



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 14»

«Игры в мире конструкций»

Сборник

игровых пособий и методических разработок
педагогов МАДОУ детский сад 14 по конструированию
(в рамках работы инновационной площадки
АНО ДПО «НИИ дошкольного образования "Воспитатели России"
по проекту: «ТехноМир: развитие без границ»)



Красноуфимск, 2025

Сборник игровых пособий и методических разработок по конструктивной деятельности для всех возрастных групп в рамках работы инновационной площадки

АНО ДПО «НИИ дошкольного образования "Воспитатели России" по проекту: «ТехноМир: развитие без границ».

Сборник игровых пособий и методических разработок составлен по итогам профессионального конкурса игровых пособий «Игры в мире конструкций» среди педагогов МАДОУ детский сад 14, проведенного в 2024-2025 учебном году.

СОДЕРЖАНИЕ

№ п\п	Участник/Название игры	Стр.
<i>Конструирование из блочных конструкторов</i>		
1	Бобина Елена Алексеевна, воспитатель «Лего – Судoku»	4
2	Ершова Ирина Александровна, учитель-логопед «Путешествие Букварят»	5
3	Смирнова Наталья Владимировна, воспитатель ЛЕГО-ходилка «Путь к вершине»	8
<i>Плоскостное конструирование (из геометрических фигур)</i>		
4	Кардашина Людмила Николаевна, учитель-логопед «Волшебный сундучок Роботенка»	10
5	Красильникова Екатерина Владимировна, воспитатель «Собери фигуру по образцу»	13
6	Озорнина Галина Ивановна, воспитатель «Геометрический лабиринт»	14
<i>Конструирование из природного и бросового материала</i>		
7	Бердникова Алия Инсафовна, воспитатель «Волшебный пазл»	15
8	Бердникова Алия Инсафовна, воспитатель «Фруктокрышки»	16
9	Ладыгина Наталья Александровна, воспитатель «Крышки-умНяшки. Конструктор букв»	17
10	Литвинова Ирина Валентиновна, воспитатель «Палочки - выручалочки»	19
11	Чухарева Татьяна Витальевна, воспитатель «Разноцветная головоломка»	21
<i>Нетрадиционный конструктор</i>		
12	Ведерникова Наталья Владимировна, воспитатель «Повторялки»	22
13	Новикова Елена Анатольевна, воспитатель «Фабрика мороженого»	23
14	Озорнина Галина Ивановна, воспитатель «На четырех ногах»	24
15	Озорнина Галина Ивановна, воспитатель «Палочки в стаканчиках»	27
16	Путилова Елена Александровна, воспитатель «Умная гусенка»	29
<i>Интерактивная игра</i>		
17	Богатенкова Анна Сергеевна, воспитатель «Интерактивный Танграм» (интерактивная игра, созданная в программе Smart Notebook с использованием интерактивной доски)	31
18	Новикова Елена Анатольевна, воспитатель «ЛЕГО-колесо»	

КОНСТРУИРОВАНИЕ ИЗ БЛОЧНЫХ КОНСТРУКТОРОВ

Бобина Елена Алексеевна, воспитатель
 МАДОУ детский сад 14 (ул. Олимпийская, 22)

Название пособия (игры)	Лего - Судоку
Цель	Цель головоломки – необходимо заполнить свободные ячейки недостающими деталями лего так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце каждая деталь встречалась только один раз.
Задачи	- развитие интересов детей; - развитие любознательности; - развитие познавательной мотивации; - формирование познавательных действий ; - становление самосознания; - развитие воображения и творческой активности.
Возрастная адресность	5-7 лет
Количество участников	1
Подготовка к игре	Карточки и блоки лего 4-х цветов (синие, красные, желтые, зеленые)
Ход использования пособия	Игровое поле состоит из квадрата, разделенного на меньшие квадраты. Все поле насчитывает 16 ячеек. В некоторых из них уже в начале игры расположены картинки. В зависимости от того, сколько ячеек уже заполнено, конкретное судоку можно отнести к легким или сложным. Необходимо заполнить свободные ячейки недостающими блоками лего.
Конец игры	Конец игры наступает, если все ячейки будут заполнены правильно



Название пособия (игры)	Путешествие Букварят
Цель	Подготовка детей к обучению грамоте, развитие фонематических процессов
Задачи	- закрепление графического образа букв; идентификация буквы и звука, который она обозначает; - развитие навыков чтения слогов и произношения слогов с изучаемой буквой или автоматизируемым звуком; - развитие навыков звукового анализа: характеристика звуков и их дифференциация, определение первого звука в слове, количества и последовательности звуков, подбор слов с нужным количеством звуков, подбор слов на заданный звук; - развитие мелкой моторики, слуховой и зрительной памяти, а также зрительного восприятия; - развитие коммуникативных навыков; - закрепление элементарных математических представлений (подсчет количества ходов, узнавание цифр на блоках конструктора, сложение чисел в пределах 10); - воспитание умения ориентироваться на систему правил.
Возрастная адресность	Старший дошкольный возраст
Количество участников	1-3
Подготовка к игре	Собрать дорожку с необходимыми блоками конструкторов ПРОектирование и ПРОцифры, учитывая количество игроков, цели и задачи занятия, а также индивидуальные особенности детей и их уровень развития фонематических процессов. Приготовить комплект с иллюстративным материалом для артикуляционных упражнений, необходимых для данных детей. Подготовить наглядный материал по лексической теме или в соответствии с автоматизируемым звуком.
Ход использования пособия	В игре могут участвовать от 1 до 3 игроков. Нужно поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков или останавливаться на них. Каждый игрок выполняет задание в соответствии со значением знака блока, на котором он остановился. В случае, если игрок не справился с выпавшим заданием, он пропускает следующий ход (если играют 2 или 3 участника).
Конец игры	Задача игроков - быстрее дойти до финиша. Первый игрок, достигший финиша, побеждает.

Игра, изготовленная из конструктора ПРОектирование и ПРОцифры пригодится в работе логопеда, воспитателей для подготовки детей к обучению грамоте, а также будет полезна родителям для совместной игры с детьми. Игра, собранная из блоков конструкторов ПРОектирование и ПРОцифры по типу ходилки, содержит задания по обучению грамоте и формированию элементарных математических представлений, зашифрованных под знаками блоков конструктора.

Игру можно использовать как для индивидуальной работы, так и для подгрупповых занятий (до 3 человек).

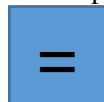
Задачи игры:

- закрепление графического образа букв; идентификация буквы и звука, который она обозначает;

- развитие навыков чтения слогов и произношения слогов с изучаемой буквой или автоматизируемым звуком;
- развитие навыков звукового анализа: характеристика звуков и их дифференциация, определение первого звука в слове, количества и последовательности звуков, подбор слов с нужным количеством звуков, подбор слов на заданный звук;
- развитие мелкой моторики, слуховой и зрительной памяти, а также зрительного восприятия;
- развитие коммуникативных навыков;
- закрепление элементарных математических представлений (подсчет количества ходов, узнавание цифр на блоках конструктора, сложение чисел в пределах 10);
- воспитание умения ориентироваться на систему правил.

Правила игры: В игре могут участвовать от 1 до 3 игроков. Нужно поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает тетраэдр с нумерацией на гранях от 1 до 4 (схема для изготовления прилагается) и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало на грани, упавшей на поверхность стола. Фишка игрока может проходить мимо шагов, занятых фишками других игроков или останавливаться на них.

