», «по горизонтали», «по вертикали»);
3. Учить использовать в речи словесные обозначения пространственных понятий («верхний правый угол», «нижний левый угол», «над», «под», «между», «слева», «справа»);
4. Развивать пространственное мышление, внимание, слуховую память, речь;
5. Развивать эмоционально-волевую сферу (самоконтроль поведения и эмоциональных реакций, соблюдение правил игры).



Описание дидактического игрового пособия:

Дидактическое игровое пособие «Веселое путешествие Звездочки» представляет собой игровое поле, изготовленное из плотного картона и разделенное на сектора (клеточки). Размеры игрового поля: длинна - 30 см. (10 клеточек), высота – 21 см. (7 клеточек).

По периметру игрового поля находятся картинки с изображением: слева – ящика с овощами, сверху – фигурки лисенка и кошечки, двух домиков, внизу – указатели для начала игры. В качестве опорных точек на игровом поле находятся картинки с изображением овощей (морковь), насекомых, птиц, диких и домашних животных.

К пособию прилагаются: разноцветные объемные звездочки (красная, белая, черная), бланки для графического изображения размером 10*7 клеточек.

Описание вариантов игровых заданий:

Вариант 1

Помоги Звездочке узнать:

Что изображено на картинках в самом верхнем ряду?

Что изображено на картинках в самом нижнем ряду?

Что изображено на картинках в крайнем столбце справа?

Что изображено на картинках в крайнем столбце слева?

Что изображено на картинке в верхнем левом углу?

Что изображено на картинке в верхнем правом углу?

Что изображено на картинке в нижнем левом углу?

Что изображено на картинке в нижнем правом углу?

Вариант 2

Помоги Звездочке узнать:

В крайнем правом столбце, что находится выше совы, но ниже пчелы?

В крайнем левом столбце, что находится ниже ежика, но выше собаки?

В верхней строке кто изображен слева от пчелы и справа от ежика?

На самой нижней строке кто изображен справа от собаки и слева от совы?

Вариант 3

1 уровень сложности:

Проложи маршрут Звездочки так, чтобы собрать всю морковь и сложить ее в коробку.

Проложи маршрут Звездочки так, чтобы Звездочка познакомилась со всеми насекомыми.

Проложи маршрут Звездочки так, чтобы Звездочка познакомилась только с дикими животными.

Проложи маршрут Звездочки так, чтобы Звездочка познакомилась со всеми мышатами.

Ребенок должен проговаривать все шаги: направление и количество пройденных клеточек, например, 2 клеточки вверх, 1 клеточка влево, 1 клеточка вверх и т.д.

2 уровень сложности:

Проложи маршрут звездочки так, чтобы собрать всю морковь и сложить ее в коробку и отобрази этот маршрут на пустом игровом поле.

Проложи маршрут звездочки так, чтобы она познакомилась со всеми, кто умеет летать и отобрази этот маршрут на пустом игровом поле.

Ребенку выдается бланк с изображением игрового поля для графической деятельности.

Вариант 4

1 уровень сложности:

Проложи маршрут Звездочки так, чтобы она попала в гости к лису.

Проложи маршрут Звездочки так, чтобы она попала в гости к кошечке.

Ребенок должен проговаривать все шаги: направление и количество пройденных клеточек, например, 2 клеточки вверх, 1 клеточка влево, 1 клеточка вверх и т.д.

2 уровень сложности:

Проложи маршрут Звездочки так, чтобы она попала в гости к лису и отобрази этот маршрут на пустом игровом поле.

Проложи маршрут Звездочки так, чтобы она попала в гости к кошечке и отобрази этот маршрут на пустом игровом поле.

Ребенку выдается бланк с изображением игрового поля для графической деятельности.

Вариант 5

Диктант:

Узнай куда попадет звездочка, если пойдет следующим маршрутом: 1 клеточка вправо, 2 клеточки вверх, 3 клеточки вправо, 1 клеточка вверх, 4 клеточки влево, 3 клеточки вверх, 1 клеточка вправо, 1 клеточка вверх.

Дополнительные вопросы, которые могут быть использованы для стимуляции развития когнитивной сферы:

1. Пчела – это….(назови 5 насекомых, которых ты знаешь);
2. Сова – это….(назови 5 птиц, которых ты знаешь);
3. Еж – это….(назови 5 диких животных, которых ты знаешь);
4. Собака – это (назови 5 домашних животных);
5. Что общего у ежика, медведя и зайца;
6. Что общего у птички и божьей коровки;
7. Медведь, лиса, заяц – кто лишний и почему.

Дидактическая игра «Математические цветочки»

(для детей 5 – 7 лет)

воспитатель, Ковалевская И. Н.

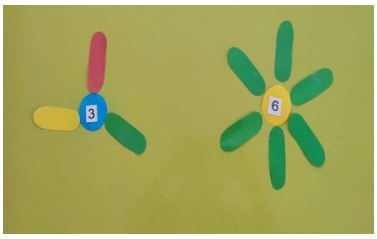
Цель: Совершенствовать знания о составе изученных чисел.

Задачи:

Обучающие: Формировать представления детей о составе числа. Закреплять умение соотносить число с цифрой или количеством точек. Совершенствовать навыки количественного и порядкового счёта. Закрепить состав числа в пределах 10. Закрепить цвета спектра.

Развивающие: Развивать память, зрительное восприятие, внимание, логического мышление.

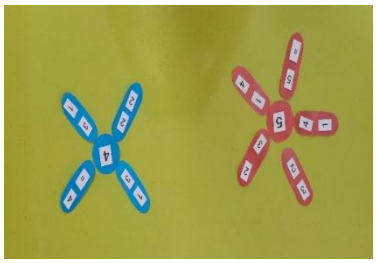
Воспитательные: Воспитывать интерес к играм математического содержания.



Материалы: Разноцветные лепестки, разноцветные круги, цветные квадраты с цифрами от 1 до 10, маленькие цветные квадраты с цифрами от 0 до 10, маленькие цветные квадратики с точками от 1 до 10.

Количество участников: 2 - 3 ребенка

Ход игры



1 вариант: Нужно составить цветок из отдельных лепестков так, чтобы их количество соответствовало цифре, написанной на квадратике *(серединке)* будущего цветка.

2 вариант: Нужно составить цветок из отдельных лепестков так, чтобы их количество соответствовало цифре, написанной на квадратике *(серединке)* будущего цветка. Затем нужно на каждый лепесток выложить квадратики с цифрами, чтобы сумма на лепестке составила число, написанное на серединке цветочка.

3 вариант: Нужно составить цветок из отдельных лепестков так, чтобы их количество соответствовало цифре, написанной на квадратике *(серединке)* будущего цветка. Затем нужно на каждый лепесток выложить квадратики с точками, чтобы сумма на лепестке составила число, написанное на серединке цветочка

Математическая игра «Познавайка-Поумнейка»

воспитатель, Кошкина Л.М.

Возрастная группа: старший дошкольный возраст.

Цель: Формирование элементарных математических представлений.

Задачи:

- Учить решать примеры на сложение и вычитание по указанным числовым данным.
- Придумывать тему и содержание задачи по указанным числовым данным.
- Упражнять в сравнении смежных чисел и пользоваться математическими знаками.
- Закреплять представления о последовательности чисел.
- Пользоваться грамматически правильными оборотами речи.
- Проявлять волевые усилия, действовать целенаправленно.
- Способствовать умению устанавливать количественные и пространственные отношения.
- Формировать представления о натуральном числе.

Предварительная работа: Рассматривание игрового поля, ориентироваться на игровом поле. Уточнить с детьми состав числа и последовательность натурального ряда чисел. Вспомнить математические знаки, объяснить, как необходимо поставить знаки, чтобы задание было выполнены верно.

Ход игры:

В игре принимает участие 2 ребенка с каждой стороны поля. Или игра может быть проведена в командах. Каждый из участников принимает задание и выполняет его.

За каждый правильный ответ команда или игрок получают фант.

В начале освоения игры основную роль на себя берет педагог, в дальнейшем ведущим может стать ребенок.

Завершается игра подведением итога- подсчет фантов, игроки получают звездочки: за 1 место – красная звезда, 2 место – синяя звезда. При равном счете получают красные звезы.

<u>1 вариант игры</u>

На цифровые карточки вставить пропущенные цифры, оперировать математическими терминами «предыдущее, последующее число.

<u>2 вариант игры</u>

На цифры положить карточки с изображением множества соответственно.

На карточку с предметами наложить соответствующую карточку с числом.

<u>3 вариант игры</u>

На карточках с цифрами и предметами разложить математические знаки (больше, меньше, равно, плюс, минус)

Продолжить цифровой ряд на 3-х карточках- последующее число-цифра.

<u>4 вариант игры</u>

Сосчитать количество птиц и подбери карточку с соответствующим числом**.**

На карточке с цифрами расставить знаки + и решить пример. Придумай задачу и расскажи.

Авторская дидактическая игра «Во саду ли, в огороде»
для старшего дошкольного возраста

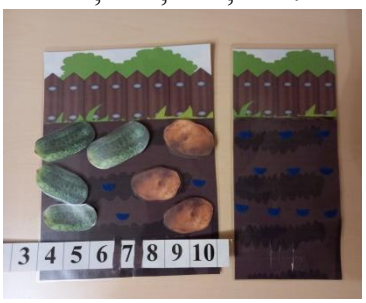
воспитатель, Кузнецова Е.В.

Описание игры: в игру входят два дерева разной высоты с приклеенными на них липучими квадратиками, на которые цепляются фрукты. Внизу деревьев, в стволе, окошечко, в которое вставляется лента с числовым рядом натуральных чисел от одного до десяти**;** две грядки разной ширины с приклеенными на них липучими квадратиками, на которые цепляются овощи. Внизу грядок окошечко, в которое вставляется лента с числовым рядом натуральных чисел от одного до десяти. Мягкая игрушка –Тигрик, которому дети могут помогать. Картинка – подсказка с со словами – действиями предметов («Помидоры снимают. Огурцы собирают. Морковь рвут. Картофель выкапывают. Капусту срезают»)

Материалы: плоскостные два дерева разной высоты (А4 и поменьше) в стволе которых прорезано окошечко для вставления «ленты цифр»; две плоскостные грядки разной ширины (А4 и поменьше) внизу которых прорезано окошечко для вставления «ленты цифр»; наборы предметных картинок - фруктов по 10 штук: яблоки, груши, апельсины, сливы и пять пар вишни; наборы предметных картинок - овощей по 10 штук: огурцы, помидоры, картофелины, моркови, велки капусты; четыре «ленты» с цифрами от 1 до 10. Математические знаки по 2 штуки– «<», «>», «=», «+».

Название

Высокое и низкое дерево

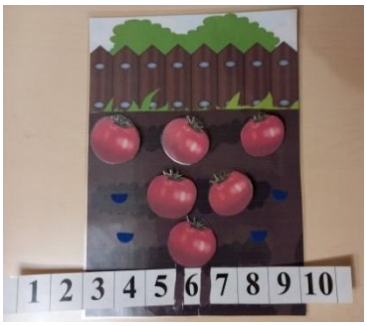


Широкая и узкая грядка

Картинка - подсказка

Предметные картинки,

Мягкая игрушка – Тигрик



цифры

Цель: развитие элементарных математических представлений детей старшего дошкольного возраста (раздел математики – Количество и Счет)

Игра предназначена для индивидуальной и подгрупповой деятельности в количестве от одного до четырех детей. Игра в паре может включать взаимопроверку друг у друга.

Вариант 1

Задачи: формировать представления и понятия о множестве и числе, умение соотносить количество предметов множества с числом; отвечать на вопрос: «Сколько?», формировать умения соотносить число предметов с цифрой; развивать интерес к игре в паре с товарищем

Правило: посмотреть на дерево и сказать, сколько на нем яблок (груш, апельсин, слив). Поставить в окошечко

соответствующую цифру. Когда каждый ребенок выставит в окошечке свою цифру, они могут поменяться деревьями (грядками, если работали с овощами), и сделать взаимопроверку, правильно ли они нашли цифру.

Ход: Ребенок пересчитывает количество самостоятельно про себя (или вслух), находит соответствующую цифру на линейке цифрового ряда и выставляет найденную цифру в окошечко в стволе дерева (или в окошечке на грядке).

Вариант 2

Задачи: учить считать в пределах 10; показать образование числа 10 на основе сравнения двух групп предметов, выраженных соседними числами 9 и 10. Развивать слуховое восприятие, наглядно – образное мышление, память

Правило: внимательно слушать воспитателя и правильно выполнять инструкцию

Ход: отсчитать на дереве 9 яблок, а на грядке 9 морковок. Что можно сказать о количестве яблок и количестве морковок? (их поровну) добавьте на дерево еще одно яблоко. Сколько у нас теперь яблок? Какое число мы теперь получили? как мы получили число 10? Какое число больше: 10 или 9? Какое число меньше: 10 или 9? Как сделать так, чтобы яблок и морковок стало поровну? (добавить одну морковку или убрать одно яблоко)

Вариант 3

Задачи: упражнять в навыках количественного счета в прямом и обратном порядке в пределах 10**.**

Правило: внимательно слушать воспитателя и правильно выполнять инструкцию

Ход: перед тобой яблоневое дерево на нем выросло десять яблок. Посчитай их пожалуйста. По одному яблоку «срывай» и опять считай. В обратном порядке. Одно сорвал. Сколько осталось? также продолжай.

Вариант 4

(состав числа) – усложнение для подготовительного к школе возраста

Задачи: формировать умение детей составлять число из двух меньших

Правило: посмотреть на цифру, которая стоит в окошечке грядки (или стволе дерева) составить это число из овощей (или фруктов) разными способами.

Ход: воспитатель задает число, например, 5 и спрашивает: «На дереве выросло 1 яблоко, сколько яблок еще должно вырасти, чтобы получилось всего пять яблок?». Ребенок говорит 4 и вешает на дерево 4 яблока.

б) Или воспитатель выставляет в окошечке цифру, например, 8 и говорит: «Какое число фруктов выросло на дереве? Составьте это число из яблок и груш.

Или какое число овощей выросло на грядке? Составьте это число из помидоров и огурцов. (ребенок выполняет).

Вариант 5

(сравнение множеств на двух деревьях, грядках (больше, меньше)

Задачи: формировать умение детей сравнивать два множества предметов и определять в каком из них элементов больше, в каком из них элементов меньше; ставить знак (больше, меньше, равно).

б) речевая задача: активизировать в речи прилагательные высокое\ низкое (дерево), широкая\ узкая (грядка**)**

Правило: посчитать количество фруктов на высоком дереве и посчитать количество фруктов на низком дереве. Сказать, на каком больше, на каком меньше. Поставить знак (больше, меньше, равно).

Посчитать количество овощей на широкой грядке и посчитать количество овощей на узкой дереве. Сказать, на какой грядке овощей больше на узкой или широкой, на какой меньше. Поставить знак (больше, меньше, равно).

Ход: ребенок пересчитывает количество кочанов, например, на широкой грядке 3 больших кочана и 6 маленьких кочанов на узкой грядке. И отвечает: «На узкой грядке кочанов больше, их 6, а на широкой грядке кочанов капусты меньше, их 3».

Вариант 6 (счет парами)

усложнение для подготовительного к школе возраста

Правило: вырасти на дереве вишни. Скажи сколько вишен. Считай парами.

Ход: Ребенок берет картинку - пару вишен и говорит: «Две вишни, четыре вишни, шесть вишен, восемь вишен, десять вишен»

Вариант 7

Задачи: формировать умение выстраивать сериационный ряд из одного вида предметов (из яблок, апельсин, слив, кочанов капусты, огурцов) – по заданию воспитателя или по выбору ребенка; активизировать в речи ребенка использование сравнительных прилагательных: крупный /мелкий, еще крупнее, еще мельче; длинный\ короткий, еще длиннее, еще короче; маленький\ большой, еще больше, еще меньше.

Правило: взять пять огурцов и выложить их на полоске от самого длинного к самому короткому. Или выложить кочаны капусты от самого мелкого к самому крупному (и наоборот). Чтобы определить размер фрукта (овоща) можно накладывать картинки друг на друга.

Ход: ребенок берет предметные картинки кочанов капусты и наложением друг на друга определяет какой из них крупный, какой мельче и так далее. Также сравниваются и другие картинки. Затем выполняет задание, раскладывая в убывающем или возрастающем порядке.

Вариант 8

Задачи: формировать умение сравнивать предметы по высоте на глаз, навыки раскладывания предметов в возрастающем/убывающем порядке до шести предметов.

Правило: воспитатель располагает в произвольном порядке картинки плоскостных груш на двух деревьях, читает четверостишие: «Под моим окошком грушевый сад. На ветвях высоких груши здесь висят. Вы ребятушки пойдите груши в саду сорвите. На полочку от самой маленькой до самой большой по – порядку положите. Сравните по высоте 3ю и 4ую груши. Какая выше, какая ниже?»

Ход: ребенок берет предметные картинки груш и наложением друг на друга определяет какая из них больше, какая меньше и так далее. Затем выполняет задание, раскладывая в убывающем или возрастающем порядке.

Вариант 9

усложнение для подготовительного к школе возраста

Задачи: учить детей составлять и решать задачи на сложение и вычитание в пределах десятка с опорой на предметные картинки; прививать интерес к работе в паре с товарищем

Правило: взять картинки фруктов и дерево, составить с помощью их задачу на сложение (вычитание). Составить задачку для друга, а другу решить ее. Потом поменяться

Ход: ребенок выбирает картинки фруктов по своему желанию, прикрепляет часть их на дерево, например, 5 слив, и говорит условие задачи и вопрос: «Сначала на дереве выросло 5 слив. На другой день выросло еще 3 сливы (прикрепляет рядом 3 картинки сливы). Сколько слив выросло на дереве всего? второй ребенок объясняет решение задачи. И составляет свою задачку для друга.

Вариант 10

Игра «Помоги Тигрику найти его картошку»

Задача: развивать умение ориентироваться на плоскости листа, умение видеть «клетку» и ее углы: верхний левый угол, верхний правый угол, нижний левый угол, нижний правый угол.

Правило: воспитатель прикрепляет в одном из углов широкой грядки картинку картошки, закрывает картинку грядка с картошкой другой широкой грядкой и рассказывает ребёнку игровую ситуацию: «В огород забрели козы и съели всю ботву у картошки. Попробуй угадать, где его картошка. В верхнем, левом углу огорода. В правом верхнем углу огорода. В нижнем левом углу огорода или в нижнем, правом углу.

Ход: ребенок берет в руку игрушку и говорит, например, в верхнем, левом углу огорода. Воспитатель открывает картинку, и ребенок видит, угадал ли он, в каком углу находится (прикреплена) картошка. Если ребенок отгадывает, то ход переходит к нему. Теперь он прикрепляет картошку в каком-то углу огорода, а его партнер (или воспитатель) «отгадывает» - описывая местоположение овоща.

Предметные картинки, математические знаки и цифры для составления и решения задач

Упражнения для развития речи и формирования навыков счета

Вариант 11

Задачи: расширять словарь названиями действий предметов

Правило: овощ с грядки снимай правильно называй

Ход: ребенок по – одному забирает с грядки группу овощей и произносит: «Помидоры снимают. Огурцы собирают. Морковь рвут. Картофель выкапывают. Капусту срезают».

Вариант 12

Задачи: формировать прямой счет и грамматический строй речи: учить правильно согласовывать числительное с существительным во мн.ч. Р.п.

Правило: овощ **(**фрукт) снимай и считай, например, одна груша, две груши, … пять груш.

берет «с грядки» картинку помидора, например, и считает один помидор. Два помидора, три помидора. Четыре помидора. Пять помидоров, шесть помидоров и т.д.

Но пять яблок. Пять груш. Пять слив. Шесть вишен. Пять картофелин. Пять кочанов капусты. Пять апельсинов.

Вариант 13

Задачи: формировать обратный счет; грамматический строй речи: учить правильно согласовывать числительное с существительным во мн.ч. Р.п.

Правило: Овощ (фрукт) снимай, число в обратном порядке называй. 10 помидоров. Убираю – снимаю один помидор. Сколько осталось помидоров?

Ход: ребенок говорит, 9 помидоров. Продолжает снимать «с грядки» по одному помидору и считать в обратном порядке.

Заключение

Дидактические игры с пособием «Во саду ли в огороде» будут способствовать развитию познавательного интереса к деятельности с математическим содержанием; развитию математических способностей, познавательных процессов во взаимосвязи с развитием и коррекцией речи детей старшего дошкольного возраста.

Использование пособия «Во саду ли в огороде» в дополнении с основными занятиями по ФЭМП в форме подгрупповой и индивидуальной работы с детьми окажет содействие поэтапному математическому развитию в предметно-практической, игровой и речевой деятельности.

Дидактическое пособие «Геймбокс»

воспитатель, Маркина А.А.

Актуальность

Для обучения детей дошкольного возраста в наше время существует и активно используется большое количество интерактивных познавательных пособий. Таких, как лепбук, бизиборд и другие.

Бизиборд — изобретение Марии Монтессори. В начале 20 века она заметила, что малыши хорошо воспринимают информацию через сенсорику, и в 1907 году создала первую доску с защелкой, выключателем и цепочкой. Так Мария помогла детям в возрасте 1–3 лет безопасно познавать мир.

Автором лепбука считают американку Тэмми Дюби. В 2006 году она придумала наполнить небольшую папку разнообразными картинками, кармашками, стишками и бумажными поделками для закрепления и сохранения информации, которую освоила со своими детьми.

