

МДОУ «Детский сад №27 «Цветик-семицветик»

СБОРНИК
дидактических игр
с использованием современных игровых наборов:
дары Ф.Фребеля, Super Set, робот Botley
для дошкольников с ОВЗ

Составитель:
воспитатель первой квалификационной категории,
педагог-дефектолог
Хлесткова Полина Константиновна

Тутаев

2022

Содержание

1. ДАРЫ Ф.ФРЕБЕЛЯ	3
1.1. Дидактические игры по формированию элементарных математических представлений	3
1.2. Дидактические игры по формированию целостной картины мира.....	5
1.3. Дидактические игры для подготовки детей к обучению грамоте (для детей 6-7 лет).....	7
2. SUPER SET	8
2.1. Дидактические игры (комплексные) по ФЭМП и ФЦКМ.....	8
3. РОБОТ BOTLEY	10
3.1. Дидактические игры с роботом Ботли для подготовки детей к обучению <i>грамоте (для детей 6-7 лет)</i>	11
Список литературы	12
Приложение 1. Примеры карточек к дидактическим играм	13

1. ДАРЫ Ф.ФРЕБЕЛЯ

Игровой набор «Дары Ф.Фребеля» направлен на развитие у детей социально-коммуникативных умений, познавательно-исследовательской деятельности и логических способностей, способствует совершенствованию мелкой моторики и формированию элементарных математических умений.



Состав игрового набора:



- Набор № 1 «Шерстяные мячики»
- Набор № 2 «Основные тела»
- Набор № 3 «Куб из кубиков»
- Набор № 4 «Куб из брусков»
- Набор № 5 «Кубики и призмы»
- Набор № 6 «Кубики, столбики, кирпичики»
- Набор № 7 «Цветные фигуры»
- Набор № 8 «Палочки»
- Набор № 9 «Кольца и полукольца»
- Набор № 10 «Фишки»
- Набор № 11 «Цветные тела»
- Набор № 12 «Мозаика, шнуровка»
- Набор № 13 «Башенки»
- Набор № 14 «Арки и цифры»

1.1. Дидактические игры по формированию элементарных математических представлений

«Помоги Шарiku добраться до дома» (для детей 3-4 лет)

Оборудование для игры: песочный стол, набор №7 «Цветные фигуры».

Цель игры: формирование умения последовательно выкладывать предметы слева направо.

Описание: на песочном столе педагог располагает слева игрушку (собаку), справа – домик; ребенку предлагается помочь Шарiku найти тропинку до дома, выложив ее из кругов/квадратов/треугольников. Фигуры выкладываются ребенком слева направо.

«Бусы для любимой куклы» (для детей 3-4 лет)

Оборудование для игры: кукла, набор №11 «Цветные тела».

Цель игры: формирование навыка различения основных цветов (красный, синий, желтый, зеленый)

Описание: перед ребенком выкладываются цветные тела – «бусинки», педагог просит ребенка сделать для куклы украшение: «Возьми желтую бусинку и одень ее на шнурок», «Теперь красную бусинку» и так далее.



«Бусы для любимой куклы 2» (для детей 4-5 лет)

Оборудование для игры: кукла, набор №11 «Цветные тела».

Цель игры: совершенствование навыка различения основных цветов (красный, синий, желтый, зеленый) и навыков счета.

Описание: перед ребенком выкладываются цветные тела – «бусинки», педагог просит ребенка сделать для куклы украшение: «Возьми две синих бусинки и одень их на шнурок», «Далее одну красную бусинку» и так далее.

«Солнышко» (для детей 4-5 лет)

Оборудование для игры: набор №8 «Палочки», набор №9 «Кольца и полукольца», набор №10 «Фишки».

Цель игры: формирование умения различать основные цвета и соотносить их между собой.

Описание: ребенку предлагается выложить солнце из кольца, палочек и фишек одного цвета; например, выбирается красное кольцо, которое «раскрашивается» красными фишками, дополняется красными лучиками – палочками.

«Дорожки» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: набор №12 «Мозаика, шнуровка», кубик игральный с изображением цифр от 1 до 6.

Цель игры: закрепление умения соотносить цифру с количеством.

Описание: ребенок бросает игральный кубик, затем берет столько деталей мозаики, сколько выпало на кубике и создает свою дорожку, пока не заполнится все игровое поле.

«У кого длиннее/короче дорожка?» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: набор №12 «Мозаика, шнуровка», кубик игральный с изображением цифр от 1 до 6.

Цель игры: формирование умения соотносить цифру с количеством и закрепление понятий «длинный-короткий», «длиннее-короче».

Описание: первый ребенок бросает игральный кубик, затем берет столько деталей мозаики, сколько выпало на кубике и создает свою дорожку, затем ход переходит другому игроку. Далее педагог задает вопрос: «Чья дорожка длиннее/короче?». Игра продолжается до заполнения игрового поля. По окончании игры находится самая короткая и самая длинная дорожка.