Если фишка попала на блок со значком:



- 5 прыжков на 2 ногах



- Артикуляционное упражнение (педагог предлагает необходимый иллюстративный материал)



- Определить первый звук в предложенном слове (педагог заранее готовит картинки по нужной на данном занятии теме, ребенок вытягивает 1 из них)



- Прочитать слог из букв, приготовленных к данному занятию педагогом

* Если ребенок знаком со всеми буквами, можно предложить вытянуть карточки с буквами из зеленого и красного конвертов с буквами, обозначающими согласные и гласные звуки

** Если ребенок хорошо читает слоги, можно использовать заготовленные слоговые таблицы



- Подобрать слово из 3 звуков



- Подобрать слово из 4 звуков

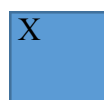


- Подобрать слово из 5 звуков

*Если игрок затрудняется самостоятельно придумать нужное слово, педагог предлагает выбрать подходящее (из 3,4, 5 звуков) из подготовленных заранее (наглядный материал по теме)



- Сложить два числа, стоящие рядом со знаком «+»



- Игрок возвращается на 1 шаг назад, подбирает слово с нужным количеством звуков и дополнительно составляет звуковую схему слова из синих, красных и зеленых блоков конструктора ПРОектирование



- Подобрать слово, начинающееся с гласного звука



- Подобрать слово, начинающееся с мягкого согласного звука



- Подобрать слово, начинающееся с твердого согласного звука



- Собрать букву по схеме из блоков конструктора ПРОектирование
(Схемы букв прилагаются)



- Один ход назад

*** В случае, если игрок не справился с выпавшим заданием, он пропускает следующий ход (если играют 2 или 3 участника).

Задача игроков - быстрее дойти до финиша. Соревновательный момент стимулирует детей и развивает их стремление к достижению результата. Первый игрок, достигший финиша, побеждает и занимает верхнюю ступень пьедестала.



Название пособия (игры)	ЛЕГО-ходилка «Путь к вершине». Оборудование: игровое поле, игральный кубик, ЛЕГО-человечки, детали (кубики) ЛЕГО.
Цель	Формирование математических знаний у детей дошкольного возраста, посредством занимательной игры с ЛЕГО – конструктором, развитие конструктивных навыков.
Задачи	Формирование у дошкольников умения применять математические знания в нестандартных практических заданиях; Закрепление прямого, порядкового и обратного счета; Закрепление умение соотносить цифру с количеством кубиков; Формирование умения решать простые арифметические задачи; Закрепление умения соединять кирпичики, строить башни; Закрепление понятий высокая – низкая, закрепление знания основных цветов; Развитие ориентировки в пространстве, умения понимать учебную задачу и решать ее. Развитие мелкой моторики, усидчивости; Развитие наблюдательности, внимания, памяти, коммуникативных навыков; Воспитание доброжелательного отношения к сверстникам, самостоятельности. Воспитание культуры игры (соблюдать правила, проявлять честность, радоваться успехам).
Возрастная адресность	4-7 лет
Количество участников	2-4 участника
Подготовка к игре	Игроки раскладывают игровое поле, выбирают своего ЛЕГО-героя, устанавливают его на «Старт». Игроки определяют очередь игры (кто ходит первый, второй и т.д.). По очередности игроки могут договориться сами, могут определить с помощью считалки, а могут тянуть листочки с цифрами для определения очереди. Игроки делают ходы с помощью брошенного игрового кубика.
Ход использования пособия	Игроки по очереди бросают игральный кубик с точками, сколько выпало точек, столько игрок делает шагов вперед. Далее смотрим, что написано на клеточке, в которую мы пришли и выполняем задание. Задания такие: добавить 1, 2, или 3 кубика или убрать 1, 2 или 3 кубика. Кубики устанавливаем под ножки ЛЕГО-героя друг на друга в виде башни. Объясняем ребенку так: Плюс (+) обозначает, что человечек нашел определенное на карточке количество кубиков. Минус (-) обозначает, что человечек потерял определенное на карточке количество кубиков. В помощь детям, которые недостаточно хорошо знают цифры, на клеточках поля нарисованы кубики ЛЕГО, количество которых соответствует указанной цифре. Игрок выполняет действие и ход переходит следующему участнику. Так с помощью ЛЕГО-кубиков каждый игрок выстраивает свою башню. Если фишка остановилась на клетке другого цвета, игрок поступает следующим образом: если игрок встает на клетку красного цвета «Пропусти ход» - он пропускает 1 ход; если игрок встает на клетку зеленого цвета «Дополнительный ход» – бросает

	кубик еще один раз. Игра длится до тех пор, пока все участники игры не окажутся в клетке «Финиш». За счет переключения внимания на присоединение деталей конструктора к своей башенке дети не замечают, что решают так много примеров. (Причем решают и свои, и чужие).
Конец игры	Игра заканчивается, когда все игроки дойдут до финиша. Затем игроки подсчитывают количество кубиков, которое им удалось собрать за игру. Сравнивают, определяют победителя по наибольшему количеству кубиков. Награду получают все. Награда – подвижная игра. Ну это и понятно, после такой интеллектуальной работы детскому организму обязательно нужно подвигаться! А в какую подвижную игру поиграть - выбирает победитель.



ПЛОСКОСТНОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ (ИЗ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР)

Кардашина Людмила Николаевна, учитель-логопед
 МАДОУ детский сад 14 (ул. 8 Марта, 26)

Название пособия (игры)	«Волшебный сундучок Роботенка»
Цель	Развитие конструкторских умений и творческих способностей дошкольников с помощью плоскостного конструктора
Задачи	1. Обучить детей построению различных изображений на плоскости. 2. Актуализировать знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине. 3. Развивать высшие психические функции: внимание, память, мышление. 4. Развивать ориентировку в пространстве и на плоскости. 5. Воспитывать навыки сотрудничества в парах, микрогруппах.
Возрастная адресность	3-7 лет
Количество участников	От 1 до 7
Подготовка к игре	Моделирование проблемной ситуации с помощью игрушки Роботенка, мотивация к игре. Подготовка дополнительного дидактического материала для развития творческих способностей детей: прищепки разных цветов, мешочки с песком из цветной плащевки, карточки с изображением фигур.
Ход использования пособия	Примерные образовательные ситуации и игры <i>1. Социально-коммуникативное развитие</i> <u>Игра «Цветик-семицветик»</u> Цель: воспитание сотрудничества со сверстниками, умения договариваться в коллективе. Детям даётся задание: “Если бы у вас был «цветик-семицветик», какое бы желание для всех каждый загадал?”. У нас есть «Волшебный сундучок Роботенка», а в нем найдутся нужные лепестки. Выложите из них «цветик-семицветик». Затем загадайте желание, оторвав от общего цветка один лепесток. «Лети, лети лепесток, через запад на восток, Через север, через юг, возвращайся, сделав круг, Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели. Вели, чтобы...» В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех. <u>Игра «Комплименты»</u> Цель: воспитание у детей умения устанавливать доброжелательные отношения с окружающими и выражать это с помощью комплиментов. Сегодня Роботенок получил много комплиментов: красивый, умный, интересный. А вы, ребята, умеете делать комплименты? Детям предлагается выложить из плоскостных фигур «цветик-семицветик» по памяти. Затем взять по одному лепестку и сказать комплимент товарищу. <i>2. Познавательное развитие</i> Игры на развитие наблюдательности, например, «Четвёртый лишний», «Что изменилось?». Игры на развитие сенсорных эталонов (цвет, форма и величина), например, «Цветные детали» (выбрать фигуры одинакового цвета), построить башню одну больше другой, сделать гусеницу из шаров, «Найди пару» (выбрать фигуры, одинаковые по форме, но разные по цвету и размерам).

Игры на развитие памяти и внимания, например, «Вспомни и собери» (работа в команде — внимательно посмотреть на фигуру, запомнить и построить такую же), «Собери модель по памяти» (педагог показывает детям в течение нескольких секунд модель из 3–4 деталей, а затем убирает её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом).

Игры на развитие пространственных отношений, например, «Башня» (внизу красный кирпичик, сверху жёлтый, между ними синий кирпичик).

Конструирование по сказкам, например, построить домик для зайчика из сказки «Лиса и заяц» или построить теремок для героев сказки «Теремок».

Конструирование по собственному замыслу предметов окружающей действительности (кораблик, домик, машина, цветок, гусеница, ракета и др.).

3. Речевое развитие

Дети сопровождают свою конструктивную деятельность комментированием: сначала перечисляют свойства планируемого объекта, затем какие планируют использовать геометрические фигуры.