Новизна

Понятие ***геймбокс*** произошло от английского слова «Gamebox» (геймбокс), которое означает лёгкое, компактное, портативное электронное устройство, предназначенное для того, чтобы играть в видеоигры. Такие устройства отличаются компактностью и мобильностью. То есть, *это удобное, легкое устройство с набором игр.*

В нашем случае – это дидактическое пособие с большим набором игр. Благодаря большому набору карточек с различной тематикой и направленностью, *позволяет использовать большую вариативность и свободу в играх*, что поможет надолго удержать внимание и интерес ребенка. Так же педагог может всегда найти то, что *в данный момент будет актуально для ребенка*, что соответствует его возрасту, знаниям, навыкам. Гембокс привлечет внимание любого ребенка, так как все иллюстрации на карточках яркие и разнообразные.

Цель: обобщение и расширение знаний детей об окружающем мире через дидактические игры.

Задачи:

1. Закреплять и уточнять знания по темам: «профессии», «транспорт», «одежда», «времена года».

2. Развивать зрительное восприятие, память, логическое мышление, связную речь; обогащать и активизировать словарь.

3. Воспитывать интерес к окружающему миру, желание узнать новое и рассказывать об этом, уважение к людям труда.

Состав дидактического пособия

Дидактическое пособие «Геймбокс» состоит из небольшой коробки-контейнера с тремя отделениями, карточек с картинками по различным темам для игры, вспомогательных карточек, карточек-заданий с описаниями правил различных игр.

Возрастная направленность

Геймбокс разработан для обучения детей среднего, старшего и подготовительного дошкольного возраста через игру.

Практическая значимость

Игры ***рассчитаны на индивидуальную, групповую и подгрупповую работу***. Геймбокс можно использовать как элемент занятия, так же в свободной деятельности. Когда дети освоят правила игр, они смогут использовать дидактическое пособие самостоятельно без помощи педагога. Геймбокс удобен в использовании, так как он небольшой, легкий для транспортировки и занимает мало места. Он доступен для игры при самостоятельном использовании дошкольников, так как все детали легкодоступны и безопасны.

Примечание

Данные дидактические игры по представленным темам являются лишь примером. Каждый педагог может использовать геймбокс по своему желанию, меняя или пополняя тематику, вариативность игр. Так же можно объединять темы между собой. *Например: какую одежду носит врач? На каком транспорте ездит? Какие предметы труда он использует в своей работе?*

Дидактические игры по теме: «Транспорт»

Игра «Четвертый лишний»

Цель: развитие зрительного восприятия и внимания, логического мышления, связной речи.

Описание игры: педагог помещает на столе четыре предметных картинки, на трех из которых изображен транспорт одного вида, а на четвертой – другого. Например: трактор, самосвал, автобус, самолет. Предлагает детям рассмотреть и назвать картинки, а потом объяснить, какая картинка лишняя и почему.

Игра «Летит, плывет, едет»

Цель: развитие лексической стороны языка (расширение глагольного словаря).

Описание игры: педагог раздает детям картинки, предлагает рассмотреть и назвать их, а потом подобрать как можно больше слов, отвечающих на вопрос «Что делает?» к каждой картинке.

Например: Автобус – едет, сигналит, гудит, везет (пассажиров), останавливается.

Теплоход – плывет, гудит, бросает (якорь), пристает (к причалу), везет (пассажиров).

Самолет – летит, поднимается, гудит, бороздит (небо), везет (грузы, людей), приземляется.

Бульдозер – заводится, гремит, сгребает (снег, мусор), сигналит, очищает (дороги).

Пожарная машина – (быстро) едет, гудит, сигналит, поливает (водой), выпускает (шланг), выдвигает (лестницу), спасает (людей).

Игра «Разложи по группам»

Цель: закрепить знания детей о различных видах транспорта, учить классифицировать его по назначению.

Описание игры: педагог предлагает детям назвать вид транспорта, распределить его по применению (пассажирский, грузовой, специальный) и передвижению (по земле, воздуху или воде).

Игра «Кто на чём ездит»

Цель: развивать умение соотносить предметы по общему признаку, закрепить знания детей о различных видах транспорта, учить классифицировать его по назначению.

Описание игры: педагог дает детям карточки с изображениями специального транспорта и изображениями людей различных профессий. Дети должны соотнести специальный транспорт с профессией, в которой он используется.

Игра «Узнай по описанию»

Цель: развивать воображение, речь (составление описательных рассказов), умение анализировать полученную информацию.

Описание игры: педагог вызывает одного ребенка, дает ему карточку и предлагает описать, какой транспорт на ней изображен, не называя его. Остальные дети угадывают по описанию и называют. Первый из детей, кто правильно угадал, получает следующую карточку и игра продолжается.

Игра «Отгадай и покажи»

Цель: развивать умение отгадывать загадки; внимательность; воспитывать выдержку и самоконтроль.

Описание игры: педагог загадывает загадку, задача ребенка отгадать и показать карточку с нужным транспортом, не называя его. Если ребенок проговорился, он проиграл. Для игры в группе детей можно ввести условие, что выигрывает тот, у кого больше карточек. Тогда, если кто-то проговорился, теряет по одной карточке за каждый раз.

Дидактические игры по теме: «Профессии»

Игра «Кто чем занимается»

Цель: закрепить названия действий, совершаемых людьми разных профессий.

Описание игры: дети берут картинку с изображением человека определенной профессии и говорят, чем он занимается.

Например: Повар… (варит еду), врач… (лечит людей), учитель… (учит детей), строитель… (строит дома), пианист…(играет на пианино) и т.д.

Далее, дети находят картинки, обозначающие предметы, необходимые в той или иной профессии и кладут рядом с картинкой с человеком определенной профессии.

Игра «Угадай профессию»

Цель: расширять представления детей о профессиях.

Описание игры: педагог показывает детям предметную картинку. Дети называют профессию человека, в труде которого этот предмет используется или является результатом его труда.

Например: Поле — полевод. Сад — садовод. Мастерок — штукатур.

Цветы — цветовод. Огнетушитель — пожарный. Рыбацкая сеть — рыбак. Шприц — медсестра. Электропила — лесоруб. И т.д.

Игра «Назови, что лишнее»

Цель: учить группировать предметы по определенному признаку и выделять лишний предмет.

Описание игры: педагог раскладывает в ряд предметные картинки, обозначающие материалы для труда людей разных профессий. Одна картинка не соответствует остальным. Детям предлагается назвать лишний предмет и объяснить, почему?

Например: грабли, лопата, тележка, половник - …? Половник лишний, потому что грабли, лопата и тележка нужны дворнику, а половник не нужен ему для работы.

Игра «Кому что нужно?»

Цель: учить детей соотносить орудия труда с профессией людей; называть соответствующие профессии, предметы и их назначение.

Описание игры: на столе у педагога разложены карточки с нарисованными предметами для труда людей разных профессий и картинки с изображением людей разных профессий (подбираются картинки и предметы соответствующих профессий).

Педагог приглашает по одному участнику к своему столу. Ребенок берет какой-либо предмет и называет его. Остальные дети должны назвать, кому нужен этот инструмент, что им можно делать. Вызванный ребенок кладет инструмент к картинке с изображением человека соответствующей профессии. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы и разложены все орудия труда.

Игра «Подскажи словечко»

Цель: Развивать логическое мышление, внимание, память; учить подбирать слова в рифму.

Описание игры: педагог читает рифмованные загадки. Дети должны дополнить стихотворение, угадывая профессию.

Игра «Что это и для чего»

Цель: закреплять представления детей о предметах и их использовании в трудовых процессах. Знакомить с профессиями.

Описание игры: педагог показывает детям различные предметы, просит назвать их и рассказать, когда они используются и с какой целью.

Например: это половник, он нужен повару, чтобы размешивать кашу, разливать суп и компот.

<u>Дидактические игры по теме: «Одежда»</u>

Игра «Подбери одежду»

Цель: познакомить с предметами одежды, ее деталями, предназначением, умение расположить ее в порядке одевания и сезону.

Описание игры. Вариации:

1. Задача ребенка расположить картинки со временем года по порядку, начиная с необходимого сезона за окном. Затем расположить одежду по мере ее одевания на прогулку, подбирая одежду по сезону.

2. Классифицировать одежду на несколько групп: головные уборы, одежда, обувь. Обязательно обобщить.

Игра «4 сезона»

Цель: закреплять знания детей о разнообразии одежды, названиях, назначении, использовании одежды по сезонам.

Материал: игровые поля по сезонам (лето, зима, весна-осень); маленьких карточки с одеждой.

Описание игры:

Игрокам раздают игровые поля. Ведущий вытаскивает из мешочка маленькую карточку, игрок или ведущий называет одежду, изображённую на карточке. Карточку забирает тот, у кого на игровом поле соответствующий сезон. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо из участников не закроет картинками все игровое поле.

Игра «Кто быстрее»

Цель: закреплять знания детей о разнообразии одежды; развивать внимание, память, скорость реакции.

Описание игры: педагог показывает игрокам маленькие карточки с одеждой, необходимо назвать предмет гардероба, кто быстрее. Карточку получает тот, кто быстрее и правильнее назвал предмет одежды. Побеждает тот, у кого к концу игры набралось больше карточек.

Игра «Назови, что лишнее»

Цель: учить группировать предметы одежды по определенному признаку и выделять лишний предмет.

Описание игры: педагог раскладывает в ряд предметные картинки, обозначающие одежду разных сезонов. Одна картинка с одеждой другого сезона или назначения (головной убор и обувь). Детям предлагается назвать лишний предмет и объяснить, почему?

Например: платье, панамка, туфли и шуба - …? Шуба лишняя, потому что вся одежда для лета.

Игра «Покажи, не называя»

Цель: развивать мышление, воображение, пластику, понтамимику, умение анализировать и понимать информацию по жестам без слов.

Описание игры: один ребенок вытягивает карточку с предметом одежды (обуви, головного убора) и объясняет другим детям, что изображено на его картинке с помощью жестов и мимики, без слов. Тот из игроков, кто догадался первым, получает карточку, и ход переходит к нему. Если ведущий проговорился, тогда карточка убирается, а ведущий берет другую карточку и пробует еще раз. Либо ведущий меняется. Выигрывает тот, у кого больше карточек.

Игра «Отгадай и найди»

Цель: развивать умение отгадывать загадки; внимательность; умение быстро находить нужный предмет.

Описание игры: педагог загадывает загадку, задача ребенка отгадать и найти карточку с загаданным предметом. Для игры в группе детей можно ввести условие, что выигрывает тот, у кого больше карточек.

Игра «Куда надену?/ Кто наденет?»

Цель: познакомить детей с предметами одежды, ее деталями, предназначением; развивать мышление, фантазию.

Описание игры: 1 вариант. Педагог показывает картинку с предметом одежды и задает вопрос «Куда надену?». Дети должны ответить: что это за вещь и для чего она нужна.

2 вариант. Педагог показывает картинку с предметом одежды и задает вопрос «Кто наденет?». Дети должны рассказать, в какой профессии данный предмет может быть полезен и почему.

Дидактическая игра «Чудесные кармашки»

воспитатель, Романова Е. М.

Игра составлена для детей среднего дошкольного возраста

Цель: формирование элементарных математических представлений у детей 3-5 лет.

Задачи:

- развивать сенсорное восприятие, когнитивное развитие, формировать элементарные математические представления;
- знакомить с цифрами в пределах 5;

- учить устанавливать соответствие количества с цифрой;
- учить детей выделять форму предмета на ощупь; выделять различные формы;
- учить различать положение предметов в пространстве (справа, слева, внизу, вверху, в центре).

Игра представляет собой 5 тканевых кармашков и 16 карточек. Кармашки выполнены из ткани разных видов и на ощупь имеют разную текстуру и плотность. Внутрь кармашка вкладывается карточка и ребенок на ощупь определяет какая это карточка. Ход игры сопровождается устным проговариванием действий.

Возможны разные варианты использования игры.

1-й вариант: определить на ощупь и назвать расположения бусины на каждой карточке (верхний левый угол, верхний правый угол, в центре, нижний левый угол, нижний правый угол);

2-й вариант: определить на ощупь какая геометрическая фигура выложена на каждой карточке (круг, овал, квадрат, прямоугольник, треугольник);

3-й вариант: определить на ощупь количество бусин на каждой карточке (от 1 до 5);

4-й вариант: определить на ощупь какая цифра выложена на каждой карточке (1, 2, 3, 4, 5).

Дидактическая игра «Чудо-поле»

воспитатель, Романова Н.М.

Игра составлена для детей 5-7 лет.

Цель: создание условий для формирования когнитивного развития детей 5-7 лет.

Задачи:

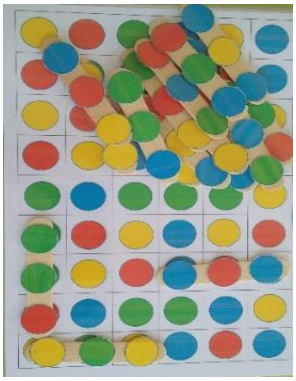
- формировать математические представления (ориентировка в пространстве);

- формировать умение владеть пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.
- упражнять детей в нахождении местоположения: впереди, сзади, слева, справа, перед, за, над, под.
- упражнять в умении «читать» последовательный ряд цветных кружков.
- формировать и развивать когнитивные способности детей через дидактическую игру.
- совершенствовать координацию руки и глаза, мелкую моторику рук.
- развивать координацию движений пальцев рук, мелкую моторику, межполушарное взаимодействие, внимание, закреплять цвета и их оттенки; ориентировка в пространстве: лево-право, верх-низ.

Игра представляет собой игровое поле на листе формате А4. На поле в произвольном порядке размещаются 54 цветных кружочка (желтый, красный, синий, зеленый).

Для использования игрового поля предлагаю 3 вида игр:

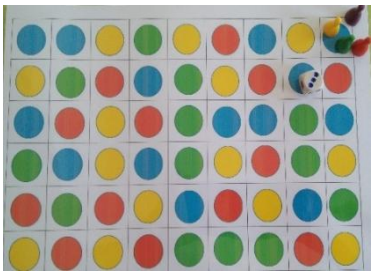
1-ый вариант игры: «Пазлы»



Цель: развитие цветового и пространственного восприятия; упражнять детей в нахождении местоположения: впереди, сзади, слева, справа, перед, за, над, под.

На деревянных палочках цветовые кружки. Надо найти и разместить палочку на игровом поле в той же цветовой последовательности. Все действия сопровождаются устными комментариями детей.

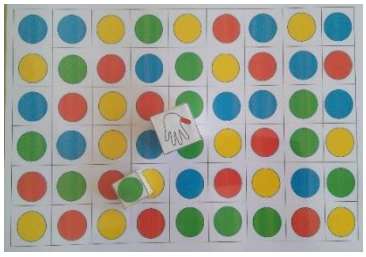
2-ой вариант игры: «Ходилка-бродилка»



Цель: развивать логическое мышление детей, внимание, умение ориентироваться на плоскости; формировать умение владеть пространственными представлениями: слева, справа, вверху, внизу.

До начала игры необходимо обсудить, где старт и финиш и в каком направлении будут двигаться фишки (сверху вниз или слева направо, «змейкой»), на игровое поле, размещаются фишки, затем кидают кубик, играют как в обычную игру с кубиками.

3-ий вариант игры: «Пальчиковый твистер»



Цель: развивать координацию движений пальцев рук, мелкую моторику, межполушарное взаимодействие, внимание; ориентировку в пространстве (лево-право, верх-низ).

Перед началом игры, обговаривается что если на кубике с ладошками выпадает перечеркнутая белая ладошка, то игрок пропускает ход.

Если на кубике с цветными кругами выпадает белый круг, то ребенок сам выбирает на какой цветной круг поставить палец, а если выпал перечеркнутый белый круг, то это значит пропусти хо.

Игровое поле кладут на стол. Одна рука задействована в игре, вторая — бросает кубики. Участник бросает сразу два кубика и называет выпавшие цвет и палец. Каждый участник, не отрывая остальных, уже расставленных на поле пальцев, выполняет задание, занимая нужным пальчиком свободный кружочек нужного цвета. Все это делают одновременно. Если игрок не смог, он выбывает. Побеждает тот, кто остался. Если нужный палец и так стоит на соответствующем цвете, то переставлять палец на другой кружок такого же цвета или нет, игрок решает сам.

Дидактическая игра «НАЙДИ ПАРУ»

(для детей от 3 до 7 лет)

воспитатель, Рынина Н. Н.

Цель: Развивать умение детей группировать предметы по парам.

Задачи:

1. Формирование представлений о понятии “пара”.
2. Учить узнавать предмет с помощью одного из анализаторов.
3. Активизировать словарный запас: какой? Из чего сделан? Цвет? Материал?
4. Формирование умения соблюдать правила игры, участвовать совместной деятельности, усидчивость.
5. Развивать мелкую моторику рук, а также зрительное восприятие.

Материал: коробка с рукавом, фишки самодельные из разного материала, бисер, пуговицы, конструктор, ткань, пряжа, наждачная бумага, разные камни и т.д.

1-й вариант игры: Для детей среднего возраста

Предоставляется коробка с рукавом, дети на ощупь берет любую фишку, рассматривают ее и пытаются назвать материал, из которого она сделана при помощи воспитателя (помощь наводящими вопросами)

Еще один вариант, выложить фишки на стол, и ребенок должен найти пару.

2-й вариант игры: Для детей старшего дошкольного возраста

Детям предоставляется коробка с рукавом от мешочка, не смотря во внутрь дети на ощупь берут 1 –ну фишку, хорошо ее ощупывает (даёт описание материала, из которого она сделана), достаёт ее и после этого пытаются найти вторую фишку с точно таким же материалом, если ребенок не угадывает материал 1-ой фишки, то ход переходит к следующему игроку. Кто находит пару забирает ее себе, если фишка не подходит ребенок возвращает фишки на место и ход переходит к следующему ребенку. Игру выигрывает тот, у кого больше всего пар получается на конец игры.

Игра усложняется тем, что в мешочке есть фишки без пары.

Дидактическая игра «Найди и возьми»

(для детей среднего и старшего дошкольного возраста)

воспитатель, Степук Е. В.

Цель: Учить детей находить цифру на определенном фоне.

Задачи:

Обучающие: Обучать детей счету в пределах шести.

Укреплять знание цифр от 1 до 6, умение соотносить количество с цифрой.

Развивающие: Развивать внимание, быстроту, память.

Материал: 2 кубика: на одном точки от 1 до 6, на другом: 6 цветных сторон; 36 карточек с цифрами на разных фонах; 36 карточек с точками на разных фонах; 36 карточек с примерами на плюс и минус на разных фонах.

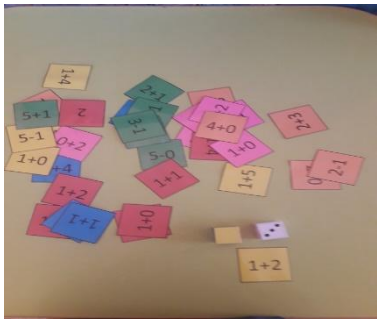
Количество участников: от 2 до 4 детей.

Правила игры: Кто наберет больше карточек, тот выиграл.

Ход игры: На столе разложены карточки. Взрослый бросает 2 кубика. На одном выпадает количество точек, а на другом цвет.

1 вариант. Ребенок должен найти карточку с количеством точек на этом цвете и взять карточку себе.

2 вариант. Ребенок должен найти карточку с цифрой на этом цвете и взять карточку себе.



3 вариант. Ребенок должен найти карточку с примером (в котором результатом будет количество точек на кубике) и взять карточку себе.

Дидактическая игра «Математическое лото»

(для детей среднего и старшего дошкольного возраста)

воспитатель, Степук Е. В.

Цель: Закрепление знаний детей о числах от 1 до 6. Развитие мышления, внимания, быстроты реакции.

Задачи:

Обучающие: Обучать детей счету в пределах шести.

Укреплять знание цифр от 1 до 6, умение соотносить количество с цифрой.

Развивающие: Развивать внимание, быстроту, память.

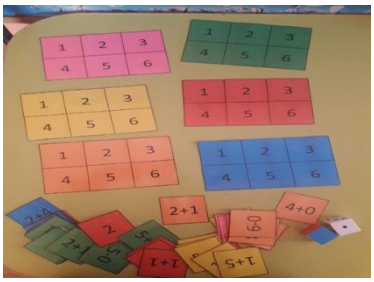
Воспитательные: Воспитывать честность, учить детей объединяться в микрогруппы для совместной игры, способствовать формированию дружеских взаимоотношений.

Материал: 6 цветных карточек с клеточками, в которых цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6; 36 карточек с цифрами на разных фонах; 36 карточек с точками на разных фонах; 36 карточек с примерами на плюс и минус на разных фонах.

Количество участников: от 2 до 6.

Правила игры: Кто быстрее закроет все клеточки, тот выиграл.

Ход игры: Выбирается ведущий, роль которого показывать карточки. Раздаются карточки по количеству детей с цифрами в клеточках.



1 вариант. Ведущий показывает цветную карточку с цифрой.

У кого есть такая карточка с цифрой, тот забирает ее себе и закрывает клеточку.

2 вариант. Ведущий показывает цветную карточку с точками. Ребенок считает точки, ищет у себя на карточке соответствующее число, забирает карточку и закрывает клеточку.

3 вариант. Ведущий показывает цветную карточку с примером. Ребенок решает пример, ищет у себя на карточке соответствующее число, забирает карточку и закрывает клеточку.

Дидактическая игра «Подводный ежик»

инструктор по ФК, Халматова А.А.