«Продолжи узор» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: набор №12 «Мозаика, шнуровка».

Задачи игры: закрепление умения различать основные цвета, развитие внимания и логического мышления.

Описание: педагог выкладывает на поле с помощью мозаики начало узора, ребенку необходимо продолжить его до конца поля.

«Строим башенки» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: числовое колесо, набор №13 «Башенки».

Цель игры: формирование умения соотносить цифру с количеством и закрепление понятий «выше-ниже», «высокий-низкий».

Описание: ребенок крутит числовое колесо, затем строит первую башню из того количества кубиков, какое число выпало. Аналогично строится вторая башня, по необходимости третья и т.д. С

помощью педагога ребенок сравнивает башни по высоте («Какая башня у тебя низкая/высокая?», «Какая башня ниже/выше?»). Усложнить игру можно подсчетом кубиков «На сколько кубиков меньше/больше башня?»»

«Графический диктант» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: карточки с графическим диктантом, набор №12 «Мозаика, шнуровка».

Задачи игры: формирование навыка ориентировки в пространстве, закрепление навыков счета.

Описание: педагог диктует шаги в графическом диктанте, ребенок выкладывает рисунок с помощью мозаики. Когда ребенок научился выполнять графический диктант, можно предложить ему карточку с графическим диктантом для самостоятельной работы.

«Продолжи ряд» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: карточки для игры, набор №7 «Цветные фигуры», набор №10 «Фишки».

Задачи игры: совершенствование внимания и закрепление знаний геометрических фигур.

Описание: ребенку предлагается карточка, на которой изображено начало ряда из геометрических фигур, который необходимо продолжить, соблюдая заданную последовательность.

«Состав числа» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: карточка, разделенная на 2 поля, набор №7 «Цветные фигуры»

Задачи игры: формирование умения выделять состав числа.

Описание: ребенок выбирает 2 разновидности фигур, с помощью которых будет выкладывать состав чисел. Например, состав числа 6: слева на поле ребенок выкладывает 1 квадрат, справа – 5 кругов и т.д. По мере овладения ребенком навыка, можно усложнить задание выбрать для состава числа одинаковые фигуры (круги), но разных цветов.



1.2. Дидактические игры по формированию целостной картины мира

«Создай свой узор» (для детей 3-7 лет)

Оборудование для игры: предметные карточки с контурным изображением, набор №7 «Цветные фигуры», набор №8 «Палочки», набор №9 «Кольца и полукольца», набор №10 «Фишки».

Цель игры: закрепление обобщающих понятий и развитие воображения.

Описание: ребенку дается карточка с предметным изображением по закрепляемой лексической теме и предлагается украсить ее узором с помощью предложенных наборов фигур; *примерные лексические темы: фрукты, овощи, посуда, мебель, насекомые, транспорт и так далее.*



«Сделай как я» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: настольная ширма, набор №7 «Цветные фигуры», набор №8 «Палочки», набор №9 «Кольца и полукольца», набор №10 «Фишки».

Задачи игры: закрепление обобщающих понятий, совершенствование навыка восприятия целостного изображения, развитие воображения и умения взаимодействовать со сверстником, совершенствование связной речи.

Описание: два ребенка сидят за столом напротив друг друга, между ними располагается ширма, у каждого - одинаковые наборы фигур; первый ребенок с помощью фигур выкладывает изображение по замыслу/по предложению педагога (*например, кошку*), затем он объясняет второму игроку как ему необходимо расположить фигуры для получения такого же изображения (*кошки*). По окончании игры ширма убирается, и сравниваются полученные изображения.

«Художник» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: карточки с изображением рисунка, набор №7 «Цветные фигуры», набор №8 «Палочки», набор №9 «Кольца и полукольца», набор №10 «Фишки».

Задачи игры: закрепление обобщающих понятий, совершенствование навыка восприятия целостного изображения и развитие воображения.

Описание: перед ребенком кладется карточка образец с изображением предмета/растения/животного или сюжетного рисунка (*например, домик или лесные жители*) и предлагается собрать рисунок с помощью фигур. По мере овладения ребенком навыка создания рисунка, игра усложняется: ребенок создает свой рисунок по замыслу.



1.3. Дидактические игры для подготовки детей к обучению грамоте (для детей 6-7 лет)



«Звуковая дорожка»

Оборудование для игры: предметные картинки круги/квадраты/треугольники из набора №7 «Цветные фигуры».

Цель игры: формирование навыка звукобуквенного анализа слов.

Описание: педагог крепит на доску предметную картинку (*мак*), дети называют слово, обозначающее ее; затем с помощью красных, синих и зеленых фишек выкладывают данное слово перед собой (*мак: син., кр., син.*). *Перед игрой вместе с детьми необходимо вспомнить цветовую маркировку звуков (красный - гласные, синий - согласные твердые, зеленый - согласные мягкие).*

«Домики»

Оборудование для игры: предметные картинки, кубики и кирпичики из наборов №3,5,6.