Составление фигур начинается с простого изображения. В процессе выполнения задания на составление сложной фигуры объясняю детям, как называется фигура, как её сложить. Показ образцов изображений сопровождается стихами, изображениями реальных предметов, загадками, потешками, для зрительного и слухового восприятия. Более сложный этап – создание из геометрических фигур героев сказок и их «оживление»

4. Художественно-эстетическое развитие

«Волшебные фонарики». Геометрические фигуры накладываются друг на друга, создавая интересные формы. Из фигур можно составлять различные предметы и выкладывать картинки по образцу или собственному замыслу.

«Змейка». Это полоска из геометрических фигур по замыслу. Игры со «Змейкой» развивают умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, воображение, внимание.

«Выложи картинку». В основе игры лежит сюжет, который педагог предлагает детям. В соответствии с этим сюжетом дети вместе с воспитателем складывают из геометрических форм фигурки и небольшие композиции. Здесь предлагается детям использовать дополнительный материал: разноцветные прищепки.

«Геометрическая мозаика». С помощью этой игры у детей закрепляются знания о геометрических фигурах, основных цветах, о величине предметов, тактильные представления, развивается зрительное восприятие и память.

5. Физическое развитие

Игра «Лабиринт»

Цель: развитие у детей ориентировки в схеме собственного тела и в пространстве.

Дети по замыслу строят из плоскостных фигур «лабиринт». Затем, следуя командам педагога «вперед», «влево», «вправо», «назад» осуществляют передвижение от заданной фигуры.

Игра: «Метание в цель»

Цель: развитие зрительно-моторной координации детей

1. Дети выкладывают по заданию педагога разноцветные круги в последовательности цветов радуги. Затем по очереди метают мешочки с песком, стараясь попасть на определенный цвет круга.

2. Дети хаотично раскладывают плоскостные геометрические фигуры, затем по команде педагога, пытаются попасть мешочком с песком на определенную фигуру.

Подвижная игра: «Чей домик?»

Цель: актуализация знаний детей о геометрических фигурах в подвижной игре

После игры с конструктором, дети берут по одной геометрической фигуре и начинают свободное передвижение по залу. Под музыку. По сигналу «стоп» –

	дети должны объединиться в общие домики по фигуре: треугольник, квадрат, прямоугольник.
Конец игры	Подведение итога игры: Какой «продукт» получился в результате игры, какие использовали фигуры и какого цвета? Есть ли еще возможные вариации при конструировании (предмет другого размера, цвета и т.д.)? Какие еще игры мы можем придумать с получившимся предметом?



Название пособия (игры)	Собери фигуру по образцу
Цель	Расширить знания о пользе конструкторских игр в формировании математических представлений у детей старшего возраста.
Задачи	1. Развитие мышления, внимания, творческого воображения, мелкой моторики; 2. Формирование представлений о геометрических фигурах и формах; 3. Закрепление умений классификации предметов по форме, цвету и величине.
Возрастная адресность	5-8 лет
Количество участников	1-4
Подготовка к игре	Разложить на столе картинки и плоскостные геометрические фигуры.
Ход использования пособия	Выкладывание рисунка из геометрических фигур. Ребёнку предлагается набор геометрических фигур, из которых он по образцу, выкладывает картинку.
Конец игры	



Название пособия (игры)	Геометрический лабиринт
Цель	Развитие у детей способности распознавать геометрические формы и цвета, мелкой моторики и координации движений.
Задачи	- Формирование действовать по зрительному образцу, словесной инструкции; - расширение и уточнение представлений детей о геометрических фигурах, цвете и форме; - развитие мыслительных операций: синтеза, анализа, сравнения, классификации, обобщения; - развитие зрительного восприятия, памяти, внимания, мелкой моторики; - воспитания коммуникативных качеств через умения работать в паре
Возрастная адресность	3-7 лет
Количество участников	1-5
Подготовка к игре	Повторить геометрические фигуры, цвета
Ход использования пособия	Педагог предлагает помочь белочке найти её любимое угощение, выложив дорожку к нему только из квадратов (аналогично выполняется задание на других карточках, но дорожку ребенок выкладывает из других геометрических фигур) Можно организовать игру в виде соревнований из 2 или более человек.
Конец игры	Подведение итогов игры



КОНСТРУИРОВАНИЕ ИЗ ПРИРОДНОГО И БРОСОВОГО МАТЕРИАЛА

Бердникова Алия Инсафовна, воспитатель
МАДОУ детский сад 14 (ул. Олимпийская, 22)

Название пособия (игры)	«Волшебный пазл»
Цель	Развитие творческих, интеллектуальных и художественных способностей.
Задачи	Познакомить детей с интересными возможностями необычного материала, пенопласт. Формировать устойчивый интерес к конструированию из бросового материала. Способствовать развитию познавательной и исследовательской деятельности, развитию творческого мышления, воображения, фантазии. Способствовать развитию пространственного представления и цветового восприятия. Побуждать детей к совместной поисковой деятельности. Воспитывать у детей интерес к конструктивной деятельности друг друга, доброжелательное отношение и взаимопомощь, формировать навыки сотрудничества.
Возрастная адресность	5-7 лет
Количество участников	Не ограничено
Подготовка к игре	Детальный анализ образца будущего изделия; Образец, заранее приготовленный педагогом или картинку; Анализ схемы или модели игрушки (изделия); Определение основных частей игрушки изделия).
Ход использования пособия	Дети самостоятельно справляются со всем процессом изготовления поделок от зарождения мыслительного прообраза игрушки до предметного воплощения творческой идеи. На этом этапе важно поощрять проявление творческой фантазии и стремление ребенка к самостоятельности в процессе практической реализации.
Конец игры	Подведение итогов, анализ и оценка готовых изделий.

Название пособия (игры)	«Фруктокрышки»
Цель	Развитие у малышей сенсорного восприятия, координации движений и навыков различения цветов через игру.
Задачи	Развивать мелкую моторику рук. - Учить различать цвета и находить пары по цвету. - Способствовать развитию концентрации внимания и усидчивости. - Создавать условия для эмоционального комфорта и радости от игры.
Возрастная адресность	Пособие подходит для детей от 2 до 4 лет.
Количество участников	Количество участников: индивидуальная игра или группа до 4 человек.
Подготовка к игре	1. Подготовьте пластиковые крышки разных цветов (например, красные, синие, зелёные, жёлтые). Желательно использовать минимум 12 крышек, по три каждой цветовой группы. 2. Перемешайте крышки и выложите их на стол или ковёр лицевой стороной вверх.
Ход использования пособия	1. Покажите ребёнку крышки и назовите каждый цвет. 2. Объясните задачу: нужно собрать крышки одного цвета вместе. 3. Пусть малыш сам выбирает любой цвет и начинает собирать крышки этого цвета в отдельную кучку. 4. Когда одна кучка собрана, переходите к следующему цвету.
Конец игры	По завершении игры, когда все крышки будут правильно расставлены по своим местам, можно подвести итоги. Похвалите ребенка за старание и внимание, отметив, сколько правильных совпадений он нашёл. Это поможет укрепить уверенность малыша в своих силах и создаст позитивный настрой на дальнейшие занятия. Заключение: Дидактическое пособие «Фруктокрышки» служит отличным инструментом для раннего развития малышей. Оно помогает развивать базовые навыки различения цветов, тренирует координацию движений и способствует улучшению концентрации внимания. Простота игры делает её доступной даже самым маленьким участникам, создавая атмосферу весёлого обучения.

Название развивающей игрушки/игрового пособия	«Крышки-УмНяшки. Конструктор букв»
Целевое назначение развивающей игрушки/игрового пособия	Развитие творческих способностей детей с ТНР через художественное конструирование. Закрепление графического изображения букв и их названий.
Полифункциональность развивающей игрушки/игрового пособия	Игровым пособием дети могут пользоваться в самостоятельной деятельности, в игровой деятельности со сверстниками, также совместно с педагогом в индивидуальной и подгрупповой работе. В зависимости от целей и задач можно подбирать различные дидактические игры
Целевая группа развивающей игрушки/игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	Предназначена для дошкольников с 5 до 7 лет
Краткое описание развивающей игрушки/игрового пособия	Игровое пособие состоит из фишек (белые пластиковые крышки) и игрового поля (пластиковая панель)

Задачи использования развивающей игрушки/игрового пособия

Речевое развитие:

- Развитие лексического запаса.
- Развитие грамматического строя речи.
- Формирование слоговой структуры речи.
- Развитие фонематического слуха.