Актуальность

Актуальность разработки данной дидактической игры обусловлена необходимостью развития мелкой моторики у дошкольников и формирования навыка ныряния, задержки дыхания под водой.

Развитие мелкой моторики играет важную роль для общего развития ребенка и особенно влияет на процесс формирования речи. Мелкая моторика непосредственно влияет на ловкость рук, на почерк, который сформируется в дальнейшем, на скорость реакции ребенка.

Чем больше ребенок работает своими пальчиками, тем лучше происходит развитие мелкой моторики рук и тем раньше и лучше развивается его речь. Дело в том, что в коре головного мозга двигательные и речевые области находятся рядом. Причем речевые активно формируются под влиянием импульсов, поступающих от пальцев рук.

Ныряние само по себе - мощный оздоровляющий и развивающий инструмент для растущего организма ребёнка, а в совокупности с движением мышц польза задержки дыхания увеличивается в разы.

Благодаря задержке дыхания улучшается кровообращение и обогащение крови кислородом. В момент ныряния задерживается дыхание, а после, за счет компенсации нехватки кислорода в организме происходит стимулирование кровообращения. Все системы организма начинают работать в активном режиме, улучшается кровоток головного мозга.

Само по себе ныряние - это уникальная дыхательная гимнастика, которая способствует увеличению объема легких и стабилизации работы формирующейся нервной системы малыша.

Таким образом дидактическая игра «Подводный ежик» может стать отличным подспорьем для комплексного развития дошкольника, ведь игру можно использовать как дома, так и в детском саду.

Цель: развитие мелкой моторики и навыков ныряния.

Задачи:

1. Закрепление знаний о цвете и форме;
2. Развитие тактильной чувствительности рук ребенка;
3. Оздоровление организма ребенка;
4. Укрепление опорно-двигательного аппарата, сердечно-сосудистой, дыхательной и нервной систем организма ребенка

Использование: на физкультурных занятиях, в индивидуальной работе, в свободной деятельности.

Материал: пластиковый контейнер, пластиковые бутылки, стяжки для кабеля, клеевой пистолет и клей.

Методика использования дидактической игры «Подводный ежик»

1 Вариант

«Ежик» лежит на одном борту, крышки лежат на другом.

Цель – закрыть ежику иголки крышками, переплывая бассейн разными стилями (с помощью плавательных средств или без них)

2 Вариант

«Ежик» лежит на одном борту, крышки лежат на другом.

Цель – закрыть ежику иголки крышками, подходящими по цвету, переплывая бассейн разными стилями (с помощью плавательных средств или без них)

3 Вариант

Ежик лежит на дне, крышки на борту.

Цель – закрыть ежику иголки крышками, ныряя в воду.

4 Вариант

Ежик лежит на дне, крышки плавают на поверхности.

Цель – закрыть ежику иголки крышками, подходящими по цвету, ныряя при этом в воду.

Игра «Божьи коровки»

воспитатель, Эристави В. Г.

Данная игра предназначена для детей 4-7 лет.

Цель игры: развивать у детей интерес к математике: закреплять и совершенствовать умение детей ориентироваться в числах первого десятка, соотносить счет с образами цифр, ориентироваться в понятиях «больше или меньше», развивать сенсорные понятия.

Развивающие задачи:

1. Создать условия для развития логического мышления, внимания, воображения.

2. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

2. Воспитывать интерес к математическим знаниям.

Коррекционные задачи:

1. Пополнять словарный запас детей: называть цвета, оттенки; использовать в речи пространственные предлоги «в», «над», «около», «между».

2. Развивать слуховое внимание, речь, память; развивать мелкую моторику.

Материал:

Детали игры вырезаны из плотного двустороннего цветного картона и дополнены необходимыми для образов элементами рисунка фломастерами. В комплект игры входят:

- Красные жуки «божьи коровки» - 10 штук (на спинках нарисованы кружки-точки черного цвета от 1 до 10, с обратной стороны жучков наклеены магниты, чтобы использовать на магнитной доске);
- Зеленые силуэты листочков-10 штук (на каждом есть цифра: 1-10, с обратной стороны так же есть магнитики)
- Силуэты цветов с десятью лепестками- 4цветка разного цвета (синий, зеленый, желтый, белый), на лепестках желтого цветка расположены цифры от 1-10; на

белом цветке – только нечетные цифры первого десятка; на синем цветке - только четные цифры первого десятка; на зеленом- 1,2,.,.,5,6,.,.,9,.

- Коробочки для хранения атрибутов игры.

Варианты игры

1. «Посчитай и назови» - считаем кружочки на спинках жуков и называем цифры.

2. «Разложи листочки по порядку от 1 до 10, посчитай в прямом и обратном порядке». «Какой листочек улетел?» - дети закрывают глаза, убираем любой листик.

3. «Помоги божьим коровкам найти свой листик».

4. «Божьи коровки водят хоровод» -дети располагают жучков вокруг цветочков так, чтобы цифры на лепестках цветка и количество точек на жучках совпали по значению (по типу кругов Луллия)

5. «Сравни количество точек на крылышках жучков» - дети используют в речи понятия «больше - меньше»

6. «Божьи коровки спрятались…» - попросить детей расположить жучков под листьями, над листьями, между листьями. Учим ориентироваться в пространственных предлогах.

7. «Обведи картонный листик, жучка, цветочек и раскрась» - при закрашивании не выходить за контур.

Примечание: в игру могут играть как несколько детей одновременно, так и один ребенок. Дети могут проверять друг друга, помогать, исправлять ошибки. Ребятам очень нравится играть в самодельные игры.

Игра «Веселая рыбалка»

для детей старшего дошкольного возраста

воспитатель, Эристави В. Г

Пояснительная записка

Дидактические игры способствуют развитию умственных способностей детей, содержат умственное задание, в решение которого - смысл игры. Они также способствуют развитию органов чувств, внимания, логического мышления. Обязательным условием дидактической игры являются правила, без которых деятельность приобретает стихийный характер. Дидактические игры стимулируют развитие

самостоятельной познавательной активности ребенка.

Дидактическая игра «Веселая рыбалка» направлена на развитие у детей интереса к математике: закрепление и совершенствование умения детей решать простые арифметические действия на сложение и вычитание в пределах первого десятка, умение формулировать арифметические действия, развивать сенсорные понятия через применение дидактических игр, входящих в данное методическое пособие.

Дидактическая игра включает пояснительную записку, цель, задачи, описание методов и приемов.

Варианты дидактической игры структурированы по трем разделам:

- Игровой замысел
- Игровое задание
- Игровые действия

Цель игры: развивать у детей интерес к математике: закреплять и совершенствовать умение детей решать простые арифметические действия на сложение и вычитание в пределах первого десятка, формулировать арифметические действия, развивать сенсорные понятия.

Развивающие задачи:

1. Создать условия для развития логического мышления, внимания, воображения.

2. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

2. Воспитывать интерес к математическим знаниям.

Коррекционные задачи:

1. Пополнять словарный запас детей: называть цвета, оттенки; использовать в речи предлоги «в», «на».

2. Развивать слуховое внимание, речь, память.

Материал:

- Цветные картонные ведерки- 10 штук (на них наклеены цветные кружки разных цветов от 1 до 10, в правом нижнем углу каждого ведерка есть своя цифра от 1 до 10 соответственно);
- Цветные двусторонние картонные рыбки большие и маленькие таких же цветов, как ведерки;
- Картонные рыбки одного цвета, на которых наклеены примеры на сложение и вычитание в пределах первого десятка (примеры наклеены с обеих сторон); на рыбках прикреплены металлические скрепки для магнита, который расположен в «крючке-шарике» удочки;
- Удочка с «крючком-шариком», в котором спрятан магнит
- Коробочки для хранения атрибутов игры.

Варианты игры

1. «Посчитай и назови» - считаем кружочки на ведерках и называем цифры; называем цвет ведерок и кружочков.

2. «Разложи цветных рыбок по своим ведеркам».

Усложнение: слушай воспитателя, выполняй внимательно: например, положи красную рыбку в синее ведерко и т.п.

3. «Поймай рыбку и реши пример».

На каждой синей рыбке есть пример на сложение и на вычитание (примеры с двух сторон рыбок), ребенок сам выбирает, какой пример будет решать. Ответ соответствует номеру одного из ведерок.

Примечание: в игру могут играть как несколько детей одновременно, так и один ребенок. Дети могут соревноваться, проверять друг друга, помогать, исправлять ошибки, сами придумывать правила игры и задания друг другу.

Ребятам очень нравится эта игра!

Игры со скрепками, стаканами и прищепками

Для детей 4-6 лет

воспитатель, Эристави В. Г

Цель игры: развивать у детей интерес к математике: закреплять и совершенствовать умение детей ориентироваться в числах первого десятка, соотносить счет с образами цифр, ориентироваться в геометрических фигурах, развивать мелкую моторику; сенсорные понятия.

Развивающие задачи:

1. Создать условия для развития логического мышления, внимания, воображения.

2. Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

2. Воспитывать интерес к математическим знаниям.

Коррекционные задачи:

1. Пополнять словарный запас детей: называть цифры, цвета, геометрические фигуры.

2. Развивать слуховое внимание, речь, память; мелкую моторику кистей рук.

Материал:

- Цветные скрепки, карточки с цветными кругами, на которых написаны цифры;
- Полоски цветного картона (10 штук), на каждой из которых по одной цифре первого десятка; прищепки (20 шт. и более)
- Игровое поле (лист А-4), на котором нарисованы цветные круги (12 штук), в центре которых рисунки геометрических фигур. Бумажные стаканчики, на дне которых такие же геометрические фигуры.

Играть с детьми в эти игры можно в любое свободное время. В основном они предназначены для индивидуальной работы одновременно с 1-4 детьми. Необходимо следить за правильностью выполнения детьми заданий и за тем, как ребенок соблюдает оговоренные правила игры. Во время игр не забываем о диалоге педагога и детей, учим отвечать полными ответами. После игры учим самостоятельно убирать пособия на место.

II. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ
(лэпбуки, бизиборды, сенсорное панно)

Дидактическое пособие для детей 4-5 лет «Считаем вместе»

воспитатель, Абуздина Н.Ю.

Цель: Формирование элементарных математических представлений у детей в совместной игровой деятельности

Задачи: Обобщить полученные знания: количество и счет в пределах 5, умение находить соседей числа, соотносить цифры от 1 до 5. Различать и называть геометрические фигуры: закреплять знание цветов. Умение ориентироваться в пространстве: слева, справа, вверху, внизу. Развивать память, логическое мышление, мелкую моторику рук, речь. Воспитывать эмоциональную отзывчивость, желание заниматься математикой.

Дидактическая игра в средней группе «Божьи коровки на листочках»

Цель: Закрепление количественного счета в пределах от 1 до 5.

Задачи:

Обучающие: Закреплять счет в пределах 5.

Развивающие: Развивать воображение, концентрацию внимания, мышление, умения соотносить количество и число (цифру).

Воспитательные: Воспитывать усидчивость, коммуникабельность, умение работать в паре.

Материал: Игровое поле, божьи коровки 5 штук с изображением точек на спинке, листочки с цифрами до 5.

Количество участников: В данную игру можно играть одному, а можно в парах.

Правила игры: Нужно каждой божьей коровке подобрать свой листик.

Ход игры: Игра организуется за столом. В начале игры воспитатель загадывает загадку о божьей коровке. Затем рассказывает, что к ним в группу явилось семейство божьих коровок, божьи коровки спорят, где чей листочек? Ребенку нужно найти листочек с цифрой, которая соответствует количеству точек на божьей коровке.

Уровень сложности:

1 вариант: Сколько божьих коровок? (Счет до 5).

2 вариант: Божьи коровки потеряли листочки, поможем их найти?(Соответствие количества цифре).

3 вариант: С какой цифрой улетел листочек? (Нумерация).

Дидактическая игра в средней группе «Волшебный паровозик»

Цель: Формировать представление о геометрических фигурах.

Задачи:

Обучающие: Закреплять умение узнавать геометрические фигуры и называть их (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал). Формировать умение оценивать расположение фигур.

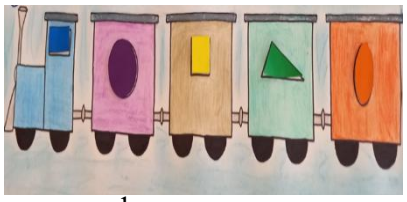
Развивающие: Развивать мелкую моторику рук, тактильное восприятие, внимание.

Воспитательные: Воспитывать бережное отношение к игровому материалу.

Материал: Геометрические фигуры на липах из фетра, паровозик на панно с вагончиками.

Количество участников: В данную игру можно играть индивидуально.

Правила игры: На столе лежит паровозик с вагончиками, детям предлагается взять геометрическую фигуру и называя фигуру прикрепить к соответствующему вагончику.



Ход игры: Вы любите путешествовать? На чем можно путешествовать? Сегодня мы отправляемся в путешествие в страну математике на «Волшебном паровозике». Нужно прикрепить геометрические фигуры по цвету и форме к соответствующему вагончику.

Уровень сложности:

1 вариант: Распредели фигурки по вагончикам.

2 вариант: Назвать цвет геометрической фигуры и вагончика.

3 вариант: Какая геометрическая фигура, в каком вагончике по цвету?

Дидактическая игра для средней группы «Продолжи узор»

Цель: Формирование у детей восприятия форм, цвета, величины предметов.

Задачи:

Обучающие: Закреплять умение ориентироваться на плоскости. Учить детей продолжать заданный узор, подбирая и чередуя детали с теми же элементами узора.

Развивающие: Развивать представление о сенсорных эталонах величины, цвета, формы. Развивать умения видеть образец, шаблон.

Воспитательные: Воспитывать внимательность и усидчивость, умение самостоятельно выполнять задания.

Материал: Панно с изображением схем геометрической цепочки, фигуры на липучках соответствующие образцу.

Правила игры: Ребенок должен закончить ряд по предложенному образцу.

Количество участников: Индивидуально.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть плоский макет игры, спрашивает какие геометрические фигуры нужно выложить на линии прямой, волнистой, зигзагообразной чередуя по форме, цвету и величине, ребенок начинает выполнять задания.

Дидактическая игра для средней группы «Веселая гусеница»

Цель: Формировать у детей интерес к играм с математическим содержанием.

Задачи:

Обучающие: Закреплять знание цветов, знание об образовании чисел в пределах 5. Называть числа в прямом и обратном порядке.

Развивающие: Развивать глазомер, мелкую моторику рук, сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу.

Воспитательные: Воспитывать самостоятельность, усидчивость, интерес к познавательной деятельности.

Материал: Кружочки разного цвета с цифрами из фетра, гусеница на панно.

Количество участников: Индивидуально.

Правила игры: Выполнять задания поставленные воспитателем.

Ход игры: Воспитатель зачитывает стихотворение про гусеницу. Гусеницы очень любят веселиться. Они играли и потеряли цифры. Поможем им найти их? Что изображено на картинках? Ребята у вас есть пустые кружочки на теле гусеницы, и кружочки с цифрами, вам нужно в пустой кружочек на теле гусеницы прикрепить соответствующий кружочек по цвету и порядку цифр.

Уровень сложности:

1 вариант: Собрать гусеницу в определенной последовательности по цвету и цифрам.

2 вариант: Предложить ребенку назвать который по счету находится шарик определенного цвета, какого цвета первый шарик, последний?

3 вариант: Прикрепить обратный счет по порядку.

Дидактическое пособие для средней группы «Цветочная корзина»

Цель: Научить детей в умении выполнять простые арифметические действия на сложение и вычитание в пределах 5.

Задачи:

Обучающие: Учить на наглядной основе решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание в пределах 5.

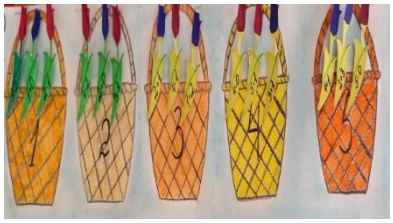
Развивающие: Развивать умение решать примеры в одно действие на сложение и вычитание. Развивать логическое мышление, память.

Воспитательные: Воспитывать интерес к решению арифметических действий.

Материал: Панно с корзинками, цветы на липучках с заданиями.

Количество участников: 2 человека.

Уровень сложности:



1 вариант: Перед детьми панно с корзинками и цветочки с заданиями. Ребенок по очереди берет цветочек, внимательно рассматривает и кладет в ту корзину, на которой изображена цифра, получившаяся при решении примера на цветочке.

2 вариант: Перед игроками панно с корзинками, цветочки выкладываются с заданиями, дети начинают игру одновременно, победит тот игрок, кто быстро и правильно решил задание.

Бизиборд «Считаем играя»

воспитатель, Ангаева Е. В.

Цель: Создание условий для развития у младших дошкольников элементарных математических способностей через игровую деятельность.

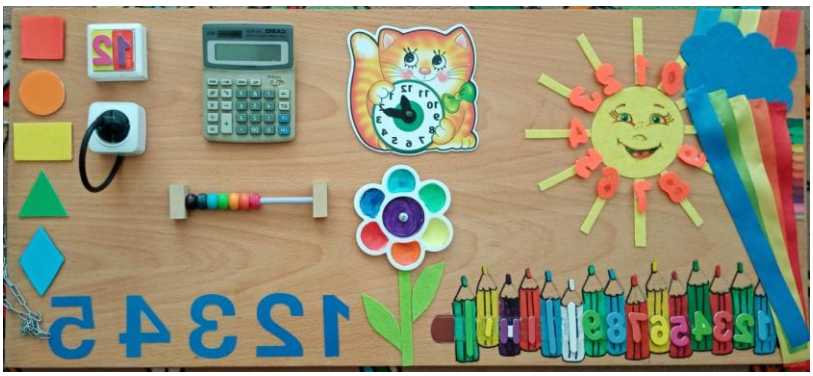
Задачи:

Знакомить детей с простыми геометрическими фигурами, счетом, основными цветами.

Учить детей считать до 5, различать и называть геометрические фигуры, различать и называть основные цвета.

Развивать у детей память, внимательность, мелкую моторику, мышление.

Воспитывать у детей желание добиваться результата.



Игры

«Радужный дождик» №1

Цель: учить различать и называть цвета.

Материал: Атласные ленты: красная, синяя, желтая, оранжевая, зеленая, тучка

Содержание: Над тучкой пятицветная радуга, дети внизу тучки прикрепляют ленточки подходящие по цвету и называют ее цвет.

«Сосчитай лучи у солнышка» №2

Цель: обучать детей счету.

Материал: Фетровое солнышко с лучами и 10 фетровых цифр.

Содержание: Дети считают лучи, проговаривая ее и прикрепляя на посчитанный лучик соответствующую цифру.

«Цветной счет» №3

Цель: Повторение и закрепление названий цветов и счета.

Материал: Магнитная линейка с картинкой цветных карандашей, магнитные цифры.

Содержание: Дети достают из мешочка цифры и подбирая по цвету прикрепляют на карандаш того же цвета, называя цвет, если знают, то называют цифру.

«Веселые палочки» №4

Цель: учить детей понятиям длинный, короткий.

Материал: Магнитная линейка с картинкой цветных карандашей, магнитные палочки различной длины.

Содержание: Дети достают из мешочка палочки и подбирая по цвету прикрепляют на карандаш того же цвета, называя цвет и длину.

«Полосатые часы» №5

Цель: Изучение цифр и закрепление понятия большой маленький.

Материал: Часы.

Содержание: По просьбе воспитателя дети выполняют манипуляции со стрелками часов, например - поставь маленькую стрелку на 1, а большую на 4.

«Назови фигуру» №6

Цель: Учить детей узнавать и называть геометрические фигуры и их цвет.

Материал: Выпуклые геометрические фигуры, квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, ромб.

Содержание: По просьбе воспитателя дети находят геометрическую фигуру, и называю ее форму и цвет, например – это квадрат красного цвета.

«7 – цветная ромашка» №7

Цель: Знакомить детей с 7 радужными цветами.

Материал: Цветок с 6 лепестками и серединкой, на зеленом фетровом стебельке

Содержание: По просьбе воспитателя ребенок крутит ромашку, когда цветок останавливается, ребенок называет лепестка, который находится над стебельком.

Панно по правилам дорожного движения «Азбука безопасности»

воспитатель, Бадалова В.А.

Актуальность и просто жизненная необходимость обучения детей правилам дорожного движения несомненна. Статистика утверждает, что очень часто причиной дорожно-транспортных происшествий являются именно дети. Приводят к этому элементарное незнание основ правил дорожного движения и безучастное отношение взрослых к поведению детей на проезжей части.

Избежать этих опасностей можно путем соответствующего воспитания и обучения ребенка с дошкольного возраста. Привычки, закреплённые в детстве, остаются на всю жизнь, поэтому изучение правил дорожного движения, является одной из главных задач на сегодняшний день.

Дидактическое пособие предназначено для детей 4-6 лет.

Цель: формирование у детей дошкольного возраста элементарные представления по ПДД через использование дидактического пособия.

Задачи:

Развивающие:

- Учить детей различать дорожные знаки: запрещающие; информационно-указательные; предупреждающие;
- развивать у детей азы дорожной грамоты, расширять знания детей о светофоре, о значении сигналов светофора;

Образовательные:

- Совершенствовать и расширять игровые умения детей;
- Расширять знания детей о видах транспорта (наземный, водный, воздушный, грузовой, легковой, пассажирский; транспорт специального назначения);
- Обогащать и активизировать словарь детей по данной тематике.
- Закрепить знания о профессиях (водитель, инспектор ГИБДД, врач, пожарный инспектор, регулировщик и др.);
- Развивать умственные способности и зрительное восприятие; учить соотносить речевую форму описания дорожных знаков с их графическим изображением.