Социально-коммуникативное развитие

- Развитие волевых качеств: умения ограничивать свои желания.
- Развитие умения выполнять установленные нормы поведения, в своих поступках следовать положительному примеру.
- Воспитание уважительного отношения к окружающим. Формирование умения слушать собеседника, не перебивать без надобности.
- Формирование умения спокойно отстаивать свое мнение.

Познавательное развитие

- Ориентировка в пространстве.
- Развитие умения определять про-странственные направления от себя, двигаться в заданном направлении (вперед — назад, направо — налево, вверх — вниз);
- Обучение счету.
- Развитие творческого потенциала дошкольников средствами художественного конструирования.

Физическое развитие

- Совершенствование координации руки и глаза.
- Развитие мелкой моторики рук.
- Развитие высших психических функций.
- Развитие произвольного внимания, памяти, творческого воображения.

В совместной деятельности используются различные дидактические игры

«Построй по образцу»

Цель: развивать пространственные представления, мелкую моторику, художественное творчество; закреплять цвет, форму, счётные навыки.

Задача: собрать фигуру по схеме.

«Конструктор букв»

Цель: закрепление графического образа буквы, развитие творческого воображения.

«Найди ошибку»

Педагог предлагает ребенку посмотреть на графическое начертание двух букв, одна буква написана неверно. Ребенок должен найти неправильное изображение буквы и выложить правильно.

«Узнай букву»

Ребенку предлагают закрыть глаза, а педагог «пишет» на ладони ребенка карандашом изученную ранее букву. Ребенок называет, какую букву «написал» педагог на его руке и выкладывает ее.

«Чудесный мешочек»

Педагог кладет в непрозрачный «волшебный» мешочек известные ребенку объемные буквы, которые сделаны из картона, пластмассы или дерева. Ребенок достает из мешочка букву, с закрытыми глазами ощупывает букву двумя руками, называет ее и выкладывает.

«Выложи букву»

Ребенку предлагается выложить знакомые, ранее изученные буквы самостоятельно.

Игровое пособие «Крышки-УмНяшки. Конструктор букв» можно рекомендовать для использования родителями дома, учитывая широкие возможности для совместного использования и общения родителей с детьми, а также простота изготовления пособия из подручных материалов. Для родителей можно подготовить информацию с вариантами дидактических игр.

«Крышки-УмНяшки. Конструктор букв» с детьми с ОВЗ дополнительно может использоваться в индивидуальной работе для развития речи, мышления, восприятия, внимания, памяти, развития мелкой моторики. Т.к. пособие яркое, привлекательное, безопасное, многофункциональное, с хорошей полиграфией.

В работе с одаренными детьми подбираются игры более сложного уровня на развитие творческого воображения, логики, пространственного восприятия.

Дети самостоятельно могут предлагать игры из знакомых, а также самостоятельно придумывать новые, а также самостоятельно использовать игру в свободное время по своему усмотрению.



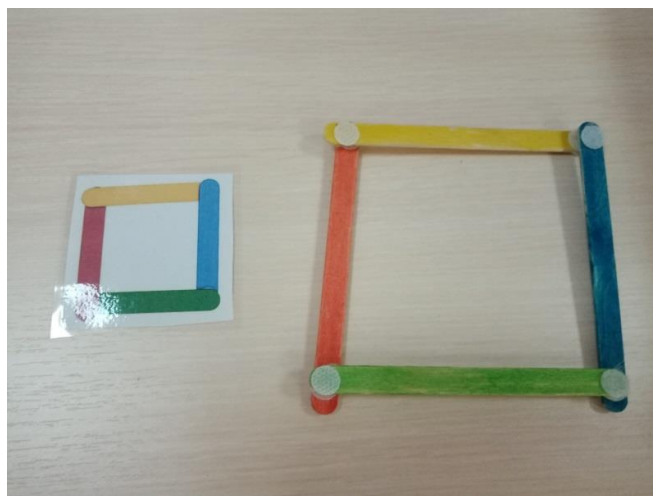
Название пособия (игры)	«Палочки выручалочки»
Цель	Создать условия для полноценного интеллектуального и творческого развития детей дошкольного возраста посредством применения развивающих игр с деревянными палочками.
Задачи	Познакомить детей с тем, как можно поиграть с деревянными цветными палочками. Развивать у детей конструктивные навыки, координацию движений, мелкую моторику пальцев, творческое воображение, фантазию; Закрепить названия геометрических фигур и их отличительные признаки; Научить детей выкладывать из цветных палочек различные изображения.
Возрастная адресность	Младший, средний, старший.
Количество участников	Задания с палочками дети могут как индивидуально, так и коллективно.
Подготовка к игре	<i>Младший возраст.</i> Все приведённые ниже упражнения предполагают постройку конструкции по образцу. Образец малышу 3 лет предъявляется двумя способами. 1. Взрослый делает, ребёнок смотрит и повторяет. Полезно отслеживать ошибки, обращать внимание на соотнесение конструкции с образцом, потому что дети 3 лет легко увлекаются и забывают инструкцию. В этом варианте педагог садится с ребёнком рядом, а не напротив, чтобы он не смотрел на образец «вверх ногами». 2. Взрослый кладёт перед малышом карточку со схемой. Ребёнок конструирует по схеме. Ко второму варианту следует переходить, отработав первый. <i>Средний возраст.</i> Упражнения выполняются совместно со взрослыми и сопровождаются пошаговыми инструкциями. <i>Старший возраст.</i> Дети в состоянии выполнять самостоятельные задания как по предложенным схемам, так и по замыслу.
Ход использования пособия	<i>Младший возраст.</i> Упражнения выполняются совместно со взрослыми и сопровождаются пошаговыми инструкциями. Дети собирают из палочек несложные геометрические фигуры (треугольник, прямоугольник, квадрат, изображения несложных предметов (забор, солнышко, ёлочка...)). <i>Средний возраст.</i> Изображения, предлагаемые детям, усложняются, состоят из двух-трёх частей. Это может быть рыбка, бабочка, самолёт. Перед выполнением обсуждается как составить предлагаемую фигуру. <i>Старший возраст.</i> Предлагаемые фигуры усложняются, они состоят из большего количества элементов, которые дошкольники могут объединить небольшим сюжетом. Выполняют дети и творческие задания (по замыслу, дающие возможность проявить свою фантазию).
Конец игры	<i>Младший возраст.</i> Обязательным условием является рассматривание полученного изображения и название предмета. <i>Средний возраст.</i> Анализируются и рассматриваются фигуры детей.

Старший возраст.

Обязательное условие анализ результатов деятельности.



Название пособия (игры)	«Разноцветная головоломка»
Цель	Формировать у детей интерес к конструкторской деятельности
Задачи	-Развивать внимание, речь, память, логическое мышление; -Развивать мелкую моторику; -Развивать умение создавать плоскостные и объёмные конструкции по собственному замыслу и с опорой на рисунок; -Развивать умение различать цвета (закреплять)
Возрастная адресность	Игра предназначена для детей 3-7 лет.
Количество участников	В игру может играть (1, 2-4) человека
Подготовка к игре	Выбрать удобное место, рассмотреть схемы, подобрать цвета.
Ход использования пособия	«Разноцветная головоломка» (на липучках) -чрезвычайно простой и доступный материал для конструирования. С этими палочками можно играть во время свободной деятельности, индивидуально, в паре и за столом не большой подгруппой детей, можно использовать для закрепления пройденного материала на занятии (геометрических фигур, букв, счет, цвет и т.д.)
Конец игры	Игры и упражнения с палочками способствуют развитию ручной умелости, ловкости, координации, внимания, воображения, пространственного мышления, глазомера, конструктивных, математических способностей, сообразительности, усидчивости, доводить начатое дело до конца. Так же помогают закрепить представления о геометрических фигурах, величине.



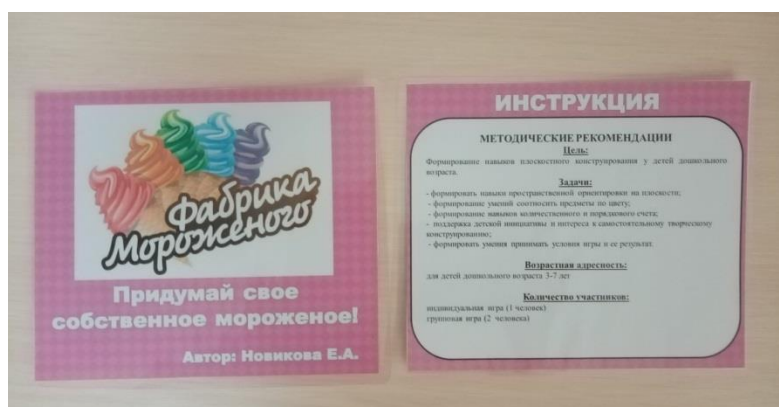
НЕТРАДИЦИОННЫЙ КОНСТРУКТОР

Ведерникова Наталья Владимировна, воспитатель
 МАДОУ детский сад 14 (ул. Олимпийская, 22)

Название пособия (игры)	«Повторялки»
Цель	Развитие мелкой моторики пальцев рук, пространственные представления, развивать сенсорное восприятие, формировать зрительно-моторную координацию действий с предметами.
Задачи	- учить детей повторять узор, ориентируясь на образцы; - развивать конструктивные навыки; - различать и называть цвета; - работать со схемой; - развивать мелкую моторику рук; - развивать память, внимание.
Возрастная адресность	От 4 - 7 лет
Количество участников	Один и больше
Подготовка к игре	Ребенок получает карточку-задание и карандаши.
Ход использования пособия	Ребенку нужно разложить карандаши в соответствии с картинкой, в соответствии с направлением карандаша, чтобы соответствовали цвета карандашей и фигуры. Далее можно усложнить условия игры – выкладывать фигуры на скорость.
Конец игры	Необходимо проанализировать выполненное задание.



Название пособия (игры)	«Фабрика мороженого»
Цель	Формирование навыков плоскостного конструирования у детей дошкольного возраста.
Задачи	- формировать навыки пространственной ориентировки на плоскости; - формирование умений соотносить предметы по цвету; - формирование навыков количественного и порядкового счета; - поддержка детской инициативы и интереса к самостоятельному творческому конструированию; - формировать умения принимать условия игры и ее результат.
Возрастная адресность	для детей дошкольного возраста 3-7 лет
Количество участников	индивидуальная игра (1 человек) групповая игра (2 человека)
Подготовка к игре	Для игры нужен комплект (прилагается) Игра «Фабрика мороженого» может использоваться как в процессе формирования вышеперечисленных навыков, так и в процессе мониторинга.
Ход использования пособия	– Педагог объясняет правила игры. – Дети играют индивидуально или делятся на соперников. – Ребенок выкладывает шарики мороженого по схеме или по заданию педагога или по собственному замыслу. – Ребенок соотносит шарики мороженого по цвету, порядку расположения.
Конец игры	➤ Индивидуальная игра по схеме или по заданию педагога проводится на правильность выполнения, групповая игра – на правильность и скорость. ➤ Игра при условии выполнения по собственному замыслу не оценивается. Итог подводится в форме презентации придуманного мороженого с описанием и названием.



Название пособия (игры)	На 4-х ногах
Цель	Избавиться от своих стульчиков, расположив так, чтобы башня не упала
Задачи	Развивать координацию движений, мелкую моторику пальцев рук, логику, внимательность, усидчивость, образное мышление.
Возрастная адресность	Зависит от выбранной дидактической игры (список игр (35) приложен к пособию)
Количество участников	2-4
Подготовка к игре	Познакомить с правилом игры
Ход использования пособия	- Перемешайте стульчики и раздайте равное количество каждому игроку - Самый младший игрок первым ставит свой стульчик. - Далее ход переходит по часовой стрелке: следующий игрок ставит свой стул на первый так, чтобы общая конструкция не упала. - Важно, чтобы вся башня из стульев стояла только на четырёх ножках первого стульчика, остальные стулья не должны касаться поверхности стола. - Мебель можно переворачивать, присоединять сбоку, прикреплять за спинки или ножки. - Уронившие стульчики забирают их себе. Побеждает тот, кто первым составил все свои стульчики.
Конец игры	Подведение итогов

35 вариантов дидактических игр для пособия «На 4 ногах» (18 стульчиков)

Игра состоит из разноцветных пластмассовых стульчиков с разными сиденьями и спинками (на них изображены геометрические фигуры)

1. Количественный счет. «Посчитай сколько стульев?», где больше/меньше? (ознакомление ребенка с образованием числа, сравнению множеств, образованию равенств, закреплению согласования числительных с существительными; понятий больше/меньше?/на сколько?).
 Ответы детей: «У меня шесть стульев, у тебя 4 стула, у меня на 2 больше; здесь 5 стульев».
2. Порядковый счет (стульчики выставляем в очереди какой первый, какой второй? И т. д. Стул ПЕРВЫЙ, ВТОРОЙ стул, третий и т. д. Определение порядка по очереди.
3. Согласование и образование существительных и числительных в роде, числе и падеже. Например: один стул-пять стульев, 4 стула.
4. Отработка предлогов (+ понимание обращенной речи) Поставь ПЕРЕД зеленым стулом зайчика, Положи НА красный стул мяч (можно пользоваться с неговорящими детьми! - отработка понимания речи, тогда без употребления цвета, упрощенно: положи НА стул зайку.» « Поставь зайку ПОД стул».
5. Составь звуковую схему слова (гласные обозначаются красными стульчиками, мягкие согласные-зелеными стульями, тверд. согласные-синие стульчики). Например: ЛИСА (-зеленый +красный +синий +красный).
6. Называние и обозначение цветов - красный, зеленый, синий, желтый ***Усложнение игры – поставь все СИННИЕ стулья, Положи все зеленые стулья.
7. Построй башню из стульчиков (развитие пространственной ориентировки, моторики и мышления (правильно расставить стульчики, чтобы не упали).
8. Изучение геометрических фигур (т.к. сиденья и спинки разные, предлагаем ребенку найди стульчики, на сиденье которых есть квадрат/овалы/прямоугольник и т. д).
9. Проговаривание слогов. Например: СА-синий стул, СО-зеленый стул, СЫ-красный стул. Ребенок, проговаривая слог, ставит нужный стул –СА(синий)+СО(зеленый)+ СЫ (красный) и т. д.