Воспитательные:

- Формировать дружеские, доброжелательные отношения между детьми;
- Воспитывать умение слушать своего сверстника, не перебивая;
- Формировать желание соблюдать правила дорожного движения.

Материал: Дидактическое пособие, представляет собой панно из фетра.

Использование дидактического пособия

Дидактические игры: «Верно – неверно»

Цель: закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Ход игры:

Дети распределяют персонажей на панно, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

«Вопросы и ответы»

Цель: закрепить знания о ПДД, дорожных знаках, поведения на улице; развивать мышление, память, сообразительность, речь.

Материал: фишки.

Ход игры:

Воспитатель задает вопросы, дети отвечают.

Из каких частей состоит дорога? (дорога, тротуар)

Где можно гулять детям? (во дворе)

Как надо вести себя в автобусе? (не кричать, тихо)

Где люди ждут транспорт? (на остановке)

Где можно переходить дорогу? (светофор, пешеходный переход)

Какого цвета сигналы светофора? (красный, желтый, зеленый)

Какой сигнал светофора разрешает перейти дорогу? (зеленый)

С кем можно переходить дорогу? (со взрослыми)

Как называют человека, управляющего автомобилем? (водитель)

Из чего состоит автомобиль? (кузов, кабина, колеса)

Где ездит транспортное средство, где ходят пешеходы? (по дороге, по тротуару)

Какими бывают дорожные знаки? (запрещающие, предупреждающие, знаки сервиса, информационные, указательные, предписывающие знаки)

Как нужно обходить автобус? (подождать, когда уедет)

Назовите виды транспорта? (пассажирский, воздушный, морской, наземный, грузовой, гужевой, специальный и т.д.)

«Красный и зеленый»

Цель: учить детей устанавливать связи между предметами и явлениями, действовать по сигналу.

Материалы к игре: два кружка (зеленого и красного цвета), машинка.

Ход игры: Игра проводится с одним ребенком. Воспитатель берет два кружка – красный и зеленый, – предлагает ребенку взять игрушку: машину и говорит:

- Ты, Вася, шофер, сам будешь управлять автомобилем. Когда я покажу зеленый кружок, автомобиль может ехать. Вот так (показывает). Когда увидишь красный кружок, автомобиль должен остановиться.

«Наша улица»

Цель: расширять знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы; закрепить представления детей о назначении светофора; учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

Ход игры: с помощью кукол из фетра дети по заданию педагога разыгрывают различные дорожные ситуации.

«Что изменилось?»

Цель: упражнять детей в счете, развивать память и внимание.

Предложить детям пересчитать машины на панно, а затем отвернуться. Воспитатель меняет местами предметы (машины), дети поворачиваются и должны объяснить, что изменилось.

«Назови все предметы, которые стоят справа на панно»

Цель: ориентироваться в пространстве.

Игра с панно интересна детям и способствует их разностороннему развитию, открывает множество возможностей для самостоятельной деятельности. Развивает интеллектуальные качества ребенка, инициативу. У детей повышается уровень любознательности, они задают вопросы, касающиеся предметов и явлений. Дети используют данное панно в соответствии с собственным замыслом, сюжетом игры, что способствует развитию творчества, воображения.

Игра «Кто больше увидит?»

Цель: закрепить знание детей о геометрических фигурах.

Дети смотрят на панно и разглядывают геометрические фигуры. Дошкольники рассматривают и запоминают их. Ведущий считает до трех и закрывает фигуры. Детям предлагают назвать как можно больше фигур, размещенных на панно. Что бы дети не повторяли ответы товарищей воспитатель может выслушивать каждого ребёнка отдельно.

Выигрывает тот кто запомнит и назовет больше фигур он становится ведущим. Продолжая игру ведущий меняет количество фигур.

Лепбук «Занимательная математика»

(для детей 4-7лет)

воспитатели, Бороева Е.В., Степук Е. В.

В лэпбуке даются материалы к занятиям по развитию элементарных математических представлений, направленные на достижение целей по формированию представлений, упорядочивания, осмысления существующих закономерностей.

Цель: Овладение детьми математическими способами познания, используя обучающие игры.

Задачи:

Обучающие: Закрепить счет до 10. Учить решать примеры на сложение и вычитание.

Закрепить умения соотносить цифру с количеством. Закреплять умение называть предыдущее и следующее число, умению составлять, анализировать и решать простые арифметические задачи. Развивать представления о составе числа из двух меньших чисел в пределах первого десятка. Развивать счетные и вычислительные навыки и умение использовать цифры.

Развивающие:

Развивать мышление, память, сообразительность, умение самостоятельно решать поставленные задачи.

Развивать познавательный интерес, творчество, инициативу, коммуникативные навыки ребенка.

Воспитательные: Воспитывать усидчивость, умение выполнять задание до конца.

Лэпбук включает в себя серию дидактических игр и заданий для детей, «спрятанных» в кармашках. Так и хочется скорее заглянуть внутрь, чтобы узнать, что же там ждёт нас?..

Преимущество дидактического пособия заключается в следующем:

• интересное и привлекательное оформление для детей;

• возможность использования различных форм организации работы с детьми (индивидуально, в паре, самостоятельно, во взаимодействии со взрослым);

• мобильность использования и компактность хранения;

• дифференциация образовательной работы с учетом способностей и возможностей детей;

• вариативность использования игровых заданий

Лэпбук по математике предназначен для работы с детьми 4-7 лет. Можно задействовать одновременно несколько детей, так как заданий для выполнения несколько.

Содержание лепбука:

1. Игра «Счет до 10»
2. Игра «Найди соседей числа»
3. Математические задания
4. «Нарисуй по цифрам»
5. Раскраски по номерам
6. Игра «Найди и посчитай»
7. Прописи
8. Числовой лабиринт
9. Реши примеры (в пределах 20)

Многофункциональная папка «Пиши-стирай, читай-считай»

учитель-логопед, Высоченко Т.В.

Возрастная группа детей: старший дошкольный возраст.

Цель: создание условий для формирования графомоторных, коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста в процессе игровой деятельности.

Задачи:

1. Развивать все компоненты графомоторных навыков.
2. Способствовать развитию мышления ребенка, стимулировать психические процессы, развивать творческую активность.
3. Развивать речь детей: обогащать и активизировать словарь, способствовать повышению выразительности речи.
4. Воспитывать у детей доброжелательные отношения между детьми в игре.
5. Формировать навыки чтения.
6. Работать над звукопроизношением и связной речью.

Используемый материал: пластиковая папка, карточки, ламинированные заготовки, буквы, цифры, веселая путаница, шнурки, крышки, учимся читать, алфавит, липучки, папки, деревянные кубики, пластиковые фишки, пазлы, синельная проволока.

Описание дидактического пособия:

<u>1 комплект дидактического материала предназначен для развития графомоторных навыков.</u>

«Пиши-стирай» - это тренажер по формированию графо-моторных навыков.

Данное пособие можно использовать в совместной деятельности детей и взрослых в свободное время, в самостоятельной деятельности. А также пособие может использоваться ребенком индивидуально или в паре *(ребенок-ребенок, ребенок-педагог)*.

Игра *«Пиши - стирай»* состоит из ламинированных цветных заготовок, размера А4, на одной стороне которой изображены задания.

Применение ламинированной основы позволяет неоднократно наносить и удалять рисунок, узор. Для рисования можно использовать фломастер, который легко стирается мягкой тканью. При выполнении пластилинографии допускается использование стеки, для удаления и корректировки рисунка. Все задания представлены в яркой игровой форме, это поможет удержать внимание ребенка и вызывать повторный интерес снова и снова. Игра многоразового использования, не боится воды и грязи.

Выполняйте игровые задания, рисуйте, обводите рисунки по контуру. Переходите от простых задач к более сложным. Не бойтесь ошибаться – маркер на водной основе легко стирается обычной салфеткой.

Выполнение упражнений в игре *«пиши и стирай»* на ламинированной бумаге развивает внимание и двигательные навыки детей.

В **дидактическое пособие** ***«Пиши-стирай»*** вошли игры:

-Проведи дорожки,

-дорисуй картинки,

-выполни штриховку,

-пройди лабиринт, нарисуй фигуры,

-помоги собрать школьные предметы.

Дидактическая игра «Проведи дорожки»

Цель: развитие графо-моторных навыков у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

• Развивать познавательный интерес слуховое восприятие, зрительную память;

• научиться логически и пространственно мыслить, развивать мелкую моторику кистей рук;

• развивать сенсорное восприятие, цветовосприятие и мышление;

• научиться сравнивать предметы и подбирать по цвету;

• учить находить заданные силуэты;

• формировать и совершенствовать пространственные представления: ориентацию на листе бумаги;

• воспитывать внимательность, усидчивость, желание доводить дело до конца.

Предварительная работа: пальчиковая и гимнастика для глаз.

Ход игры: Рассмотреть игровое задание, рассказать, что нужно сделать *(например: соедини по цвету)* провести прямую или наклонную линию – в зависимости от задания, выполнить задание.

Вот несколько шагов, по которым необходимо следовать:

• Восприятие контура-узора. Рассмотрите его с ребёнком, найдите аналогии, на что он похож – в этом вам поможет яркая иллюстрация.

• Слежение пальчиком по узору на бумаге.

• И лишь затем можно обводить или проводить линию на бумаге. Необходимо следить за правильным захватом пишущего инструмента в руке ребёнка.

Дидактическая игра «Дорисуй дорожки»

Цель: Развитие мелкой моторики, внимания, памяти, усидчивости, аккуратности, самостоятельности.

Задачи:

- Формировать зрительно-двигательные умения.
- развивать скорость и полноту зрительного обследования.
- Осуществлять работу по стимуляции, упражнению и активизации зрительных функций.
- Развивать мелкую моторику.
- Формировать умение обводить предметы по контуру, начиная от заданной точки.
- Формировать пространственные представления.

Предварительная работа.

Прежде чем приступить к выполнению задания, сделайте с ребёнком один фокус. Приложите небольшое зеркало к недорисованному рисунку. В отражении ребёнок сможет увидеть, как должен выглядеть результат. Это поможет ему понять саму идею симметрии. Задание выполняется самостоятельно. Дорисовывание картинки с соблюдением симметрии развивает у ребёнка пространственную ориентацию, мышление.

Ход игры:

Посмотри на схему пути. На одном конце дорожки нарисована машинка, на другом — наша школа. Представь себе, что ты водитель и тебе необходимо проехать до школы. Дорога, не простая. Будьте внимательны и осторожны.

- Необходимо не отрывая руки, карандашом «проехать» по изгибам дорожки не касаясь линии, а затем вернуться назад.

2 комплект дидактических игр «Читай-считай»

Работая с дошкольниками старшего возраста, трудно бывает детям проводить звуковой анализ слова. И вот для закрепления этих умений мною была изготовлена эта **игра**. Эта **игра ещё интересна тем**, что, закрепляя знания о мягких и твердых согласных, дети развивают мелкую моторику пальцев рук, что тоже очень важно для развития речи.

Подойдёт всем: и детям, которые ещё не умеют читать, и тем, кто только начал учиться чтению, и продвинутым читателям, совершенствующим навыки скорочтения. В ней три варианта правил разной сложности и два набора жетонов и кубиков со словами разной длины (3–5 букв и 6–7 букв).

Варианты применения

Развивающая дидактическая игра на липучках «Найди слог».

Дидактическая игра по обучению элементам грамоты, разработана для детей 5-8 лет. Игровой комплект предназначен для индивидуальных и подгрупповых занятий. Количество игроков от 1 до 4. Данный материал будет полезен воспитателям, учителям-логопедам, родителям в работе с дошкольниками и младшими школьниками.

В игровой набор входит: четыре рабочих поля с липучками (одно Слоги: СА, СО, СУ, СЫ, АС, ОС, ЗА, ЗО, ЗУ, ЗЫ, ША, ШО, ШУ, ШИ, ЖА, ЖО, ЖУ, ЖИ, ЛА, ЛО, ЛУ, ЛЫ, РА, РО, РУ, РЫ, АР и тд. На каждый слог можно подобрать от 5 до 10 предметных картинок на липучках.

1 вариант

Цель: развитие умения, у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста, выделять, называть определенный слог в слове и подбирать на слог картинку. Обучение грамоте в процессе использования дидактических игр.

Задачи:

-закреплять правильное произношение звуков в словах;

-совершенствовать навык звукового и слогового анализа слова;

- расширять предметный словарь;

- развивать фонематический слух, внимание, логическое мышление, зрительное восприятие, скорость реакции, координацию движения обеих рук;

-нарабатывать скорость реакции.

Игровой материал: рабочее поле с липучками, цветные предметные картинки, заламинированные, также на липучке с обратной стороны, фишки со слогами, корзинки-зайки(синий-зеленый).

Предварительная работа: знакомство с понятиями твердый-мягкий, звонкий-глухой.

Ход игры:

1 уровень сложности.

Взрослый выкладывает на стол предметные картинки и рабочее поле. В центре рабочего поля, прикреплен определенный слог. Задача ребенка, выбрать те картинки, в которых при произнесении он услышит заданный слог.

2 уровень сложности.

Можно усложнить задачу, дав сразу два поля с разными слогами. Либо взрослый прикрепляет самостоятельно картинки, а ребенок убирает те картинки, в которых нет заданного слога. Взрослый дает каждому ребенку рабочее поле, слоги у всех разные.

Далее показывает картинки, ребенок должен определить есть ли в данном слове слог, который прикреплен к его рабочему полю и сообщить, что эта картинка его.

2 Вариант

Дидактическая игра «Сложи слова»

Цель: закрепление навыков чтения и звуко - буквенного анализа слова, развитие умения составлять из букв слова, внимания, памяти, логического мышления.

Задание: собери буквы в правильном порядке, составь слово.

Возраст детей 6-7 лет.

Предварительная работа: Закрепление понятия слог-слово.

Ход игры: игра представляет собой игровое поле, набор карточек- картинок и букв. Для изготовления букв использовались крышки от пластиковых бутылок. Согласные буквы написаны на синих крышках, а гласные на красных.

1 уровень сложности.

Задача ребенка рассмотреть картинку, выбрать из общей массы нужные буквы и составить из них слово.

2 уровень сложности.

На игровое поле выкладывается первый слог, задача ребенка продолжить слово и разместить необходимую картинку.

3 уровень сложности.

Из слова убежали все гласные. Попробуйте угадать, что это за слова, расставив гласные правильно:

1-й вариант: ш_к_л_д (шоколад, к_р_н_д_ш *(карандаш)*;

2-й вариант: п_т_л_к (потолок, т_л_в_з_р *(телевизор)*;

3-й вариант: р б н (рябина, м л к *(молоко)*.

Данная игра, прекрасная тренировка навыков чтения и внимательности. Составление слов из букв отлично развивает мышление ребенка, приучая его видеть в наборе символов определенные слова.

Дидактическая игра «Веселые следочки»

инструктор по ФК, Гриценюк А.В.

Актуальность

Разные игры развивают разные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительную; умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал; способность к комбинированию, т. е. умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов; умение находить ошибки и недостатки; пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий.

Дети очень любят, когда их окружают красивые, оригинальные вещи. Интересное оборудование стимулирует их активность, познавать новое, с увлечением играть.

Чтобы осуществить эту задачу в игровой форме я решила использовать в своей работе «Весёлые следочки». Они эффективно помогают детям в улучшении координации движений, эмоционального состояния детей, повышения сопротивляемости инфекционным заболеваниям и приобщения детей к ЗОЖ.

«Весёлые следочки» являются хорошим помощников в оздоровительной работе (закаливание, профилактика плоскостопия) с детьми разного возраста. Эту дорожку можно использовать, как дома, так и в детском саду.

Дидактическая игра предназначена для детей 4-7 лет.

Цель: развить координацию движений.

Задачи:

1. Профилактика плоскостопия
2. Закрепление знаний о цвете
3. Ориентирование на право-лево.

Использование: на физкультурных занятиях, в индивидуальной работе, в свободной деятельности.

Материал: линолеум, ленточки, цветная бумага, скотч.

Одной из важных задач полноценного развития детей в дошкольном возрасте является: укрепление здоровья и профилактика плоскостопия.

Методика использования дидактической игры «Весёлые следочки»

1 Вариант

Прыжки:

1. Прыжок на двух ногах
2. Прыжок на двух ногах с поворотом влево
3. Прыжок на двух ногах с поворотом вправо
4. Прыжок на левой ноге
5. Прыжок на правой ноге
6. Прыжок на двух на носочках
7. Прыжок на правый носок
8. Прыжок на левый носок

2 Вариант

Найди правильный цвет:

Ребенку даётся задание, например:

1. Найди желтый правый носок и встань на него
2. Найди розовые следы, которые смотрят влево и встань на них
3. Встань на красные следы

4. Найди коричневый след и встань на правую ног

Дидактическое пособие «Многофункциональная ширма»

воспитатели, Давыденко Л.В., Некрасова В.А.

Возрастная группа детей: старший дошкольный возраст.

Цель: создать условия для формирования коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста в процессе игровой деятельности.

Задачи:

1. Развивать все компоненты детской игры: умение устанавливать ролевые отношения, вести диалог, действовать в реальной и воображаемой игровой ситуации.
2. Способствовать развитию мышления ребенка, стимулировать психические процессы, развивать творческую активность.
3. Развивать речь детей: обогащать и активизировать словарь, способствовать повышению выразительности речи.
4. Воспитывать у детей доброжелательные отношения между детьми в игре.
5. Формировать целостную картину мира, расширять кругозор.
6. Работать над звукопроизношением и связной речью.

Используемый материал: ПК, карточки (цифры, буквы, веселая путаница, учимся читать, геоборд, реши примеры, алфавит), липучки, папки, каркас, резинки, кубики, шары, фишки, уголки, кнопки – гвоздики, трубы.

Описание дидактического пособия: многофункциональная ширма разделена на три секции, каждая из них двухсторонняя. Каждая секция имеет свою особенность.

Первая часть дидактического пособия – предназначена для формирования элементарных математических представлений. **Вторая часть дидактического пособия** – Геоборд. Геоборд – это многофункциональная геометрическая доска для создания плоскостных изображений. Она используется для развития коммуникативных, игровых, познавательно – исследовательских и конструктивных способностей, развивается логика, пространственное мышление. **Третья часть дидактического пособия** – играет роль рабочей доски. Эту секцию можно использовать как стенд по всем образовательным областям, во время организованной образовательной деятельности.

Предварительная работа: изучение литературы, интернет источников, обсуждение.

Варианты применения дидактического пособия

Игра «Реши примеры»

Цель: отрабатывать навыки сложения и вычитания в пределах 10.

Описание игры: ребенок в индивидуальном порядке выбирает карточку с примером, решает его, используя для этого цифры и знаки «+», «-», «=».

Игра «Больше, меньше или равно»

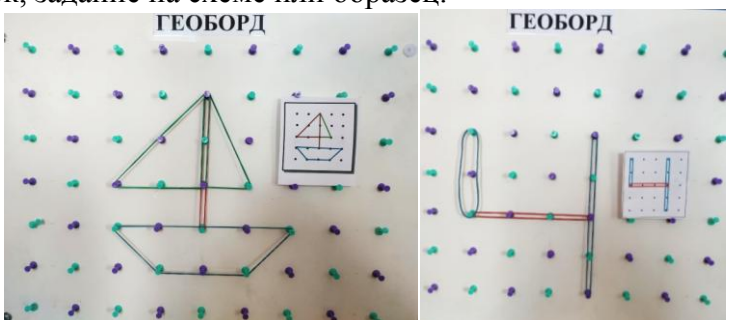
Цель: учить сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10.

Описание игры: ребенок в индивидуальном порядке подбирает знаки «больше», «меньше» или «равно», посчитав количество картинок на карточки.

Игра «Узор по образцу»

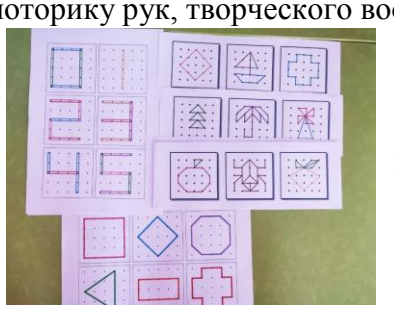
Цель: развивать конструктивные способности.

Описание игры: познакомьте ребенка со схемами узоров. Предложить выложить узор на поле геоборда, используя соответствующее положение, цвета и количество резинок, задание на схеме или образец.



Игра «Цифры играют в прятки»

Цель: закреплять знания цифр, продолжить учить работать со схемой, развивать моторику рук, творческого воображения, внимание ребенка.



Описание игры: детям предлагается вспомнить, какие цифры они знают. Задумать любую из цифр. Выложить ее на планшете, а затем «спрятать», превратить с помощью резиночек и геометрические фигур во что – либо. По готовности ребенок представляет всем получившееся изображения, а остальные участники разгадывают, какая цифра «спряталась».

Игра «Цифры, буквы, геометрические фигуры»

Цель: знакомство с буквами, цифрами, геометрическими фигурами; развитие умение работать по схеме или образцу.

Описание игры: разложить перед ребенком геоборд, несколько резинок и схему буквы (цифры, геометрические фигур). Предложите ребенку рассмотреть букву, назвать ее и изобразить на поле геоборда с помощью резинок.