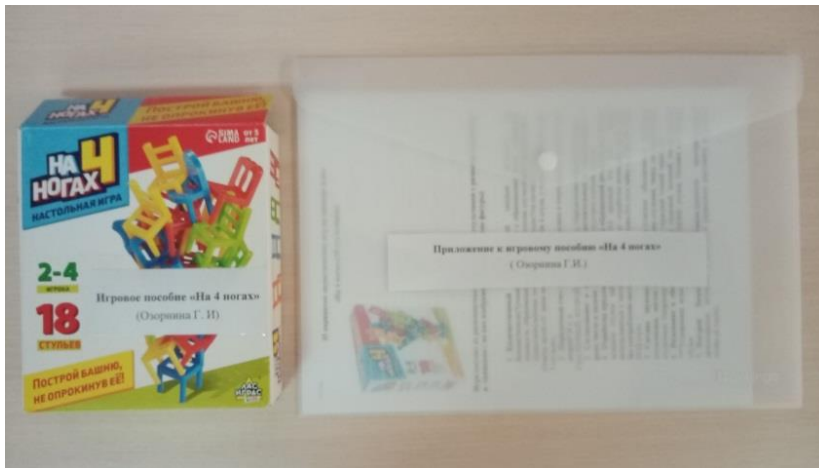
10. «Найди одинаковые стульчики» (умение выделить общее/похожее) по цветам/ по форме сиденья /по форме спинки.
11. «Найди лишний стул» (в общей группе ребенок должен выделить тот стул, который отличается от всех). Например: стоят все красные стулья, но сиденье у одного отличается-там 2 овала, а у всех квадраты.
12. Развитие моторики «соедини»- продевать широкую ленту или нить в отверстия сиденья/спинок.
13. Развитие понимания обращенной речи. Например: «поставь красный стул, зеленый стул упал, синий стул положи на ладонь».
14. Отработка родительного падежа существительных в единственном и множественном числах. Например: НЕТ чего? Нет красного СТУЛА, нет СИНИХ Стульев.
15. Отработка и пополнение глагольного словаря. Например:» стул стоит, стул лежит, стул упал, стул сломался, постучи стулом, спрячь стул/покажи» .
16. Образование относительных прилагательных. Например: стул из дерева-деревянный(+дополнить сенсорными ощущениями)/пластиковый (из пластика).
17. Развитие речевого дыхания. Например:(трубочка коктейльная, ватный шарик или цветной маленький помпончик-понимание обращенной речи +развитие дыхания +понимание предлогов +понимание цвета стула. Например: «Задуй мячик под зеленый стул»(под стул)/ Сдуй шарик с красного стула».
18. Развитие памяти и внимания. «Что изменилось?». Например: выкладываем в ряд 5 стульчиков. Ребенок отворачивается ,мы убираем один, и спрашиваем: «какой исчез?».
19. Развитие мелкой моторики, конструктивного праксиса. Например: «Просыпь дорожки от стула до стула» (манкой, фасолью, гречкой и т. д).
20. Автоматизация любого звука и его дифференциация . Например: звук Л-ЛА, ЛО, ЛУ, ЛЫ и т. д
21. «Сделай как у меня» (умение работать по образцу, следуя инструкции). Например: я выкладываю ряд стульев, ребенок повторяет тот же ряд(+усложнение, когда проговаривает, ставит зеленый стул и говорит: «зеленый стул, потом красный стул»).
22. Можно рассмотреть стульчик как элемент мебели в составе лексической темы «Мебель». Например: Это стул, у него есть спинка, сиденье, ножки. Для чего он? Где он может быть в доме? Из чего он?
23. Изучение пространственной ориентировки. Например: кладем стулья на разный бок, ножками вверх, вниз, справа/слева/ ставим спинка к спинке. Ребенок может проговаривать, повторять то же самое.
24. Ставим стулья, на них раскладываем картинки по инструкции+(усложнение принцип классификации) . Например: «поставь диких животных на зеленые стулья, а домашних- на красные).
25. Составление ритмических рядов. Например: берем стульчик и обычные цветные резинки, надеваем/снимаем резинки на спинку/ножки, проговаривая слова ,соответственно цвету. Например:» желтая резинка на желтую спинку стула».
26. Карточки с автоматизацией звука в словах. Ребенок кладет и проговаривает слова.
27. Развитие связной речи и последовательности. Например: «сначала поставь синий стул , затем красный, потом зеленый(ребенок воспроизводит и проговаривает).
28. Инсценировка сказки «3 медведя» - развитие связной речи, обогащение словаря.
29. Отработка слов-антонимов «Скажи наоборот «.Стул большой-маленький, стул стоит-стул лежит, стул поднял-стул опустил, стул ножками вверх-ножками вниз и т. д Или можно сделать так: я беру желтый стул, он стоит, и на нем лежит книга-ребенок стул укладывает на бок (стул лежит) и книги уже нет на нем.
30. Проработка слоговой структуры слова (каждый стульчик – это слог (сколько слогов в слове , столько и ставим стульев). Проговариваем слог и ставим стульчик. Например: МА-ШИ-НА-ставим 3 стула, ЛИ-СА-ставим 2 стула. +можно усложнить (звуковая схема-твердые согласные - синий стул, мягкие согласные -зеленый стул. Например: ЛИ-СА-зеленый стул +синий стул и т. д
31. «Составь предложение» (для развития связной речи, фразовой речи, распространения предложений). Например: перед ребенком выкладывается стульчик или 2 стула, маленькая книжка, человечек (девочка), нужно составить любое предложение с этими предметами. Например: «Девочка взяла книгу. Девочка села на стул. Книга лежит на стуле (под стулом)» . Можно все это и проговаривать, и сопровождать действиями.

32. Какой бывает стул? Подбор слов-признаков. Например: мягкий, твердый, большой, маленький, деревянный, пластмассовый, крепкий, сломанный и т.д.

33. Игра «Один-Много» (образование окончаний прилагательных и существительных (+глаголов) и согласование их в роде, числе и падеже). Например: один зеленый стул - Много зеленЫХ стульЕВ, один стул лежИТ-много стульЕВ лежАТ.

34. Дифференциация по цвету (умение группировки).Например: «зеленые стулья с квадратными спинками положи в одну сторону, красные стулья с овальными спинками- в другую сторону».

35. Развитие фантазии. «НА что похожи наши стульчики? Что из них можно сделать?» Например: можно сделать лесенку, башню, если соединить 2 стульчика, то можно сделать кровать, а если стулья поставить в ряд друг за другом, то можно сделать автобус; на домик (можно залезть под стул и над тобой будет крыша).



Название пособия (игры)	Палочки в стаканчиках
Цель	Научить дошкольников визуально сравнивать, правильно соединять детали в единое целое, определять форму и расцветку изображённых объектов.
Задачи	- Развитие у детей конструктивных навыков, координации движений, мелкой моторики пальцев рук; -расширение и уточнение представлений детей о геометрических фигурах, цвете и форме; - развитие мыслительных операций: синтеза, анализа, сравнения, классификации, обобщения; обучение навыку правильного составления объекта из частей; - развитие зрительного восприятия, памяти, внимания, мелкой моторики; -развитие творческого воображения, фантазии; -воспитание стремления к познанию, усидчивости, нацеленности на результат -формирование интереса к самостоятельному выполнению работы
Возрастная адресность	3-7
Количество участников	1 или несколько
Подготовка к игре	Познакомить с конструктором, повторить цвета
Ход использования пособия	«Доложи рисунок по памяти» Взрослый раскладывает палочки по заданию, но несколько палочек не кладет. Затем показывает рисунок ребенку и убирает его. Ребенок должен по памяти положить нужное количество палочек нужного цвета в правильное место (Варианты других дидактических игр приложены к пособию)
Конец игры	Подведение итогов игры

Список дидактических игр:

Игра «Волшебные палочки». Рассмотрите вместе с ребенком палочки, попросите разложить 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.

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.

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.

Игра «Сложи из палочек цифры»

Игра «Разложите по цвету» По принципу обычного сортера. Сначала можно использовать 2 стаканчика и 2 цвета, потом 3 стаканчика и 3 цвета, потом - 4 цвета.

Игра «На убывание и возрастание» - положите в синий стаканчик 4 палочки такого же цвета, в красный - 3 такого же цвета, в желтый - 2 такого же цвета, в зеленый - 1 такого же цвета.

Положите в стаканчик по 2 (3,4,5...) палочки отличного от цвета стаканчика.

Положите в стаканчик на 1 (2,3,4...) больше/меньше палочек другого цвета.

В стаканчиках лежит разное количество палочек. Сделайте одинаковое количество палочек в каждом стаканчике.

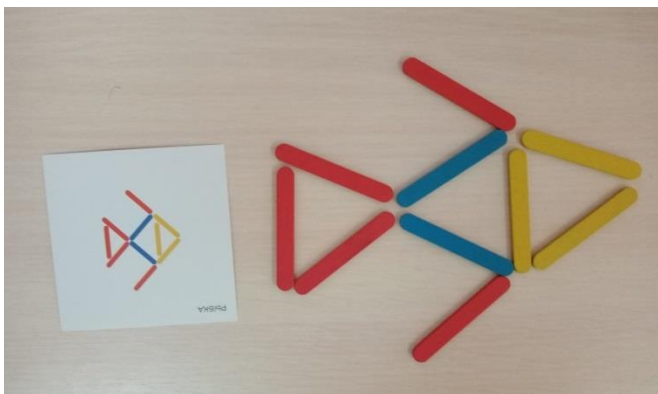
Игра «Доложите рисунок по памяти» Взрослый раскладывает палочки по заданию, но несколько

палочек не кладет. Затем показывает рисунок ребенку и убирает его. Ребенок должен по памяти положить нужное количество палочек нужного цвета в правильное место.