Игра «Часть и целое»

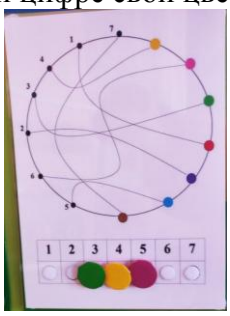
Цель: развитие глазомера; формирование понятия о том, что предмет можно разделить на несколько равных частей; формирование умения называть части, полученные от деления, сравнения целого и части.

Описание игры: выложите на поле геоборда большую фигуру. Затем предложите ребенку, проводя «линии» резинками, разделить фигуру на равные части или на максимальное количество частей. Рассмотрите с ребенком получившиеся части, посчитайте их количество, обсудите результат.

Игра «Веселая путаница»

Цель: упражнять детей в количественном счете от 1 до 10; учить детей решать задачи, способствовать формированию логического мышления, развивать речь детей, умение рассуждать и делать выводы.

Описание игры: на доске расставляются карточки путаницы с цифрами от 1 до 9 в любом порядке и фишки определенных цветов. Ребенку нужно самостоятельно найти каждой цифре свой цвет фишки и поставить ее в таблицу.



Игра «Учимся читать»

Цель: запоминание букв, их написание и звучание; умение различать гласные и согласные, мягкие и твердые.

Игра формирует навыки чтения. Кроме этого, упражнение игры способствует обогащению и активизации словаря детей, развитию мелкой моторики пальцев рук.

Описание игры: дидактическая игра представляет собой набор каточек с изображение предметов и напечатанными слогами. Сначала игра проводится совместно со взрослым, затем дети ее используют в совместной деятельности, играя друг с другом. Ребенку представлен только первый слог, ему нужно закончить слово, добавив второй слог. Например, ребенок видит картинку и ему известен первый (начинающееся) слог, далее ребенок выбирает заканчивающееся слог из карточек, произносит полное слово.

Игра «Веселые цифры»

Цель: закреплять знание цифр от 1 до 10. Расширять и углублять представление детей о количестве предметов и счете.

Описание игры: в кармашек на стендовой доске расставляется каточка с изучаемой цифрой и заданиями. Ребенку нужно самостоятельно выполнить все задания, используя для этого фломастер. Штриховка. Раскрась один цветок (в зависимости какую цифру изучаете). Найди и обведи все цифры один (в зависимости какую цифру изучаете).

Игра «Веселые буквы»

Цель: развитие оперативного мышления, обогащение словарного запаса, умение отличать согласные и гласные буквы.

Описание игры: карточки – буквы, краснее буквы – гласные, синие буквы – согласные. На обороте каждой карточки интересное задание, буквенный лабиринт, где ребенку необходимо найти изучаемую букву. Можно предложить детям раскрасить буквы фломастером.

Лэпбук для детей второй младшей группы по ФЭМП «Весёлая математика»

воспитатель, Жарова А.С.

Цель: Формирование у младших дошкольников представлений о свойствах предметов (цвет, форма, величина) через дидактические игры, собранные в интерактивную папку «Весёлая математика».

Задачи:

Образовательные:

1. Знакомство с геометрическими фигурами (дети узнают и называют фигуры)
2. Систематизировать знания детей о цифрах и геометрических фигурах
3. Учить правильно узнавать и называть цвета
4. Формировать умение создавать различные плоскостные модели из палочек по рисунку, по собственному замыслу
5. Учить определять количество, (один и много).

Развивающие:

1. Развивать зрительное восприятие
2. Развивать мелкую моторику
3. Развивать познавательные процессы (мышление, внимание, память).
4. Развивать умения сооружать различные объемные конструкции из палочек;
5. Развитие самостоятельности в организации игр; развивать умения действовать в команде;
6. Развивать познавательный интерес, инициативу, творчество, коммуникативные навыки ребенка.
7. Сенсорное развитие детей.

Воспитательные:

1. Воспитывать культуру игры (соблюдать правила, проявлять честность, радоваться успехам)
2. Воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе.
3. Воспитывать усидчивость, целеустремленность, доброжелательное отношение.

Преимущество дидактического пособия заключается в следующем:

- Интересное и привлекательное оформление для детей;
- Возможность использования различных форм организации работы с детьми *(индивидуально, в паре, самостоятельно, во взаимодействии со взрослым)*;
- Мобильность использования и компактность хранения;
- Дифференциация образовательной работы с учетом способностей и возможностей детей;
- Вариативность использования игровых заданий.

В состав лэпбука входят:

1. Дидактическая игра «Яблочки созрели»
2. Дидактическая игра «Божьи коровки»
3. Дидактическая игра «Весёлый счёт»
4. Дидактическая игра «Один-много»
5. Дидактическая игра «Найди пару больше меньше»
6. Дидактическая игра «Соотнеси по цвету»
7. Дидактическая игра «Гномики и домики»
8. Дидактическая игра «Палочки-смекалочки»

Дидактическая игра «Яблочки Созрели»

Цель: совершенствовать условия для развития мелкой моторики пальцев рук для детей раннего возраста

Задачи: совершенствовать предметно-развивающую среду группы для развития мелкой моторики: развивать мелкую моторику пальцев рук у детей младшего дошкольного возраста; закрепление знаний об основных цветах (красный, жёлтый, зелёный); формирование навыков простого счёта; учить определять количество, (один и много); развивать речевую активность, внимание; воспитывать усидчивость, целеустремленность, доброжелательное отношение;

Материал: картон, фетр, пуговицы, нитка с иголкой, шнурок, клей-пистолет, ножницы.

Описание:

Данная игра помогает детям развить мелкую моторику пальцев, а также приобрести навыки застёгивания и расстёгивания пуговиц.

Игра начинается со слов, «собираем урожай», ребенок должен снять все спелые яблочки с дерева. Далее ребёнку даётся задание. Например: Повесь на яблоньку одно зелёное и 3 красных яблока.

Дидактическая игра «Божьи коровки»

Цель: посадить божью коровку на нужный лист

Задачи: Учить детей сопоставлять узор точек у божьей коровки и узором на листике. Развивать логику, внимание, связную речь и мелкую моторику рук.

Материал: Картон, листочки, божьи коровки из фетра

Описание:

Детям нужно найти, на какой листочек ползет божья коровка. Для этого необходимо посмотреть узор точек на божьей коровке, и отнести ее на листочек, на котором нарисован соответствующий узор. Например, божья коровка, на которой нарисован треугольник, ползет на листочек с треугольником.

Дидактическая игра «Один много»

Цель: закрепить понятие один и много.

Задачи: обучать образовывать существительные единственного и множественного числа; развивать умение согласовывать слова; обогащать словарный запас детей; закрепить умение различать количество предметов (один - много), при ответе пользоваться словами «много», «один».

Материал: парные карточки с изображением одиночных и множественных предметов.

Описание:

Разложить перед ребенком карточки с изображениями нескольких предметов. У педагога карточки с одиночными предметами.

Показывая ребёнку карточку задать вопрос: «У меня есть мячик, а у тебя есть мячики?». Ребенок ищет карточку с заданными предметами.

Педагог может сначала дать образец ответа: «У меня мячик, а у тебя – мячики».

Дидактическая игра «Найди пару больше меньше»

Цель: Учить детей различать карточки с изображениями предметов по величине, закрепить понятия: большой – маленький**.**

Задачи: формировать умение выбирать предметы с ориентировкой на его величину; активизировать словарь детей: произносить слова большой и маленький с разной интонацией (большой –низким голосом; маленький -высоким)

Материал: карточки с изображением предметов

Описание:

Воспитатель предлагает детям рассмотреть большие карточки. Обратить внимание детей, что на карточках изображены предметы отличающиеся друг от друга по величине. Затем дети выбирают понравившиеся карточки. На середине стола выкладываются картинки-вкладыши. Выигрывает тот ребенок который быстрее других заполнит свою карточку.

Дидактическая игра «Соотнеси по цвету»

Цель: закрепление в памяти названия основных тонов палитры

Задачи: учить правильно, узнавать и называть цвета; развивать зрительное (сенсорное) восприятие; развивать мелкую моторику; развивать познавательные процессы (мышление, внимание, память); воспитывать культуру игры (соблюдать правила, проявлять честность, радоваться успехам)

Материал: картон, цветы из фетра на липучках

Описание:

На столе раскладываются все цветочки. Ребенок берет любой цветочек, который ему понравится т объясняет какого он цвета, и кладет цветочек в соответствующего цвета отдел игрального поля. Дети могут играть вчетвером, по очереди.

Дидактическая игра «Гномики и домики»

Цель: закреплять умение детей узнавать и называть основные цвета, находить цвет по образцу и названию.

Задачи: формирование умения классифицировать предметы по цвету; развитие инициативного общения ребенка взрослым; стимулирование к проявлению доброжелательности, сопереживания, стремление оказать помощь

Материал: карточки с изображениями гномиков и домиков

Описание:

Детям предлагается задание: расположить гномиков согласно инструкциям педагога. Например: гномика, в синем костюме положить в домик с синей крышей и. т. д.

Дидактическая игра «Палочки-смекалочки»

Цель: учить детей собирать фигуры изображённые на карточках помощью палочек

Задачи: развитие мелкой моторики обеих рук, формирование первичных представлений об объектах окружающего мира *(форме, цвете, размере, количестве, числе)*; развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками; развитие общения и взаимодействия ребёнка с взрослыми и сверстниками.

Материал: деревянные шпатели, гуашь, липучки, картинки с изображением предметов

Описание:

1.Игра «Волшебные палочки». Рассмотрите вместе с ребенком палочки, попросите разложите их на 4 группы по цвету, посчитайте все желтые, красные, зеленые, синие палочки. Попросите соединить две красные палочки, зеленую и желтую, не синюю и не красную и т.д. Попросите выложить дорожку, чередуя палочки по цвету (например, желтая – красная – желтая – красная…), постепенно усложняйте дорожку.

2.Игра «Повтори узор». Рассмотрите с ребенком все карточки. Попросите показать фигуры, состоящие из 3, 4, 5… палочек. Уточните, какие геометрические фигуры изображены на карточках. Попросите выложить из палочек такой же треугольник (квадрат, ромб, пятиугольник…), как на карточке.

3.Игра «Запоминай-ка». Выложите перед ребенком 3-5 палочек, попросите запомнить последовательность их расположения. Ребенок должен повторить по памяти заданную последовательность. Палочки можно располагать не только в ряд, но и вверху, внизу, слева, справа относительно друг друга.

Коллективное панно «Проспект города»

воспитатель, Кузнецова Е.В.

Описание пособия: в панно «Проспект города», входят плотный лист размера А1, бумажные боковые кармашки с двух сторон: с левой стороны 2 кармашка формата А2, с правой стороны 3 кармашка формата А5. На листе размера А1 изображены: двухполосная дорога с пешеходным переходом и наземным транспортом на ней: легковые автомобили, автобусы; тротуары и рисунчатые подвесные пешеходы на ниточках, знаки дорожного движения (трамвайная остановка, пешеходный переход, подземный переход); вертикально и горизонтально расположенные дома и здания с номерами (от 1 до 10) на них. В кармашках находятся предметные и сюжетные картинки, рисунки самих детей для игр и занятий по теме: «Транспорт», «Правила дорожного движения»

Материалы: большой лист обоев, бумажные кармашки, листы бумаги А4, А5, акварельные краски, кисти разных размеров для рисования и работы с клеем, цветная бумага, ножницы, канцелярские кармашки,

Цель: закрепление полученных представлений по правилам дорожного движения, отражение их в продуктах детского творчества

Вариант 1 (кармашек «Знаки дорожного движения»)

Задачи: учить узнавать и называть дорожные знаки; понимать значения сигналов светофора; различать проезжую часть, тротуар, подземный пешеходный переход, пешеходный переход «зебра»

Материалы: 1) рисунки детей знаков дорожного движения: «Пешеходный переход», «Дети», «Остановка трамвая», «Остановка автобуса», «Подземный пешеходный переход», «Пункт первой медицинской помощи», «Проезд запрещен» и др. 2) 5 предметных картинок со стихами о светофоре, разрешающем и запрещающем поведении на дороге 3) сюжетные картинки ситуаций правильного и неправильного поведения на дороге

Правило: рассмотреть картинку и рассказать, что здесь изображено (что это значит)

Ход: 1) ребенок берет рисунок со знаком и объясняет, что он обозначает. В случае затруднения обращается к настольной игре «Знаки дорожного движения». Вместе с детьми или с воспитателем находит соответствующий знак и прочитывает его обозначение, устанавливает (приклеивает) в соответствующее место на панно (или находит уже приклеенный знак).

2) рассматривает карточку – картинку со стихотворением**,** слушает ее содержание, отвечает на вопросы по содержанию

Картинки ситуаций поведения на дороге

Игры с рисунками дорожных знаков

Вариант 2 (игра с подвесными картинками пешеходов)

Задачи: предупреждать возможность попадания воспитанников в опасные для жизни ситуации на дороге посредством моделирования различных ситуаций на дороге и тротуаре, возле домов с помощью игровых действий с картинками пешеходов; умение анализировать, устанавливать причинно-следственные связи, формулировать выводы

Материалы: панно «Проспект города» и 5 картинок пешеходов: девочки, кошка

Инструкция: поиграть с картинкой пешехода как хочешь, рассказать, как играл (что правильно и неправильно делал пешеход или кошка)

Ход: ребенок играет на подвешенном на стену панно с его персонажами, рассказывает о игровых действиях

Вариант 3 (кармашек «Составь рассказ по картинкам»)

Задачи: предупреждать возможность попадания воспитанников в опасные для жизни ситуации на дороге посредством рассматривания сюжетных картинок; развивать монологическую речь детей, умение связно и последовательно составлять рассказ с фабульным развитием сюжета по серии сюжетных картин

Материалы: 5 сюжетных картинок с фабульным развитием сюжета по теме «Новая машина»

Инструкция: взять картинки, внимательно рассмотреть, что на каждой из них нарисовано, разложить их по – порядку, чтобы получился рассказ

Ход: ребенок раскладывает картинки по – порядку, составляет логичный, без пропусков и перестановок (при поддержке воспитателя) повествовательный рассказ по ним

Вариант 4 (кармашек «Разложи по группам»)

Задачи: расширять представления детей о разных видах транспорта;

-конкретизировать знания о наземном транспорте и его видах;

- различать и называть специальные виды транспорта («Скорая помощь», «Пожарная», «Полиция»), объяснять их назначение

Материалы: коллективное панно «Проспект города», рисунки детей разного вида транспорта, предметные картинки для условного обозначения групп

Инструкция: достать из кармашка рисунки, рассмотреть, что на них нарисовано, подумать на какие группы все рисунки можно разложить

Ход: ребенок играет в игру со своим рисунком и рисунками других детей, раскладывая на группы по видам транспорта

Игра с картинками и машинами «К какому виду транспорта относится?»

Вариант 5 (кармашек «Тексты для чтения»)

Задачи: приобщать детей к детским книгам, к творчеству детских писателей и поэтов: Н. Носов, Э. Мошковская, Г. Цыферов по теме «Транспорт. Правила дорожного движения» и другие.

Материалы: Тексты для чтения с иллюстрациями

Рассказы: Л.Н. Толстой Слон, Н. Носов Метро, Н. Носов Автомобиль, Б. Житков. Как я ловил человечков. Стихи: Э.Мошковская Нерешительный трамвай, Э.Мошковская К нам бегут автобусы. Сказки: Д.Биссет. Про малютку автобус, который боялся темноты, Ц. Цыферов. Как отдыхал подъёмный кран, Ц. Цыферов. Паровозик, Чу-Чу.

Инструкция: детям предлагается рассмотреть и выбрать иллюстрации к знакомым рассказам, сказкам, стихам, рассказать, какие эпизоды на них изображены (если детям не читалось произведение), то воспитатель предлагает его послушать

Ход: дети рассматривают иллюстрации к художественным произведениям, выражают желание высказаться, вступают в коммуникацию друг с другом и воспитателем, слушает чтение художественных произведений воспитателем

Иллюстрации к рассказу Н. Носова «Метро» Составление рассказа по серии картин

Вариант 5 (кармашек «Виды гужевого транспорта»)

Задачи: расширять представления детей о разных видах гужевого транспорта, существующего в труднопроходимых местах земли (традиционно используемых), развитие любознательности и познавательного интереса детей

Материал: предметные и сюжетные картинки с изображением животных: слона, осла, собак, верблюда, лошади, оленей

Работа над словарем: Слово "гужевой" происходит от слова гуж. Это сыромятный ремень, с помощью которого хомут, одетый на шею лошади, соединяется оглоблями повозки.

Гужевой транспорт — это участник дорожного движения, представляющий из себя в основе своей вьючное, упряжное или животное для верховой езды. Это может быть верблюд, лошадь, осел, и прочие животные, используемые в качестве живой тягловой силы.

Инструкция: детям предлагается достать картинки из кармашка, рассмотреть их и высказаться по ним

Ход: ребенок рассматривает сюжетные картинки, строит коммуникацию: задает вопросы, рассказывает сам.

Виды гужевого транспорта

Игры и упражнения математического содержания

Вариант 1 (кармашек «Сложи картинку из фигур Танграм»)

Задачи: учить выкладывать по схеме – образцу образ знакомого предмета из деталей плоскостного конструктора «Танграм»; развивать воссоздающее воображение, концентрацию внимания, восприятие цвета и формы; формировать навыки самоконтроля

Материал: геометрические фигуры плоскостного конструктора «Танграм» на подгуппу из 8 человек, образцы построек -12 карточек.

Инструкция: рассмотреть образец постройки, назвать предмет, его части. Ориентируясь на схему - образец выложить из 7 деталей «Танграм» такой же предмет.

Ход: дети рассматривают схему и выкладывают на столе. Или дети придумывают свой вариант транспортного средствва и выкладывают его.

Сложи картинку из фигур Танграм

Вариант 2 (Игры и упр. с аппликацией детских работ: дома и здания, пассажирский транспорт)

Задачи: формировать элементарные математические представления (закрепить знание числового ряда натуральных чисел, знание последовательности цифр от 1 до 10), понимать и правильно употреблять предлоги с ориентировочно – пространственным значением (между, перед, за) развивать концентрацию внимания, зрительное и слуховое восприятие

Материалы: коллективное панно «Проспект города», подвесные картинки пешеходов

Инструкция: внимательно послушать описание загадки, найти отгадку на панно, назвать и показать ее

Ход: дети слушают описание загадки, находят глазами описываемые предметы на панно, показывают и называют отгадку

Дид.игра «Угадай, где я живу» (покажи, назови мой дом)

А) <u>ориентировка по цвету</u>

Какого цвета мой дом?

- Он стоит между домом 3 и 5.
- Он стоит между домом 1 и 3.

Б) <u>ориентировка на плоскости (слева\справа)</u>

- Назови номер моего дома, он стоит слева от зеленого дома (№7)
- Назови номер моего дома, он стоит справа от дома №2 (№3)

В) <u>использование предлогов ориентировочно - пространственного значения (перед\за)</u>

- Я живу в доме, который стоит перед домом № 6.
- Я живу в доме, который находится за домом № 6.
- Скажи номер дома, который находится перед детским садом

Г) <u>закрепление последовательности цифр натурального ряда чисел в пределах 10</u>

Куда, в какой дом я сейчас пойду?

- Соседи этого дома 4 и 6. (в детский сад, дом №5)
- Какой номер дома у школы?
- Какой номер дома у детского сада?

Дид.игра «Угадай (покажи), в каком я автомобиле\автобусе еду?»

- Я еду по правой полосе впереди оранжевого автобуса.
- Я уже проехала «пещеходный переход», еду по правой полосе за голубым автомобилем, перед красным автобусом.
- Я еду по левой полосе между синим и красным автобусами.

Заключение

Дети смогли ответить на вопрос «Как стать осторожным пешеходом?»**,** расширили представления: о видах транспорта; дорожных знаках; сигналах светофора, опасных для жизни ситуациях на дороге; правилах поведения в общественном транспорте и выхода из него (как обходить автобус, трамвай)

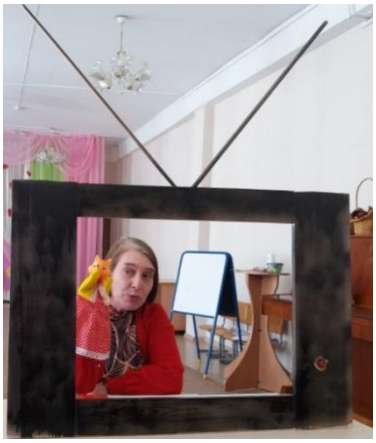
Дети приобрели опыт: коллективной работы, умение распределять обязанности, работать в соответствии с общим замыслом; опыт партнерских отношений, активного взаимодействия на основе изобразительной и игровой деятельности

Коллективно созданное панно «Проспект города» способствовало обогащению предметно-развивающей среды группы, реализации одного из главных принципов ФГОС ДО о деятельностном подходе в организации воспитательно – образовательного процесса, где ребенок является активным субъектом деятельности, а результаты его работы в виде «следов», «продуктов» детской деятельности активно используются в оформлении пространства группы, в играх и занятиях самого ребенка.

Коллективная работа по созданию игрового панно

Дидактическое пособие «Дарим добро всем»

воспитатель, Мальцева В. А.



Цель: создать условия для развития социального и эмоционального интеллекта детей.

Задачи:

- Поощрения проявления таких качеств, как сочувствие, отзывчивость, справедливость, скромность;
- Формировать умение слушать собеседника, не перебивать без подробности;
- Способствовать формированию личности ребенка;
- Формировать навыки учебной деятельности (умение внимательно слушать воспитателя, выполнять поставленную задачу и т.д.);
- Формировать основы культуры поведения и вежливого обращения;
- Способствовать творческому использованию в играх представлений об окружающей жизни, впечатлений о произведениях литературы, мультфильмах;
- Формировать умение договариваться, планировать и обсуждать действия всех играющих;
- Формировать отношения, основанные на сотрудничестве и взаимопомощи;
- Расширить знания детей о работе МЧС, пожарной службы, службы скорой помощи (игра «Служба безопасности»);
- Закреплять умение называть свое имя, фамилию, возраст, домашний адрес (Игра «Познакомься со мной»);
- Формирование положительной мотивации в течении дня (игра «Доброе утро»);
- Формирование познавательных действий, становление сознания (Игра «Что это» или «Чудесный мешочек»);
- Расширение опыта ориентироваться в окружающем, свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, звучании, ритме). (Игра «Я вам сегодня расскажу…», «Угадай мелодию») ФЭМП, логика;
- Расширение кругозора детей («Любимые занятия…» (занятия, игры по формированию целостной картины мира);
- Учить связно, последовательно и выразительно рассказывать стихи, сказки. (Игра «Доктор телевидения»);
- Совершенствовать фонематический слух (Игра «Назови слово», «Помоги товарищу» и т.д.);
- Отрабатывать интонационную выразительность речи;
- Совершенствовать монологические формы речи (Игра «Составь рассказ из личного опыта»);
- Развивать эстетическое восприятие, чувство ритма, художественный вкус, эстетическое отношение к окружающему, к искусству и художественной деятельности;
- Развивать творческую самостоятельность/, умения передавать образ средствами театральной выразительности;
- Развивать предпосылки целостно - смыслового восприятия и понимания музыкального искусства;
- Развивать удовлетворение потребности в самовыражении;
- Развивать чувство юмора (Игра «Расскажи смешное»);
- Развивать умение рассказывать о своем восприятии конкретного поступка литературного персонажа и своего товарища;

- Развивать умение ориентироваться в пространстве (Игра «Найди дорожку»);
- Развивать умение использовать роль ведущего;
- Умение самостоятельно решать поставленную задачу;
- Развивать сенсорные способности, слух;
- Развивать умение действовать в соответствии с предлагаемым алгоритмом;
- Развивать умение самостоятельно объединяться для совместной игры;
- Развивать волевые качества;
- Воспитывать доброту, желания помочь товарищам;
- Воспитывать уважительное отношение к окружающим, заботливое отношение к малышам;
- Воспитывать желание использовать в своей речи фольклор;
- Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми;
- Воспитывать инициативу, организаторские способности;
- Воспитывать звуковую культуру речи;
- Воспитывать читателя, способного испытывать сострадание и сочувствия к героям книги, отожествлять себя с полюбившимися персонажем;
- Воспитывать интерес к музыкально – художественной деятельности, совершенствование умений в этом виде деятельности.

Целевая аудитория: дидактическое пособие «Дарим добро всем» предназначено для использования в групповой, подгрупповой работе с детьми 4-7 лет.

Назначение дидактического пособия: Дидактическое пособие «Дарим добро всем» стимулирует развитие речевой активности, любознательности, наблюдательности, развитие игровой деятельности познавательного интереса, эмоциональной сферы, волевых качеств, воспитание доброжелательности, смелости. Расслабление группы мышц, развитие мимики, жестов, интонации детей дошкольного возраста.

Описание дидактического пособия «Дарим добро всем»

Дидактическое пособие «дарим добро всем» представляет собой телевизор, сделанный из дерева и микрофон, сказочные персонажи добрые и злые.

Описание игровых заданий:

1 игра «Доброе утро»
2 игра «Я сегодня доктор телевидения»
3 игра «Расскажи сказку»
4 игра «Составь задачу»
5 игра «Я артист»
6 игра «Что это»
7 игра «Чудесный мешочек»
8 игра «Что такое хорошо, что такое плохо»
9 игра «Познакомимся со мной»
10 игра «Служба спасения»
11 игра «Я вам сегодня расскажу…»
12 игра «Угадай мелодию»
13 игра «Мое любимое занятие»
14 игра «Путешествие»
15 игра «Посмотри на меня и отгадай кто я»
16 игра «Рассмотри картину и составь рассказ»
17 игра «Разнообразные театрализованные постановки»
18 игра «Ситуация «Помоги товарищу»

19 игра «Ситуация «Как поступить если…»
20 игра «Ситуация «Что нужно сделать»
21 игра «Показывать разнообразные этюды»
1 уровень воспитатель и несколько детей
2 уровень воспитатель и ребенок
3 уровень один ребенок

Лэпбук «Играем вместе»

воспитатель, Мальцева В. А.

Целевая аудитория: дидактическое игровое пособие Лэпбук «Играем вместе» предназначен для использования в подгрупповой и индивидуальной работе с детьми 4-7 лет.

Назначение дидактического игрового пособия: дидактическое игровое пособие –Лэпбук «Играем вместе» стимулирует развитие познавательной, математической, речевой и игровой деятельности детей дошкольного возраста.

Лэпбук способствует развитию количественного и порядкого счета, представлений о геометрических фигурах, ориентировке в пространстве, во времени, пространственных понятий, формированию познавательных интересов и познавательных действий ребенка (в соответствии с требованиями ФГОС ДО).

Данный Лэпбук разработан с учетом индивидуальных потребностей детей.

Цель: развитие познавательной активности и формирование элементарных математических представлений, с помощью дидактических игр.

Задачи:

- Совершенствовать навыки количественного и порядкого счета в пределах 10;
- Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда, умение увеличивать и уменьшать каждое число на 1 (в пределах 10);
- Закреплять умение на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи, при решении пользоваться знаками: плюс(+), минус (-) и знаки отношения (=);
- Уточнить знания цветных геометрических фигур, их элементов и некоторых их свойств;
- Закреплять умение распознавать фигуры независимо от их пространственного расположения, изображать, располагать на плоскости, упорядочить по размерам, классифицировать, группировать по цвету, форме, размерам;
- Совершенствовать умение подбора числа и количества предметов;
- Совершенствовать элементарные представления о времени: его текучести, периодичности, необратимости, последовательности всех дней недели, месяцев, времени года;
- Закреплять умение пользоваться в речи понятиями: «сначала», «потом», «до», «после», «раньше», «позже», «в одно и тоже время»;
- Расширять и уточнять представления детей о предметном мире;
- Развитие логического мышления;
- Развивать в игре сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу;
- Развивать умение самостоятельно действовать в соответствии с предлагаемым алгоритмом;

- Развивать зрение, слух, сенсорные способности;
- Развивать активный словарь детей;
- Воспитывать культуру честного соперничества в игре;
- Воспитывать дружеские взаимоотношения между друг другом.

Описание дидактического пособия «Играем вместе»

Лэпбук «Играем вместе» представляет собой двухсторонняя папка- передвижка, изготовленная из плотного картона, на каждой странице своя игра.

Описание игровых заданий:

«День - ночь» - рассказать, что делают люди в данное время суток.

«Времена года» - дети показывают и называют время года и их месяцы.

«Соедини цифру с количеством предметов»

«Посчитай и запиши»

«Кто где живет»

«Собери пазлы» - соотношение цифры и количества предметов.

«Сравни количество предметов. Вписать в кружки и клетки нужные знаки и числа»

«Составь и реши задачу»

«Число и количество предметов»

«Продолжи логическую цепочку»

«Подбери кто что ест»

«Что лишнее?»

«Разноцветный паровозик»

Уровни сложности

1 уровень – задания для детей 4-5 лет

2 уровень – задания для детей 5-6 лет

3 уровень – задания для детей 6-7 лет

Лэпбук «Умная математика»
для детей старшего дошкольного возраста по ФЭМП

воспитатель, Миронова Л.В.

Цель: Формирование у дошкольников представлений о свойствах предметов (Цвет, форма, геометрические фигуры, цифры, числа, знаки, соседей числа, счет, состав числа) через дидактические игры, собранные в интерактивную папку «Умная математика».

Задачи:

Образовательные:

1. Закрепление геометрических фигур
2. Систематизировать знания детей о цвете и форме, цифрах, геометрических фигур, счет, цифр, соседей числа, состав числа
3. Учить играть в команде
4. Учить договариваться между собой
5. Формировать умение создавать различные вариации игр по собственному замыслу.

Развивающие:

1. Развивать зрительное восприятие
2. Развивать мелкую моторику
3. Развивать познавательные процессы (внимание, воображение, мышление, память
4. Развивать познавательный интерес, творчество, инициативу, коммуникативные навыки ребенка
5. Развитие самостоятельности в организации игр; развивать умения действовать в команде
6. Развивать сенсорное воспитание детей

Воспитательные:

1. Воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенности в себе
2. Воспитывать усидчивость, доводить начатое до конца, целеустремленность, доброжелательное отношение
3. Воспитывать культуру игры (соблюдать правила, радоваться успехам, проявлять честность)

Преимущество дидактического пособия заключается в следующем:

- Возможность использования различных форм организации работы с детьми (индивидуально, в паре, подгруппой, во взаимодействии со взрослым);
- Интересное и привлекательное оформление для детей;
- Дифференциация образовательной работы с учетом способностей и возможностей детей;
- Мобильность использования и компактность хранения;
- Вариативность использование игровых заданий.

Входящие игры в лэпбук:

1. Дидактическая игра «Геометрические фигуры»
2. Дидактическая игра: «Цифры, числа, знаки (< > =)»
3. Дидактическая игра «Гусеница»
4. Дидактическая игра «Головоломка»
5. Дидактическая игра «Кометы»

Дидактическая игра «Геометрические фигуры»

Цель: закрепить представления о геометрических фигурах,

Задачи: совершенствование навыка сравнительного анализа, развитие зрительного, в том числе цветового и плоскостного, восприятия; улучшение моторики пальцев рук воспитание усидчивости, целеустремленности, самостоятельности, наблюдательности, умения действовать по правилам и инструкциям.

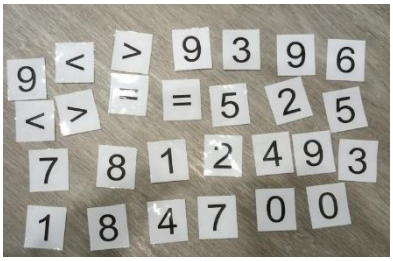
Материал: Карточки с геометрическими фигурами

Ход игры: 1.Предложить детям найти фигуры, которые не имеют углов.

2. Какие фигуры относятся к четырехугольникам.

3. Найди фигуру, у которой больше углов.

Дидактическая игра: «Цифры, числа, знаки (< > =)»



Цели и задачи: Учить детей прямому счёту; – закреплять умение пересчитывать предметы; – формирование образа цифры; учить находить соседей числа; упражнять в умении находить нужную цифру по заданию взрослого; – формировать умение выкладывать числовой ряд и пользоваться им для запоминания образа цифры; – закреплять умение соотносить число (цифру) и количество предметов. – упражнять детей в счете при помощи сенсорной системы и т. д.; упражнять в сравнении двух чисел и ставить нужный знак, формирование навыка порядкового счета, первичных математических знаний.

Материал: Карточки с цифрами, карточки с знаками **(< > =).**

Ход игры: 1. Предложить детям сравнить две цифры и поставить нужный знак.

2. Предложить детям найти и показать соседей чисел,

3. Предложить продолжить числовой ряд.

Дидактическая игра «Гусеница»

Цель: учить прямому счету, выкладывать числовую прямую от заданного числа.

Задачи: развивать воображение, зрительную координация, внимание, память, мышление. **Оборудование:** 6 разноцветных разных гусениц с надписью цифр и изображением геометрических фигур.

Материал: Карточки с изображение гусениц.

Ход игры: Гусеницы выкладываются на столе. Инструкция задания: 1. Дополни цифры в пустые клетки, которых не хватает – расположив цифры от 1 до 6 – от самого маленького числа до самого большого – от 2 до 6 (от 3 до 6 и т. д.) – какая следует после 3, какая цифра была до 3 и т. д. 2. Продолжи ряд последовательно (две точки - одна точка, две точки - одна точка и т.д.)

Дидактическая игра «Головоломка»

Цель: формирование первичных математических представлений.

Задачи:

1.Знакомство с миром чисел, с прямым и обратным счетом, простыми арифметическими действиями;

2.формирование умения сравнивать объекты по количеству; закрепление представления «один» и «много», «меньше» и «больше»;

3.Обучение анализу, сравнению, умению соотносить цифру с количеством объектов;

развитие памяти, концентрации внимания, скорости реакции, мыслительных и речевых способностей.

Материал: Карточки с цифрами, фишки с цифрами.

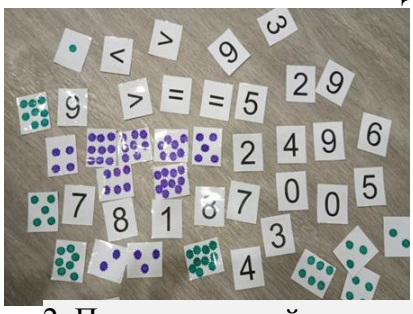
Ход игры: 1. Предложите ребенку заполнить пустые клеточки и вставить пропущенные цифры

в каждый ряд.

2. Предложить детям заполнить пустые клеточки и дополнить правильное число в каждый ряд.

3. Предложить детям сложить (вычесть) числа и поставить в пустую клетку полученное число.

Дидактическая игра «Кометы»



Цель: совершенствование умения вести счет, распределять числовые значения, находить соседей числа, сравнивать числа; больше, меньше, равенство.

Задачи: развитие памяти, умения логически мыслить, рассуждать, анализировать, выдвигать предположения, подводить итоги, концентрировать внимание.

Ход игры: 1.Предложить детям составить последовательность от 1до 10, от 10 до одного.

2. Предложить найти соседей числа.

3. Сравнение двух карточек и поставить между ними правильный знак (< >=)

Материал: Карточки с изображение комет, карточки с знаками (< >=), карточки с цифрами.

Ход игры: 1. Воспитатель показывает цифру, ребенок находит карточку с изображением комет с таким же количеством, какую цифру ему показали.

2. Ребенок выкладывает две карточки с разным количеством комет, воспитатель предлагает положить между карточек верный знак (< >=)

Бизиборд «Я сам»
для второй младшей группы.

воспитатель, Немцева А.С.

Цель игры с бизбордом – не сама игра, а обучение через игру. А еще точнее – помощь в развитие самостоятельности малышей. Осуществление неразрывной связи сенсорного развития с разнообразной деятельностью детей посредством дидактических игр.

Современный бизиборд решает несколько задач одновременно – воспитательную, игровую, обучающую и развивающую.

В процессе работы с детьми определены следующие **задачи:**

- Формировать общие сенсорные способности;
- Знакомить с дидактическими играми и правилами этих игр;
- Воспитывать познавательный интерес, любознательность;
- Способствовать развитию у детей обследовательских умений навыков;
- Развивать мелкую моторику рук
- Закреплять навыки действий с различными предметами;
- Уметь общаться со своими сверстниками и с взрослыми.

С помощью Бизиборда происходит развитие…

- Мелкой и крупной моторики;

- Внимательности и самостоятельности;
- Мышления;
- Сенсорики;
- Творческого потенциала;
- Логики, памяти;
- Развития речи;
- Навыков (застегнуть пуговку, завязать шнурок, открыть замочек и т.д.)

Формы работы с бизибордом:

- Образовательная деятельность;
- Совместная деятельность
- Индивидуальная деятельность
- Дидактическая игра

Ожидаемые результаты:

Ребенок:

- Овладевший средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками;
- Любознательный и активный;
- Имеющий первичное представление о мире;
- Овладевший необходимыми умениями и навыками.

Дидактическое пособие сделанное своими руками – это всегда дополнительный стимул к работе воспитателя с детьми. Поэтому оно никогда не бывает лишним. Можно и без особых затрат обновить дидактические пособия в своих группах.

Игры

Игра№1 «Соотнеси фигурки»

Цель: закрепление название и внешний вид фигур (круг, треугольник, квадрат) через надевание на пуговки фигуры проговаривая каждую из них.

Игра№2 «Интересный планшет»

Цель: развитие мелкой моторики и воображения.

Игра№3 «Геоборд»

Цель: развитие мелкой моторики, мышления, логики, через составления заданной фигуры резинками.

Игра№4 «Помоги барашку пройти через все препятствия»

Цель: сенсорное развитие, развитие мелкой моторики.

Ирга№5 «Что лежит в домиках»

Цель: развитие речи и закрепления знаний. Уметь правильно называть фигуры, цвета.

Лэпбук с игровыми упражнениями «Занимательная математика»

воспитатели, Романова Н. М., Рынина Н.Н.

Цель: формировать элементарные математические представления, способствовать когнитивному развитию детей.

«Математические пазлы»

Цель: систематизировать знания детей чисел от 1 до 10; закреплять навыки счета в пределах 10; развивать память, внимание, логическое мышление, речь.

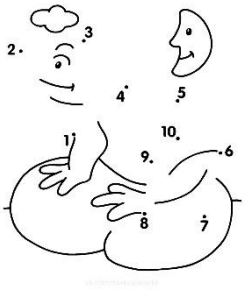
Количество участников: 1-3**.**

Материал: разрезные картинки пронумерованных от 1 до 10.

Ход игры: ребенку необходимо расположить отрезки картинки таким образом, чтобы цифры располагались от одного

до десяти в ряд. Если ребенок расположит цифры правильно, то из отрезков образуется красочная картинка.

«Рисуем по точкам» (соедини цифры по порядку)



Цель: закрепление навыков счета, состава числа; развитие зрительного восприятия, логического мышления.

Количество участников: 1.

Материал: листы для упражнения соедини цифры.

Ход игры: ребенку необходимо соединить точки/цифры по порядку и рассказать, что получилось, при желании можно раскрасить полученную картину.

«Веселая улитка»

Цель: развитие зрительного восприятия и внимания, закрепить умение различать основные цвета, развитие наблюдательности.

Количество участников: 1-2.

Материал: карточки с **изображением улитки с приклеенными на** «домике» в определенной последовательности кругами разных цветов и размера, фигурка **улитки с пустыми** «домиком» и цветные круги из картона разного размера и цвета.

Ход игры: воспитатель предлагает детям рассмотреть **улитку на карточке,** спрашивает **детей,** чем они отличаются и предлагает расставить круги на «домике» **улитки** в той же последовательности цветов и размера, что и на **улитке** предложенной карточки.

«Квадрат» (игра на липучках)

Цель: развитие пространственных представлений.

Количество участников: 1-2.

Материал: квадрат, разделенный на секции**,** картинки.

Ход игры:

Вариант 1. Воспитатель просит вспомнить ребенка, где у него правая рука. Затем ребенку предлагается назвать какие картинки расположены справа от него.

Вариант 2. Воспитатель или кто-нибудь из детей называет игрушки, расположенные в одном ряду, и просят ребёнка, находящегося в центре ковра назвать – с какой они стороны.

Воспитатель или кто-нибудь из детей располагает картинки в произвольном порядке, и просят ребенка, назвать, где картинки располагаются (*слева, в левом нижнем углу, в центре, а под ним… и т.д.*).

Вариант 3. Ребенок самостоятельно располагает картинки на квадрате, сопровождая комментариями, где он располагает картинку.

«Сыщик»

Цель: развить у **детей навыки счета,** логическое мышление.

Количество участников: 1-4.

Материал: картинки с изображением большим количеством предметов.

Ход: игры:

Вариант 1. «Посчитай и скажи число»

Воспитатель предлагает детям посчитать определенные фигуры по карточкам и озвучить их количество.

Вариант 2: «Посчитай и напиши число»

После того, как дети научились определять число фигур,

воспитатель просит детей написать число, которое получилось в квадратике.

Вариант 3: «Командная игра»

Воспитатель предлагает детям разделиться на команды, выбрать картинки и определить количество фигур на время. Побеждает команда, которая первой справилась с заданием.

«Противоположности»

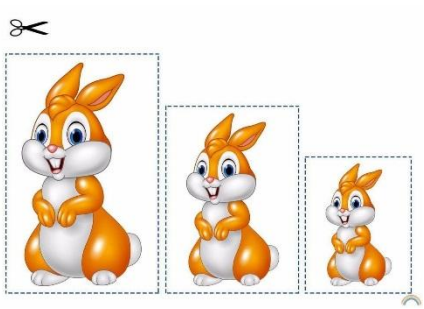
Цель: учить находить предметы и явления, что противоположны по значению.

Количество участников: 1-6.

Материал: карточки с предметами противоположными друг другу.

Ход игры: большие карточки перемешиваются. Маленькие карточки раздаются поровну между участниками. Ведущий берет одну из больших карточек, читает слово, написанное на ней, и показывает картинку участникам игры. Тот из игроков, который считает, что эта карточка подходит к одной из его карточек, называет слово, противоположное по значению тому, что прочитал ведущий. Побеждает тот, кто первым подберет пары ко всем своим карточкам.

«Большой, средний, маленький»



Цель: формирование понятий о величине.

Количество участников: 1-2.

Материал: картинки с изображением предметов разной величины.

Ход игры:

Вариант 1. Для младшей группы дошкольников (2-3 лет) можно разложить на столе карточки, изображающие предметы в большом и маленьком виде: куклу, плюшевого медвежонка, новогоднюю елочку, мячик, машинку и прочее. Задача детей – сказать, какое из парных изображений большое, а какое маленькое.