Игра «Задание на анализ» Взрослый показывает ребенку рисунок и говорит: определи количество и цвет палочек, разложи их по стаканчикам.

Игра «Отработка предлогов»

Расскажите, где какая палочка лежит, используя слова над, под, между. Ответ ребенка: красная палочка лежит между синей и желтой. Взрослый говорит: положи красную палочку между синей и желтой. Ребенок должен выполнить задание.



Название пособия (игры)	«Умная гусенка»
Цель	Способствовать развитию мелкой моторики, закреплять знания о цвете, длине, упражнять в счете предметов.
Задачи	Закреплять знания детей основных цветов (красный, синий, желтый, зеленый) и название цветов радуги; Развивать способности к логическим операциям (умения сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать) Развития умения выполнять задание по заданной схеме Развивать мелкую моторику рук, мышление; Развития счетных навыков; Количество и счет в пределах 5, 10, 20; Закреплять состав числа и обратный счет; Закреплять понятие длинный - короткий; Воспитывать усидчивость и внимательность, умения играть по правилам. Воспитывать желание игре в паре или более детей.
Возрастная адресность	От 1.5 лет
Количество участников	Индивидуальное, групповое
Подготовка к игре	Разобрать гусеницы на отдельные сектора и перемешать.
Ход использования пособия	Данную игру можно использовать и как часть занятия, так и в самостоятельной деятельности детей и индивидуальной работе. Также она может быть использована в работе логопедов, воспитателей, психологов в детском саду. Задания детям могут быть самые разнообразные. Все зависит от возраста детей. Малышам можно предложить собрать гусеницу по цвету; собрать, чередуя цвета, собрать разноцветную гусеницу. Можно собрать длинную гусеницу, короткую и сравнить их (закреплять понятие длинный - короткий); развивать мелкую моторику рук; найти одинаковые яички; разложить яички по цвету в тарелочки. 1. «Собери гусеницу» - Предложить ребенку из отдельных цветных шаров собрать гусеницу, называя цвет каждой части. - Детям предлагается собрать гусеницу, по образцу. Играя, ребенок осваивает виды соединения: пристегивать предметы на застежку-кнопку и осваивает счет. 2. «Который по счету?» Предложить ребенку назвать который по счету находится шарик определенного цвета, какого цвета первый шарик, последний? 3. «Повтори» Педагог предъявляет детям карточки-образцы. Дети должны расположить порядок фигур как на образце. Или выполнит по собственному замыслу. 4. «Запомни и повтори» Педагог представляет детям карточки-образцы для запоминания на несколько секунд. Дети запоминают порядок расположения на образце, их цвет. Когда карточки переворачиваются, ребята выкладывают такой же рисунок на своем пособии по памяти, после чего он сравнивает свой выполненный вариант с образцом. 5. Закончи ряд» Используются набор карточки с заданиями, где ребенок должен закончить ряд по предложенному образцу.

	6. «Сосчитай». Сосчитай звенья гусеницы, покажи 3, 5... звено, покажи первое, последнее звено. Сколько всего звеньев зеленого цвета (красного, желтого, голубого); Какие по счету звенья зеленого цвета (красного, желтого). Количество и счет в пределах 5, 10, 20; 7. Для детей старшего возраста предложить задания на счет: например, собрать зеленую гусеницу из 5 киндеров, а красную - на один меньше; или собрать гусеницу из двух зеленых, одного красного и двух синих и т. Д 8. Состав числа в пределах 10 и обратный счет; 9. «У кого длиннее гусеница?». Детям предлагается смастерить самую длинную гусеницу. После постройки, предложить детям сравнить гусениц, выделить у кого длиннее, а у кого короче. 10. Можно использовать данное пособие для подвижных игр. Соединив в кольцо - бросать мячики, шарики, развивая глазомер. Можно использовать для перешагивания, перепрыгивания.
Конец игры	Прибрать на место.



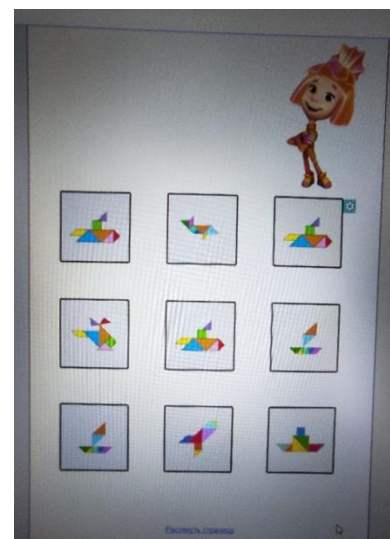
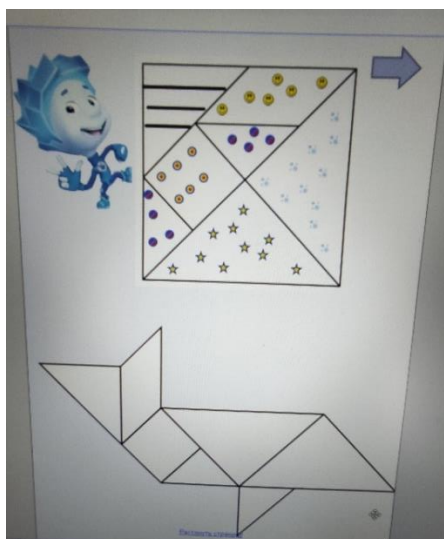
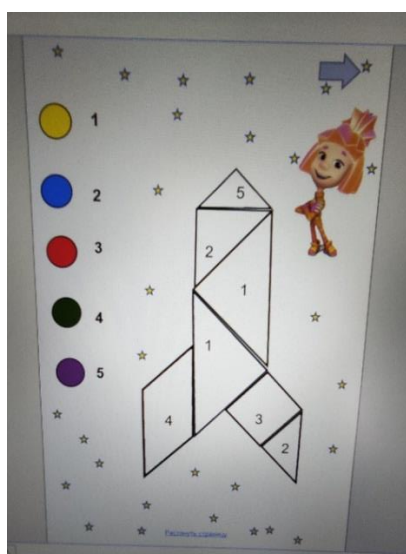
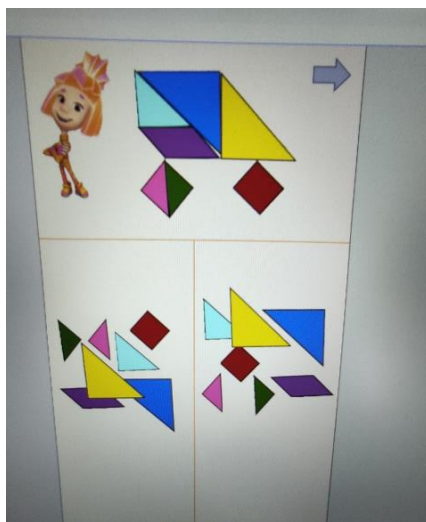
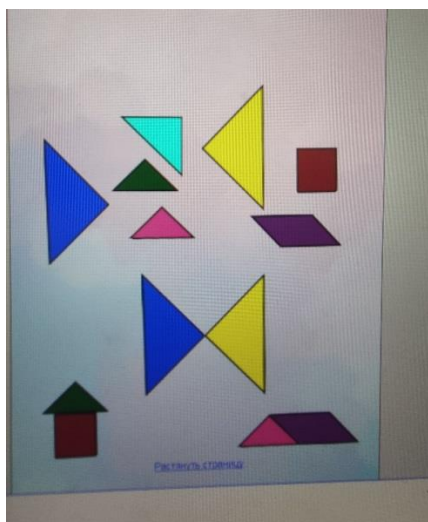
ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА