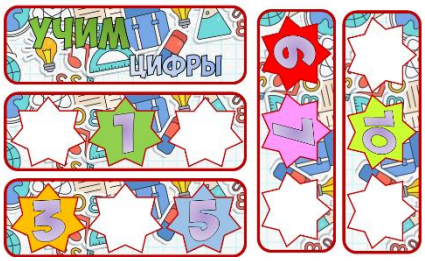
Вариант 2. Для средней возрастной группы подойдет дидактическая игра по математике «Большой-маленький», для которой необходимо нарисовать или вырезать изображения двух стеклянных банок – большой и маленькой, а также по нескольку крупных и мелких яблок.

Педагог спрашивает, одинаковы ли фрукты. Дети отвечают, что они разные. Далее показывает банки, объясняет, что одна большая, другая маленькая. Задача игроков – правильно распределить яблоки по банкам в соответствии с размерами.

В ходе игры воспитатель должен комментировать действия играющих: «Большое яблоко поместили в большую банку», «Маленькое – в маленькую банку».

Вариант 3. Для старшей группы дошкольников подходит игра, формирующая представление не только о размерах предметов, но и их положении относительно друг друга. Для дидактической игры «Большой-средний-маленький» необходимо подготовить изображения зайцев и деревьев крупного, среднего и мелкого размера. Воспитатель рассказывает, что у каждого зверька свой дом под деревом. Задача – распределить зайцев и деревья по величине. Игроки кладут изображения зайчиков на деревья, педагог объясняет им понятие «перед». Далее рассказывает, что зайчики испугались волка, нужно помочь им спрятаться. Дети подкладывают картинки зайцев под деревья, педагог знакомит их с пространственным понятием «за».

«Учим цифры»



Цель: упражнять детей в определении последующего и предыдущего числа к названному.

Количество участников: 1-4.

Материал: Карточки, звездочки с цифрами.

Ход игры: перед ребенком располагаются карточки с цифрами (на карточках есть пропущенные цифры), ребенку необходимо расположить на карточку пропущенную цифру.

«Рыбалка»

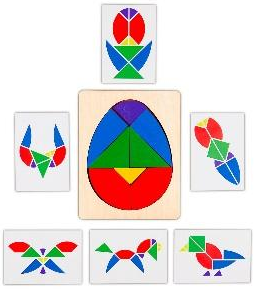
Цель: закреплять навыки ориентировки на плоскости в процессе соотнесения детьми парно противоположных направлений право и лево с направлениями плывущих рыбок в аквариуме, закрепить умение различать цвета.

Количество участников: 1-2.

Материал: поле аквариума с котом, карточки задания, рыбки на липучках разного цвета и направления.

Ход игры: перед ребенком располагается поле с липучками и карточка с заданием, нужно расположить рыбок по цвету и направлению право или лево.

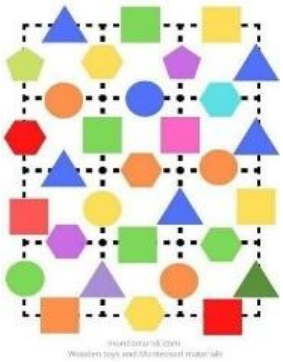
«Математические головоломки: «Колумбово яйцо», «Геометрические головоломки»»



Цель: конструирование на плоскости различных силуэтов, напоминающих яйцо. Развить пространственное воображение, сообразительность, смекалку, комбинаторные способности, усидчивость и мелкую моторику.

Количество участников: 1-2.

Материал: овал, который разрезан на 10 частей. В результате получается треугольники, трапеции с ровными и округлыми сторонами. Именно из этих частей необходимо сложить силуэт предмета.



Ход игры: Для начала ребенка знакомим с «Колумбовым яйцом», показываем его в собранном виде. Далее даем малышу самому собрать его со схемой собранной головоломки.

2-й вариант игры: усложняем задание убираем схему собранной головоломки, и ребенок пробует собрать по памяти.

3-й вариант игры: Ребенок проявляет фантазию и создает простейшие изображения без схемы.

«Лабиринты»

Цель: способствует развитию логического и пространственного мышления, внимания, наблюдательности и усидчивости, а также развивается особое качество как целеустремленность при самостоятельном использовании.

Количество участников: 5-6.

Материал: карточки ламинированные лабиринты, фломастер на водной основе, губка.

Ход игры: детям дается задание, на примере, помочь мышонку добраться до сыра, или ракете к планете.

«Цветные карандаши»

Цель: Развивать умение различать и называть основные цвета. Развивать речь, внимание, логическое мышление. Развивать моторику кистей пальцев рук через действия с предметами. Воспитывать усидчивость, умение бережно относиться к игровым фигурам

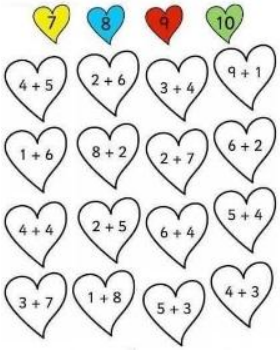
Количество участников: 1-2.

Материал: игровое поле с липучками, фишки с липучками.

Ход игры: перед ребенком игровое поле с липучками и фишки с изображением (фруктов, овощей, мебели, еды, обуви, головные уборы) которые нужно распределить на игровом поле по цвету.

2-й вариант игры: разложить фишки и каждую фишку классифицировать, называя одним обобщенным словом.

Раскраска по цветам «Веселые примеры»



Цель: упражнять детей в умении сопоставлять цвета, способствовать закреплению знаний и системе цветов. Закреплению счета в пределах 10.

Количество участников: 5-6.

Материал: карточки с заданием.

Ход игры: ребенок берет карточку с заданием, где на поле показана фигура с цифрами, цвет определяется по схеме на карточке.

«Геометрические фигуры»

Цель: учить детей различать геометрические фигуры, сравнивать фигуры, развивать долговременную память.

Количество участников: 5-6.

Материал: карточки с изображением геометрических фигур.

Ход игры: рассмотреть геометрические формы – круг, треугольник, квадрат. Отсчитав вслух (или отхлопав) до 5, отыскать среди своих фигур ту, которую педагог, показав, перевернул изображением вниз.

«Задачки в стишках»

Цель: развивать находчивость, смекалку, память, мышление.

Количество участников: 5-6.

Материал: карточки с задачками.

Ход игры: дети садятся вокруг воспитателя, зачитав задачку стишок дети отгадывают ее по очереди или вместе.

Сенсорная игра «Рисуем фигуры на спине»

Цель: способствует развитию мышления, внимания и памяти; сенсорного и тактильного восприятия, эмоциональной сферы ребёнка. В этой игре дети приходят к осознанию, что очень важно настроиться на понимание другого человека. Активно развиваются коммуникативные навыки.

Количество участников: 3-4.

Материал: карточки с заданиями.

Ход игры: ребенок берет карточку и рисует другому участнику изображенную фигуру на спине, ребенок отгадывает ее называет. Игроки меняются ролями.

2-й вариант игры: дети самостоятельно придумывают

фигуры и рисуют их на спине второго игрока.

3-й вариант игры: 4 игрока стоят в колонну спиной к впереди стоящему, последний игрок рисует фигуру на спине впереди стоящего, а далее впереди стоящий рисует ее на спине дальше впереди стоящему и так до конца пока первый стоящий участник не назовет фигуру, которую рисовали 3 сзади стоящих игрока.

Методическое пособие «Сенсорная дидактическая юбка» для детей 2-3 лет

воспитатели, Семеусова Т.Н., Литвинова В.С.

Цель: создание развивающей игровой среды для успешной адаптации детей к условиям детского сада.

Задачи:

Образовательные:

- совершенствование психических процессов у детей - восприятия, внимания, памяти, ощущения, мышления;
- развитие речи, воображения, творческих способностей, мелкой моторики, коммуникативных способностей.

Воспитательные:

- развитие эмоционально волевой сферы.

Развивающие:

- формирование навыков необходимых для самообслуживания: закрыть, открыть; завязать, развязать; достать понравившийся предмет из кармашка, прикрепить его, снять, убрать на место;
- развитие познавательной и исследовательской активности.

Материалы:

Юбка, на которой нашита: ткань разных цветов, и разная на ощупь; «божья коровка» с петлями для застегивания пуговиц и молнией; передвигающаяся черепашка вверх- вниз; небольшие элементы шуршащие и шумящие на ощупь ; передвигающиеся камешки и бусины по нити; цветы присоединяющиеся способом застегивания пуговицы; листочки на липучках, большой карман на молнии.

Пособие можно использовать как в групповой, так и в индивидуальной работе.

Дидактические упражнения:

«Рассматривание юбки»

Цель: создание тёплых, доверительных отношений педагога с ребёнком.

Ход игры: воспитатель или помощник воспитателя одевает юбку на себя, а ребятишки встают вокруг и изучают юбку исследуя и ознакамливаясь с каждой деталью.

«Шумящие клубнички»

Цель:

- развивать слуховое восприятие;
- обучать устанавливать сходство в громкости звучания;
- расширять и активизировать словарный запас слов: «тихо», «громко», «тише», «громче».

Материал: элемент с клубничками на дидактической юбке.

Ход игры: воспитатель приглашает детей поиграть с клубничками. Вначале дети знакомятся со звучанием, исходящим при тряске клубнички. Затем воспитатель шумит клубничкой «тихо», «громко» и дает детям понять как это, вскоре предлагает сравнить в звучании «громче», «тише».

«Петелька»

Цель:

- учить детей надевать петельку на пуговицу;
- закреплять представление о цветах;
- активизировать словарь использованием слов, обозначающих морских обитателей;
- способствовать развитию любознательности.

Материалы: зона с морскими обитателями на дидактической юбке.

Ход игры: воспитатель предлагает ребятишкам отправиться изучать морских обитателей. Дети с интересом слушают описание морских обитателей, параллельно закрепляя представления о том, какого они цвета. Воспитатель говорит: морские обитатели вышли из своего домика и хотят обратно. Поможем им? (показывает, как одеть петельку на пуговицу) Воспитатель предлагает всем по очереди попробовать научиться одевать петельку на пуговицу.

«Божья коровка»

Цель:

- закреплять представление о цвете;
- повторение и закрепление счета;
- активизировать словарный запас;
- закрепить представление детей о форме (круг);
- формирование навыков самообслуживание (вдевание пуговицы в петлю.

Материалы: зона с «божьей коровкой» на дидактической юбке.

Ход игры: воспитатель зовет с огромным удивлением и восторгом детей посмотреть кто прилетел и сел ней на юбку. Дети с восторгом узнают ее и говорят, что это «божья коровка». Воспитатель спрашивает где ее можно встретить, и если дети затрудняются сказать, то подсказывает и рассказывает. Воспитатель спрашивает какого цвета она и точечки на ее спинке. Воспитатель говорит ребяткам, что «божья коровка» собралась в гости, очень спешит, а у нее не одна лапка и она просит помочь ей обуться (одеть петельки на пуговицы), предлагая всем по очереди попробовать и помочь. В процессе игры спрашивая у детей какой формы и какого цвета наши пуговицы, при затруднении ответа помогая детям.

Еще много дидактических игр можно придумать, с каждым элементом дидактической юбки. В ходе игр хорошо видна эффективность сенсорной адаптации. Также можно сопровождать игры стишками и потешками для более эффектного процесса игры и эффективного результата.

Лэпбук «Веселая математика»

воспитатель, Табитуева Л.Д.

Лэпбук предназначен для детей 3-4 лет, можно использовать в работе как со всей группой, так с подгруппой и индивидуально.

<u>Цель</u>: Создать условия для развития элементарных математических представлений у детей 3-4 лет.

<u>Задачи</u>:

- ✓ Закреплять умение считать, соотносить цифры с количеством предметов.
- ✓ Закреплять умение у детей различать: предметы по цвету, по количеству

✓ Закреплять умение у детей различать и называть геометрические фигуры *(круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник)* и соотносить их похожими предметами.

✓ Закреплять умение у детей сравнивать предметы по длине, высоте, размеру.

✓ Закреплять у детей умение определять пространственное расположение предметов, используя предлоги: на, в, под, над и т. д.

✓ Развитие сенсорных способов познания, математических свойств и отношений (обследование, сопоставление, группировка, упорядочение).

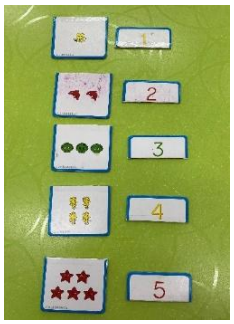
✓ Воспитывать познавательный интерес к математическим играм и упражнениям.

Игровой развивающий материал, представленный в лэпбуке подразделяется на четыре раздела:

1. Количество и счет
2. Величина
3. Геометрические фигуры
4. Ориентировка в пространстве, во времени

РАЗДЕЛ 1- «Количество и счет»

Дидактическая игра «Счетная мозаика»



Цель: познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой. Оборудование: карточки с цифрами, картинки.

Ход игры: Предложить ребенку рядом с поставленной цифрой поместить соответствующее ей количество предметов на карточке

Дидактическая игра «Ладошки для счета»

Цель: познакомить с цифрами; учить устанавливать соответствие количества с цифрой.

Ход игры: Ребенок может считать, решать простые задачи, складывать и вычитать различные числа в пределах 5 с помощью фоамирановых ладошек, загибая на них нужное количество пальчиков. Изготовлены из фоамирана с нашитыми на ладошки и кончики пальцев полосками – липучками.

Дидактическая игра «Солнышко»

Цель: Учить определять количество предметов путем пересчета (в пределах 5), познакомить с цифрами 1-5, учить узнавать их среди других цифр и правильно соотносить цифру с количеством предметов.

Ход игры: Ребенок отчитывает количество бусинок и соотносит с цифрой.

Дидактическая игра «Веселые прищепки»

Цель: Упражнять детей в счете в пределах 5. Развивать целенаправленное внимание, логическое мышление, мелкую моторику и координацию движений рук.

Ход игры: Детям раздаются карточки, разделенные на четыре части, с изображением на каждой предметов разного количества. Ребенку

требуется сосчитать предметы на карточке, отсчитать такое же количество прищепок и прицепить их на карточку.

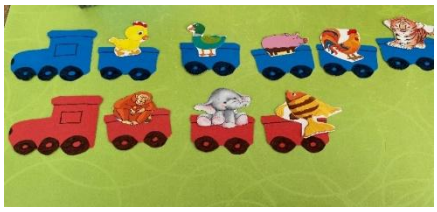
РАЗДЕЛ 2- «Величина»

Дидактическая игра «Большой, средний, маленький»

Цель: Развивать умение у детей различать предметы контрастной величины и обозначать их словами: большой, маленький.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку показать картинки и назвать предметы разной величины (маленький, средний, большой)

Дидактическая игра «Паровозик с вагончиками»



Цель: Цель: учить сравнивать два предмета по длине и обозначать результат сравнения словами "длинный", "короткий"

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку рассадить животных по вагончикам и определить какой паровоз с вагончиками длинный, а какой короткий.

Дидактическая игра «Ленточки»

Цель: Закреплять умение сравнивать предметы по заданному признаку длине и ширине, пользуясь приемом наложения

Ход игры: Воспитатель достает две игрушки - плюшевого мишку и куклу Катю. Он говорит детям, что Мише и Кате хочется сегодня быть нарядными, а для этого им нужны пояски. Дети с помощью воспитателя примеряют и завязывают пояски игрушкам. Затем игрушки хотят поменяться поясками. Воспитатель предлагает снять пояски и поменять их игрушки. Вдруг обнаруживает, что на мишке Куклин поясок не сходится, а для куклы поясок слишком велик. Воспитатель предлагает рассмотреть пояски, а затем накладывает короткую ленточку на длинную. Объясняет, какая ленточка длинная, а какая короткая, т. е. дает название качества величины - длина.

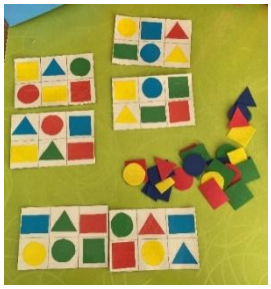
РАЗДЕЛ 3 – «Геометрические фигуры»

Дидактическая игра «Подбери предмет к форме»

Цель: Способствовать формированию умений сравнивать форму изображенного предмета с геометрическими фигурами и подбирать предметы по геометрическому образцу.

Ход игры: Ребенку предлагают назвать геометрическую фигуру нарисованное на карточке и подобрать к нему картинки с изображением предметов по форме похожие на эту фигуру.

Дидактическая игра «Геометрическое лото»



Цель: Формирование представлений детей о геометрических фигурах.

Ход игры: Игра проводится с подгруппой детей 6 чел. Воспитатель (или ребенок) с помощью барабана со стрелкой выбирает геометрическую фигуру, показывает ее детям. Дети ориентируясь на свою карту берут нужную геометрическую фигуру и кладут на свое игровое поле. Дети должны закрыть все клетки на карте. Выигрывает тот, кто первым закроет все геометрические фигуры на карточке.

Дидактическая игра «Геометрические фигуры»

Цель: Формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку сначала выложить по линии треугольники, квадраты, круги, а затем разложить по цвету и форме.

Дидактическая игра «Автобус»

Цель: Закреплять знания о геометрических фигурах и цвете, развитие мелкой моторики.

Ход игры: Воспитатель предлагает ребенку продеть шнурок по заданному примеру в геометрическую фигуру определенного цвета.

РАЗДЕЛ 4. «Ориентировка во времени и пространстве»

Дидактическая игра «Когда это бывает» (части суток)

Цель: Закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «День», «Вечер», «Ночь»

Ход игры: у ребенка карточки, на которых изображены картинки из жизни, относящиеся к определенному времени суток. Воспитатель показывает картинку, например, «Зарядка», и спрашивает: «Когда это бывает?» и т.д.

Дидактическая игра «Времена года»

Цель: Учить детей различать и называть времена года по их признакам. Находить соответствующие картинки, развивать зрительную память, внимание, речь.

Ход игры: Воспитатель показывает картину с изображением времени года (например: лето) ребенок находит соответствующую времени года картинку. Объясняет, почему эта картинка подходит. Рассказывает, что изображено на ней.

Дидактическая игра «Вверху-внизу. Кто выше?

Цель: Развитие пространственных представлений

Ход игры: Ребенок выбирает карточку называет взятый предмет и прикрепляет его на таблицу так, чтобы было отражено реальное положение его в пространстве.

Дидактическое пособие «Сенсорный сундучок»

педагог-психолог, Хмелевская Е. О.

Возрастная группа детей: дидактическое пособие предназначено для детей от 2 до 7 лет.

Дети младшего дошкольного возраста обследуют поверхности тактильно, а дети постарше сравнивают на что похожа эта поверхность, закрывают глаза и исследуют закрытыми глазами, подключая воображение.

Цель: Создание условий для формирования сенсомоторных навыков и сенсорного восприятия.

Задачи:

- развивать зрительное восприятие, мелкую моторику;
- развивать тактильные ощущения, тактильную память;
- формировать первичные представления об объектах окружающего мира;
- развивать познавательную и исследовательскую деятельность у дошкольников;
- развивать представления о цвете, форме, величине предметов, положение в пространстве;
- развивать координацию движений кистей и пальцев рук;
- развивать связную речь, умение выражать свои ощущения от прикосновений;
- развивать эмпатию, снятие психоэмоционального напряжения.

Используемый материал: дощечки, фольга, спички, цветная бумага, фетр, мягкая губка, мех, разная по фактуре ткань, цветная ребристая бумага, проволока, шнурок, нитки, воск от свечи, стеклянные камни, воздушно-пузырчатая пленка.

Описание дидактического пособия: дидактическое пособие многофункционально, оно состоит из набора пронумерованных от 1 до 13 дощечек с разными на ощупь поверхностями. Дети ощупывают не только пальцами, но и всей ладонью, поэтому дощечки сделаны размером с ладонь или чуть больше.

Пособие может быть использовано как дидактическое панно при организации образовательной деятельности, так же в самостоятельной и совместной игровой деятельности детей.

Варианты применения дидактического пособия

Вариант игры применяется в зависимости от возраста ребенка.

Перед работой с тактильными дощечками желательно сделать ребенку массаж пальцев и кистей рук (1-2 минуты).

1-й вариант игры:

Цель: развивать тактильные ощущения, мелкую моторику.

Ребенку поочередно даются дощечки, он их ощупывает, описывает свои ощущения (маленькие дети с помощью наводящих вопросов педагога).

2-й вариант игры:

Цель: развивать познавательную и исследовательскую деятельность, тактильные ощущения.

- Дать ребенку сигнал, чтобы он закрыл глаза. Вложить в его руки дощечку с установкой ее потрогать. Спросить у ребенка, что ему это напоминает, когда он трогает (гладит) дощечку (пушистого котенка, колючего ежика и т.д.). Взять у ребенка дощечку и попросить, чтобы он открыл глаза. Количество дощечек определяется возрастом ребенка.

3-й вариант игры:

Цель: развивать тактильные ощущения от прикосновения к различной поверхности**;** учить обследовать дощечку подушечками пальцев и всей ладошкой; обогащать словарный запас качественными прилагательными; закрепить цифровой ряд первого десятка: развивать внимание, способность работать не спеша, сосредоточенно.

- Рассмотреть и ощупать первые три дощечки. Охарактеризовать их свойства (мягкая пушистая, теплая, жесткая, шершавая, холодная, ворсистая и т.д.).

- перевернуть дощечки и назвать их номера. Запомнить соответствие порядкового номера и поверхности дощечек.

- Закрыть руки ребенка экраном (на уровне груди). Перемешать дощечки. Ребенок ощупывает дощечки и располагает их по порядку номеров. Экран убирают, педагог анализирует действия ребенка. Задание выполняется со всеми дощечками, постепенно увеличивая их количество.