Богатенкова Анна Сергеевна, воспитатель
 МАДОУ детский сад 14 (ул. Олимпийская, 22)

Название пособия (игры)	«Интерактивный Танграм» (интерактивная игра, созданная в программе Smart Notebook с использованием интерактивной доски)
Цель	Создать условия для развития у дошкольников когнитивных способностей, посредством использования интерактивной игры «Танграм»
Задачи	<i>Воспитательные:</i> - воспитывать произвольность поведения: умение играть по правилам и четко выполнять инструкции; - воспитывать умение работать самостоятельно; - воспитывать усидчивость, ответственность, терпение и трудолюбие. <i>Обучающие:</i> - продолжать закреплять знания детей о геометрических фигурах, их цвете и формах; - учить анализировать простые изображения, выделять в них геометрические фигуры; - учить визуально разбивать целый объект на части и наоборот составлять из элементов заданную модель; - совершенствовать умение конструировать по схеме-образцу и по собственному замыслу; - формировать способность к логическим операциям (анализ, синтез, сравнение); <i>Развивающие:</i> - развивать зрительное внимание, память, воображение, творческие способности, логическое и конструктивное мышление; - совершенствовать навыки ориентировки на плоскости, зрительно-моторной координации; - развивать конструктивные навыки; - способствовать развитию мелкой моторики и речи; - развивать навыки самостоятельного поиска решения.
Возрастная адресность	С 4 лет
Количество участников	Игра предназначена как для индивидуальных упражнений с ребенком, так и для групповых форм работы, в самостоятельной и совместной со взрослыми игровой деятельности.
Подготовка к игре	Данная игра является модифицированным вариантом настольной игры «Танграм». Современные дети часто предпочитают настольным играм интерактивные, такие игры больше привлекают внимание детей своим звуком, мультипликацией, движением, поэтому в программе Smart Notebook была создана интерактивная игра «Интерактивный танграм». Педагог приглашает воспитанников к интерактивной доске и напоминает им правила игры. Продолжает знакомить детей с фигурами танграма, демонстрирует способы работы с ним (детали можно перетаскивать, переворачивать, детали не должны перекрываться между собой).
Ход использования пособия	<u>Первый вариант игры</u> <u>Первый этап</u> – знакомство детей с фигурами танграма. Сколько деталей в этой игре? (7). Из каких геометрических фигур состоит танграм? (5 треугольников: 2 больших, 1 средний и 2 маленьких, а также 1 квадрат и 1 параллелограмм). Группируем фигуры по форме: треугольники и четырехугольники (сколько их?). <u>Второй этап</u> – составление несложных фигур, из 2-3 и более деталей (строим домики, елочки, бантики и т.п). Дети составляют новые фигуры по образцу,

	устному заданию или замыслу. Обязательное условие при выполнении данного рода заданий – просить детей назвать вновь полученную фигуру и сказать, из каких фигур она составлена (из треугольников можно составлять новые различные фигуры - квадраты, четырехугольники, треугольники). <u>Третий этап</u> - наложение фигур на схему в натуральную величину. Ребенку предлагается составить изображение путем наложения деталей на схему, предварительно выполнив анализ схемы (из каких геометрических фигур состоит изображение вертолета: его хвост, лопасти, фюзеляж). <u>Четвертый этап</u> - составление фигур по схеме (не поверх схемы, а рядом), предварительно выполнив анализ схемы (из каких геометрических фигур состоит самолет: корпус, хвост, крыло; из каких геометрических фигур состоит паровозик: кабина, колеса, труба). С 4-5 лет размер деталей танграма должен совпадать с элементами схемы. С 5-6 лет размер деталей танграма может отличаться от элементов схемы. Детям интересно играть вместе поэтому игру на данном этапе можно провести в форме соревнования «Кто быстрее» (задание собрать машинку). В игре могут участвовать два человека (существует два варианта схемы). Также на данном этапе можно поиграть в игру на запоминание: посмотреть на фигуру, запомнить ее и собрать по памяти (задание собрать кораблик). <u>Пятый этап</u> (для старших детей) – составление фигур по контурной схеме (когда на схеме нет очерченного контура деталей, из которых составлено изображение). Предлагается правильно расположить детали на схеме экскаватора (из каких геометрических фигур можно составить кабину, ковш, стрелу и гусеницы экскаватора). Другой вариант, предлагается правильно расположить детали на схеме корабля. <u>Шестой этап</u> – здесь начинается творчество – когда ребенку нужно составить фигуры по собственному замыслу с использованием всех 7 тангов. На каждом этапе выполнить задание предлагают детям мультипликационные персонажи Симка или Нолик. Второй вариант игры (игры на внимание) • Танграм – раскраска (раскрасить одинаковые фигуры танграма и фигуры рисунка одинаковыми цветами). • Раскраска по номерам • Нанести в одинаковые фигуры танграма и фигуры рисунка одинаковый узор. • Вписать в одинаковые фигуры танграма и фигуры рисунка одинаковые буквы. Третий вариант игры «Найди одинаковые картинки» (игра с танграмом на внимание). Ребята рассматривают вращающиеся кубики и находят одинаковые изображения. Четвертый вариант игры Игра на ориентировку на плоскости. Ребенку предлагается разместить фигуры танграма в соответствии с инструкцией. Например, разместить большой синий треугольник в левом верхнем углу. Большой жёлтый треугольник по середине. Средний голубой треугольник в верхнем правом углу. Красный квадрат в нижнем левом углу. Зеленый маленький треугольник в нижнем правом углу, а параллелограмм между ними. Розовый маленький квадрат справа от желтого большого треугольника.
Конец игры	Для детей младшего возраста будет достаточно составить фигурки из 2-3 деталей танграма, выполнить задания с наложением фигурок на готовый образец. Игра заканчивается тогда, когда, ребенок добился результата - собрал фигуру методом наложения, или по образцу, или по замыслу. При усвоении предыдущего этапа, задания усложняются и используются все 7 элементов танграма. Таким образом,

к каждому этапу игры необходимо переходить в том случае, если предыдущий этап будет освоен и правильно выполнен.



Название пособия (игры)	«ЛЕГО-колесо»
Цель	Создание условий для развития творческой фантазии детей дошкольного возраста средствами легоконструирования.
Задачи	- формировать навыки создания собственной постройки при условии использования определенных деталей; - формировать навыки дифференцирования деталей ЛЕГО; - развивать мелкую моторику и зрительный гнозис; - поддержка детской инициативы и интереса к самостоятельному творческому конструированию; - развивать умения договариваться и работать в команде, принимать условия игры и ее результат.
Возрастная адресность	для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет
Количество участников	индивидуальная игра (от 1 до 3 человек в один цикл игры), командная игра (2 команды по 2-3 человека)
Подготовка к игре	Для игры нужен комплект деталей Лего (прилагается) и мобильный телефон/компьютер/интерактивная доска. ССЫЛКА НА ИГРУ https://wordwall.net/ru/resource/84902397/мир-вокруг/лего-колесо  игра ЛЕГО-колесо
Ход использования пособия	«ЛЕГО-колесо» - это комбинированная дидактическая игра, включающая 2 этапа: 1 этап – случайный выбор деталей с помощью интерактивной игры «ЛЕГО-колесо» 2 этап – создание собственной постройки из выбранных деталей конструктора ЛЕГО. АЛГОРИТМ ИГРЫ ✓ Педагог объясняет правила игры. ✓ Дети делятся на соперников или команды и договариваются, сколько раз крутить ЛЕГО-колесо для определения количества деталей постройки. ✓ Педагог сканирует QR-код или открывает игру по ссылке. ✓ Дети по очереди крутят колесо, находят необходимую деталь ЛЕГО в комплекте. ✓ Дети строят из выбранных деталей постройку по собственному замыслу.
Конец игры	➤ Подведение итогов может быть организовано определением победителя по критериям скорость и творческий подход, соответствие тематике. ➤ Подведение итогов может быть организовано без оценивания и определения победителя в форме презентации построенной модели и ее возможностей использования.