4-й вариант игры:

Цель: продолжать развивать тактильную память, логику в действиях; развивать воображение, запоминание и последующее воспроизведение; учить сравнивать, анализировать, обобщать, фантазировать, совершенствовать эмоциональную и речевую активность.

- верхний ряд – предметные картинки, нижний – соответствующие дощечки. Ребенок подбирает их самостоятельно. Обсуждает с педагогом выполнение задания.

- Руки ребенка закрывают экраном, педагог перемешивает дощечки. Глядя на картинки и ощупывая дощечки, ребенок расставляет их по порядку номеров. Экран убирают и проверяют правильность выполнения задания. Количество дощечек зависит от индивидуальных возможностей ребенка.

- Работа без экрана. Ребенок закрывает глаза. Предметные картинки накрывают, две из них меняют местами. Одновременно меняются местами соответствующие дощечки. Ребенок открывает глаза и по нарушенному порядку дощечек определяет (называет), какие картинки поменяли местами. Картинки открывают и сверяют с правильным (неправильным) ответом.

- Аналогичное задание, но с экраном. Нарушенный порядок дощечек ребенок определяет на ощупь, затем называет картинки, которые поменяли местами.

5-й вариант игры:

Цель: продолжать развивать тактильные ощущения, совершенствовать запоминание; создавать эмоциональное настроение; развивать внимание, терпение, творческое воображение; поддерживать интерес к действиям с дощечками; учить детей анализировать, сравнивать, логически согласовывать дощечку и картинку; обогащать словарный запас существительными и прилагательными.

- По количеству дощечек предлагаются предметные картинки. Ощупывая дощечку, глядя на предметные картинки, используя воображение и фантазию, ребенок подбирает подходящую картинку, объясняет, почему именно эту. Например, дощечка №5 шуба, №4 забор и т.д.

- Верхний ряд – подобранные ребенком картинки. Нижний ряд – дощечки по порядку номеров. Ощупать дощечку (без экрана), согласовав прилагательное с существительным, назвать картинку. Запомнить картинку. Ощупать следующую и т.д.

- Предметные картинки закрыть чистыми листками бумаги. Ребенок ощупывает дощечку и по памяти называет картинку. Названную картинку необходимо открыть и сверить с правильным (неправильным) ответом. Задание проводится как без экрана, так и с экраном.

- Дощечки остаются те же, а картинки заменяются новыми из соответствующего набора. Это дает возможность к каждой дощечке подбирать разные существительные с помощью подходящих предметных картинок.

- количество предметных картинок увеличивается до 3-5 из0 каждого набора, одновременно на столе до 30-40 картинок. Ребенок должен из их общего количества выбрать необходимые к соответствующей дощечке, выстроить в ряд по вертикали над каждой дощечкой. Объяснить свой выбор, ответить на вопросы педагога.

6-й вариант игры:

Цель: совершенствовать все виды памяти; стимулировать внимание, сосредоточенность в работе; развивать фантазию, творческое воображение; поддерживать у детей уверенность, положительный эмоциональный фон.

- Ощупывая дощечку, привлекая творческое воображение, фантазию, ребенок подбирает сначала как можно больше существительных, затем – прилагательных.

Например: дощечка №5, существительные – кошка, кот, белочка, медведь, шапка ковер и т.д. Прилагательные – пушистая, мягкий, теплый, красивый, прекрасный и т.д.

- Ощупывая дощечку, привлекая творческое воображение и фантазию, ребенок называет одно существительное и как можно больше прилагательных к нему.

Например: дощечка №2 – лабиринт, он длинный, сложный, трудный и т.д.

- Ощупать одну дощечку и составить предложения по ассоциациям.

Например: дощечка №4. Котенок забрался на забор.

7-й вариант игры:

Цель: продолжать развивать познавательную и исследовательскую деятельность у дошкольников; развивать зрительное восприятие, мелкую моторику; развивать координацию движений кистей и пальцев рук.

- Используем дощечки под номером 12 и 13. Для начала ребенок может просто проводить пальчиками по дорожкам. Затем можно попросить пошагать ведущей рукой одним пальчиком. Затем шагаем указательным и средним. Усложнение задания на этом этапе состоит в том, что постепенно вводятся остальные пальчики руки в следующей последовательности: указательный и средний пальчики; указательный и безымянный пальчики; указательный палец и мизинец; большой палец и мизинец; большой и указательный пальчики; большой и средний пальчики; большой и безымянный пальчики; средний.

«Шагая» пальчиками, важно подключать к работе кисть руки. Движения кисти руки в запястье помогут выполнять сложные в воспроизведении «шаги». На этом этапе стихотворный текст может произносить как взрослый, так и ребенок.

- Содружественные (одновременные) движения пальчиками обеих рук. Этот этап предполагает работу одноименных пальчиков обеих рук. Пальчики левой руки работают по четной странице разворота, правой руки — по нечетной.

- Наиболее сложный этап, когда ребенок учится выполнять одновременно разнотипные движения пальцев рук (пальчики одной рукой «шагают вверх», другой — «вниз»). Разнотипность движений может заключаться и в использовании разных пальчиков разных рук (на левой руке работают указательный и средний пальчики, на правой — большой палец и мизинец). Эта работа требует более высокого уровня регуляции, в отличие от содружественных движений, воспитывает у ребенка сосредоточенность, умение сконцентрироваться и удерживать внимание.

Данное упражнение можно сопровождать стихотворным текстом (см. приложение 1).

Приложение 1

Стихотворения для «пальчиковых шагов» на сенсорных дорожках.

Два жучка пошли гулять,
Свои ножки поразмять.
Каждый по своей дорожке:
Не устали бы их ножки!

Помоги жучкам дойти до леса. «Прошагай» пальчиками правой руки по дорожкам. У каждого пальчика своя дорожка: большой и указательный, указательный и средний, средний и безымянный, безымянный и мизинец, большой и мизинец, большой и безымянный, большой и средний.

Зайчик,зайчик, поскачи
И морковку поищи,
Поищи капустку —
Будет очень вкусно!

Помоги зайчику прискакать в огород. «Проскачи» пальчиками левой руки по кружочкам. У каждого пальчика своя дорожка: большой и указательный, указательный и средний, средний и безымянный, безымянный и мизинец, большой и мизинец, большой и безымянный, большой и средний.

Мячик, мячик, прыг-скок,
Догони меня, дружок,
От меня не убегай,
Поскорее догоняй.

«Проскачи» пальчиками правой руки по кружочкам, как мячик, и догони мальчика. У каждого пальчика своя дорожка: большой и указательный, указательный и средний, средний и безымянный, безымянный и мизинец, большой и мизинец, большой и безымянный, большой и средний.

Рано встанет поутру,
Прокричит «Ку-ка-ре-ку»
Наш весёлый петушок,
Золотистый гребешок.

Помоги петушку всех рано утром разбудить. «Прошагай» пальчиками левой руки по кружочкам к солнышку. У каждого пальчика своя дорожка: большой и указательный, указательный и средний, средний и безымянный, безымянный и мизинец, большой и мизинец, большой и безымянный, большой и средний.

Домовёнок Кузя
Ищет новый дом.
Хочет быть хозяином,
Поселиться в нём.

Помоги домовенку Кузе найти новый домик. «Прошагай» пальчиками левой руки по кружочкам: большим и указательным, указательным и средним, средним и безымянным, безымянным и мизинцем, большим и мизинцем, большим и безымянным, большим и средним. Активно работает кисть руки.

Люба леечку взяла,
Поливать цветы пошла.
Маки, астры, георгин,
Не завянет ни один.

Помоги Любочке полить цветы на клумбе. «Прошагай» пальчиками правой руки по кружочкам: большим и указательным, указательным и средним, средним и безымянным, безымянным и мизинцем, большим и мизинцем, большим и безымянным, большим и средним. Активно работает кисть руки.

Прыг-скок, прыг-скок,
Я с листка на листок.
Я — весёлая лягушка,
Ваша милая подружка.

Помоги лягушке перепрыгнуть с листка на листок. «Прыгай» всеми пятью пальчиками правой руки по листкам, одновременно с произношением стихотворения. (На первом этапе взрослый помогает ребенку.)

Бизиборд «Автомобиль»

учитель-логопед, Цырендоржиева Д.Ц.

«Движения руки всегда тесно связаны
с речью и способствуют ее развитию»
В.М. Бехтерев

«Чем больше мастерства в
детской руке, тем он умнее»
В.А. Сухомлинский

Данное пособие предназначено для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет.

Цель: Создание условий для развития мелкой моторики пальцев и ручной умелости у детей. Развитие речи, мыслительных и творческих процессов.

Задачи: Развитие координации движений рук. Формирование познавательного интереса и внимания.

Коррекция речевых процессов и развитие познавательного интереса у дошкольников. Закрепление навыков элементарного математического счёта и грамматики. Воспитание волевые умений не отвлекаться от поставленной задачи, доводить начатое дело до завершения.

Описание: Бизиборд представлен в форме автомобиля, это деревянная панель, на поверхности которой закреплены предметы: замки с ключами, которые можно открывать-закрывать. Цветные пластиковые гайки -цветы, которые можно закручивать-выкручивать. Имеется панель небольшого тканевого бизиборда с современными видами застежек. Дети учатся застегивать-расстегивать пуговицы, шнуровать-расшнуровывать обувь, расстегивать замки на липучих лентах, проводить разные манипуляции с современными видами застежек.

На передней панели автомобиля расположен отражающий свет светофор. С помощью карманного фонаря можно «включить » цвета светофора и рассказать о правилах безопасного перехода дороги. Также на бампере закреплено вращающееся колесо. На переднем колесе имеется вращающийся диск (пластинки) с предметными картинками и малый диск с буквами. Это пособие многофункциональное, картинки можно менять по теме «Дикие и домашние животные», «Овощи и фрукты», «Виды транспорта»,«Времена года» и т.д.

По центру панели располагаются пары цветных ладоней для деления слов на слоги (ладонь синего цвета это согласный твердый звук, ладонь зеленого цвета это согласный мягкий звук, ладонь красного цвета это гласные звук). Дошкольники, имея зрительную, тактильную и двигательную опору легко закрепляют навык деления слов на слоги.

На панели расположен сказочный домик Теремок, для восприятие цвета и формы. На дверцах изображены герои сказки, за дверцами цифры и картинки с предметами угощения животных.

Варианты применения дидактической игры «Теремок»

Цель: Закрепить названия геометрических фигур. Развивать мелкую моторику и ловкость рук у детей.

Задачи: Вспомнить и назвать геометрические фигуры, цвета. Закрепить умение ориентироваться в пространстве: вверх низ, справа – слева. Повторить знания состава чисел. Отработать согласование существительных с числительными в родительном падеже. Учить задавать вопросы к живым предметам и отвечать на них. Расширять словарь и развивать связную речь у детей.

Первый вариант игры. Как называется такой сказочный домик? Кто живет в этом теремке? Какой геометрической формы окна у героев сказки «Теремок»? Как называется дерево, которое растет рядом с теремком? Сколько яблок созрело на яблоне? Какие животные живут в дупле яблоньки? Назови семейство белок. Папа белка, мама белочка, дети бельчата.

Второй вариант игры. Как называется такой сказочный домик? Вспомните и назовите по очереди, кто первый заселился в теремке, кто второй и т.д. Вам хочется побывать в гостях у каждого героя сказки? Для этого нужно открыть окна с левой стороны, снизу вверх, назвав цвет и форму окна. Затем с правой стороны, с вверху и снизу. Открыв окно, дети узнают, чем любят лакомиться животные. Ребенок произносит: - Я иду в гости к волку. У него окно фиолетового цвета и квадратной формы. Открыв окно, они составляют предложения: Волк любит мясо. У него на тарелке один кусок мяса. Я иду в гости к лягушонку. У него окно голубого цвета треугольной формы. Лягушонок поймал двух комаров и т.д.

Третий вариант игры. Из какой сказки эти персонажи? Как называется такой сказочный домик? Какой дом мы называем теремком? Задание на зрительную память («Фотограф»). Внимание: запомнить формы, цвета окон и их обитателей. Окна закрываем листочками. Дети по памяти называют, кто, где жил, цвет и форму окна. Затем открывают окна и называют состав числа: у мышонка 3 кусочка сыра. Число 3 это 1-1-1, это 2и 1, это 1 и 2,это 0 и 3 и т.д. Кто живет между волком и лисой? Медведь живет между волком и лисой (между волком и мышонком, между мышонком и лисой). Вспомнить и показать сказку «Теремок». По желанию дети выбирают роли и показывают сказку друзьям.

Пособия, игры и оборудования на панели можно менять по тематическим неделям.

ЛИТЕРАТУРА

1. Белошистая, А.В. Теория и методика организации математического развития дошкольников / А.В. Белошистая. – Москва: Академия, 2017. – 271 с.
2. Венгер, Л.А. Воспитание сенсорной культуры ребенка от рождения до 6 лет. Кн. для воспитателя детского сада /Л.А. Венгер, Э.Г. Пилюгина - М.: Просвещение, 2000.- 267с.
3. Выготский, Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. - М.: Педагогика, 1991. - 480 с
4. Щербакова Е. И. Теория и методика математического развития дошкольников: Учеб, пособие / Е. И. Щербакова, М.: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2005. - 392 с.
5. ФГОС ДО

ПРИЛОЖЕНИЯ

Анкета

«Создание условий по вопросам сенсорного воспитания, когнитивного развития и формирования элементарных математических представлений»

Уважаемые, родители! Просим Вас ответить на вопросы

1. Знакомы ли вы с понятием «сенсорное развитие ребёнка»?

да; нет.

2. **Как вы оцениваете необходимость сенсорного развития и воспитания ребенка в дошкольном возрасте**:

• считаю нужным;• не считаю нужным;• затрудняюсь ответить.

3. **Как вы оцениваете необходимость формирования элементарных математических представлений в дошкольном возрасте:**

• считаю нужным;• не считаю нужным;• затрудняюсь ответить.

4. **Как Вы считаете, какова основная цель развития элементарных математических представлений детей в детском саду:**

а) научить детей считать, решать задачи, выучить цифры, геометрические фигуры;

б) научить детей ориентироваться в пространстве и во времени;

в) подготовить детей к обучению в школе;

г) другое_____

5. **Знакомы ли Вы с требованиями программы детского сада по сенсорному развитию ребенка и развитию элементарных математических представлений?**

да нет

6. **Как Вы считаете, достаточно ли знаний по математическому развитию получает Ваш ребенок в детском саду.**

а) да; б) нет;

7. **Как Вы считаете, достаточно ли знаний по сенсорному развитию получает Ваш ребенок в детском саду**.

а) да; б) нет;

8**. Созданы ли в ДОУ условия для сенсорного воспитания ребенка**:

• да; • нет; • не знаю.

9. **Созданы ли в ДОУ условия для развития элементарных математических представлений:**

• да; • нет; • не знаю.

10. **Устраивает ли вас информация о сенсорном воспитании, размещённая в группе?**

- информация отсутствует;
- я не обращаю внимания на информацию;
- информация интересная, но не имеет практической значимости для меня;
- наглядная информация интересна и полезна для меня.

11. **Устраивает ли вас информация о развитии элементарных математических представлений, размещённая в группе?**

- информация отсутствует;
- я не обращаю внимания на информацию;
- информация интересная, но не имеет практической значимости для меня;
- наглядная информация интересна и полезна для меня.

12. **Оцените уровень развития у вашего ребенка всех видов восприятия**:

высокий; средний; низкий.

13**. Имеются ли у вас дома игры по сенсорному развитию и развитию элементарных математических представлений:**

да; нет; не знаю.

14.Занимаетесь ли Вы дома с ребенком математическим развитием?

а) да; б) не всегда; в) нет. в) затрудняюсь ответить.

15. **В какую игру по сенсорному воспитанию, развитию математически представлений чаще всего ваш ребенок играет дома?**_____

16. **Какая помощь от специалиста и воспитателя вам требуется по проблеме сенсорного развития вашего ребенка**? _____

Спасибо за сотрудничество!

Анкета

Уважаемые педагоги! Просим Вас принять участие в анализе своей профессиональной деятельности по теме по вопросам сенсорного воспитания у детей дошкольного возраста. Ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы.

1. В каких разделах программы поставлены задачи сенсорного развития и воспитания?
_____

2. Какие средства, на Ваш взгляд, наиболее эффективны в работе с дошкольниками по сенсорному воспитанию? _____

3. Какие программы, методики, пособия по сенсорному воспитанию Вы используете в своей работе? _____

4. Перечислите особенности сенсорного воспитания в дидактических играх в каждой возрастной группе. _____

5. Как осуществляется сотрудничество с родителями воспитанников по данному вопросу?
_____

7. Как Вы понимаете термин "сенсорное воспитание"? _____
_____

8. Назовите виды восприятия. _____
_____

9. Что такое "сенсорные эталоны"? _____
_____

10. Что вызывает затруднения в работе по данному вопросу? _____

11. Ваши пожелания по созданию условий в детском саду для сенсорного развития детей.
_____

12. Какая помощь от методической службы, специалистов ДОУ Вам требуется по вопросам сенсорного развития и воспитания детей? _____
_____

Спасибо за сотрудничество

Анкета

Уважаемые педагоги! Просим Вас принять участие в анализе своей профессиональной деятельности по теме по вопросам развития элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста. Ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы.

1. Какую программу по развитию у детей элементарных математических представлений Вы используете в своей работе? _____

2. Конспекты для занятий Вы составляете самостоятельно или используете готовые, опубликованные в методических пособиях?_____

3. Какова основная цель развития у детей элементарных математических представлений в дошкольном возрасте?_____

4. Каковы основные направления работы по ФЭМП в дошкольной организации?_____

5. Какое из перечисленных ниже средств развития элементарных математических представлений Вы считаете самым значимым? *

общение взрослых и детей

предоставление детям возможности играть в дидактические игры с математическим содержанием

обучение ФЭМП на занятиях

участие детей в сюжетно-дидактических играх с математическим содержанием

предоставление детям возможности в повседневной жизни и на занятиях совершать различные «количественные» действия с предметами

6. Какие методы и приемы ФЭМП Вы используете на занятиях и в свободной деятельности детей? _____

7. Какие основные направления работы по ФЭМП Вы учитываете при составлении конспекта занятия?_____

8. Знакомы ли родители с проблемами развития элементарных математических представлений у своих детей? Каким образом Вы организуете взаимодействие с семьями в направлении развития у детей ЭМП? _____

9. Какая помощь от методической службы, специалистов ДОУ Вам требуется по вопросам ФЭМП детей? _____

Спасибо за сотрудничество

Организация образовательной работы по созданию условий для сенсорного воспитания, когнитивного развития и формирования элементарных математических представлений
(лист самооценки)

Педагог_____ группа_____

Уважаемые педагоги, оцените предлагаемые критерии по следующей шкале:

3 балла – критерий выражен на высоком уровне, полностью соответствует. Присутствует возможность распространения опыта по организации работы по данному критерию;

2 балла – критерий выражен на среднем уровне, частично соответствует;

1 балл – критерий выражен недостаточно, необходима помощь по организации работы по данному критерию;

0 баллов – полностью отсутствует, не соответствует.

Критерии	**Показатели**	**Баллы**
I. Использование инноваций, передовых технологий в педагогическом процессе ДОУ	1.Регулярное изучение научно-педагогической литературы по дошкольному образованию	
	2.Внедрение в своей практике работы опыта других педагогов	
	3. Готовность к распространению своего опыта работы по вопросам сенсорного воспитания, когнитивного развития и формирования элементарных математических представлений среди других педагогов (наличие разработок: авторские игры, проекты, пособия, программы и др.)	
Среднее		
II. Организация работы с родителями	1.Организация и проведение Вами педагогического просвещения родителей по вопросам сенсорного воспитания, когнитивного развития и формирования элементарных математических представлений (консультации, собрания и др.)	
	2.Участие родителей Вашей группы в педагогических мероприятиях, проводимых в ДОУ и группе, направленных на по вопросам сенсорное воспитание, когнитивное развитие и формирование элементарных математических представлений (выставки, конкурсы, утренники, тренинги, экскурсии и др.)	
	3. Наличие консультативного материала для родителей по вопросам сенсорного воспитания, когнитивного развития и формирования элементарных математических представлений	
Среднее		
III. Организация образовательного процесса	1. Применение методов и приемов, направленных на сенсорное воспитание, когнитивное развитие и формирование элементарных математических представлений при составлении плана организованной образовательной деятельности	
	2. Практическое применение методов и приемов, направленных на сенсорное воспитание, когнитивное развитие и формирование элементарных математических представлений в образовательном процессе	
	3. Наличие в групповом помещении оборудования сенсорного воспитания, когнитивного развития и формирования элементарных математических представлений Соответствие наполнения центра экспериментирования рекомендованному перечню и возрасту детей	
	4. Наличие в свободном доступе для детей достаточного количества материалов сенсорного воспитания, когнитивного развития и формирования элементарных математических представлений	
	5. Наличие энциклопедий, литературы, плакатов, буклетов сенсорного воспитания, когнитивного развития и формирования элементарных математических представлений	
	6. Наличие в центре игротеки игр для сенсорного воспитания, когнитивного развития и формирования элементарных математических представлений	
	7. Наполняемость эстетичность и разнообразие картотеки дидактических игр	
	8. Наличие методической литературы по сенсорному воспитанию, когнитивному развитию и формированию элементарных математических представлений	
	9. Результативность работы по сенсорному воспитанию, когнитивному развитию и формированию элементарных математических представлений	
Среднее		
Общий средний балл		