Цель игры: закрепление навыка деления слова на слоги.

Описание: педагогом крепится на мольберт предметная картинка (*шары*); дети называют слово, обозначающее эту картинку (*шары*), с помощью хлопков определяют количество слогов (2) и строят «дом» из соответствующего количества кубиков-этажей (2).

«Волшебные кубики»

Оборудование для игры: настольная ширма, кубики со слогами и буквами, набор №8 «Палочки» и/или набор №10 «Фишки».

Задачи игры: совершенствование навыка чтения слогов и слов, закрепление образа букв, развитие умения работать в паре.

Описание: Дети работают в паре, между ними ширма. Педагог, в зависимости от поставленной задачи, выдает детям кубики с изображением букв/слогов.

1 вариант игры: Первый игрок бросает кубик с изображением букв, называет выпавшую букву. Задача второго игрока – выложить эту букву из палочек. По окончании ширма убирается, и сравниваются буквы. Игроки меняются местами.

2 вариант игры: Первый игрок бросает кубики с изображением слогов или 1 кубик с изображением слогов, а второй – букв до тех пор, пока не выпадет слово (*КАША, МАК*), читает получившееся слово. Задача второго игрока – выложить это слово из палочек. По окончании ширма убирается, и сравниваются слова. Игроки меняются местами.

«Что на картинке?»

Оборудование для игры: предметные картинки, ширма, набор №8 «Палочки» и/или набор №10 «Фишки».

Задачи игры: совершенствование навыка чтения слов, закрепление образа букв, развитие умения работать в паре.

Описание: Дети работают в паре или педагог совместно с ребенком. У первого игрока на столе расположена стопочка с картинками рубашкой вверх; он берет первую картинку и показывает ее второму игроку, при этом сам не смотрит на изображение и откладывает его в сторону. Далее 2й игрок выкладывает слово, обозначающее эту картинку. Игра заканчивается тем, что 1й игрок читает получившееся слово и затем сравнивает с показанной ранее картинкой. Игроки меняются.

«Разноцветные предложения»

Оборудование для игры: сюжетная картина, набор №8 «Палочки», набор №10 «Фишки».

Задачи игры: формирование умения составлять предложения по картине и изображать их схемой, привитие первоначальных навыков состава предложения.

Описание: дети совместно с педагогом рассматривают картину на мольберте и составляют первое предложение к ней (*Наступила зима*).

Дети будут выкладывать схему предложения перед собой, педагог – на доске. С помощью вертикальной палочки отмечают начало предложения; шагами считают количество слов в предложении (два слова) и далее выкладывают соответствующее количество горизонтальных палочек (две); в конце предложения ставят точку-фишку. Далее составляются еще 2-3 предложения.

2. SUPER SET

Целью игрового набора «SUPER SET» от Learning Resources является обогащение практического опыта ребенка в изучении общих математических понятий, таких как счет, сортировка и соответствие.

Данное пособие позволяет формировать знания основных цветов, геометрических форм и чисел, математических действий (сложения и вычитания), а также развивает мелкую моторику.

Полифункциональность пособия: в одной игре с данным материалом одновременно мы закрепляем знания по нескольким областям развития: математические представления и представления об целостной картине мира.



Состав набора (основной):

лоток для сортировки

кубик с цифрами

3 активити-поля со стрелкой

6 тарелок для сортировки

36 фигурок динозавров

36 фигурок транспорта

36 фигурок фруктов

72 фигурки животных фермы

100 геометрических блоков

102 соединительные «скрепки»

250 прозрачных разноцветных кружочков

2.1. Дидактические игры (комплексные) по ФЭМП и ФЦКМ

«Магазин» (для детей 4-6 лет)

Оборудование для игры: цветные тарелочки, фигурки животных/транспорта/динозавров/фруктов, карточки – цифры.

Цель игры: формирование умения соотносить цифру с количеством предметов, закрепление знания цветов и умения их соотносить.

Описание: ребенку предлагается разложить предметы по нужным тарелочкам; в первую – 1 красную фигуру, во вторую – 2 синих, в третью – 3 желтых и т.д.



«Снежинки» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: геометрические фигуры.

Цель игры: развитие воображения и умения соблюдать симметрию.

Описание: ребенку предлагается создать снежинку с шестью лучиками с помощью фигур из предложенных наборов, соблюдая симметрию в узоре снежинки.



«Школа» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: фигурки животных/транспорта/динозавров/фруктов, цветной картон-«доска».

Цель игры: формирование навыков ориентировки в пространстве, закрепление понятий «левый нижний угол», «левый правый угол», «верхний левый угол», «верхний правый угол», «центр».

Описание: ребенку предлагается помочь девочке разложить на «доске» предметы: например, в левый верхний угол положить яблоко, а в правый верхний – лимон, в центр – апельсин.

«Помоги художнику» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: карточка-палитра с изображением контуров геометрических фигур (см Приложение), геометрические фигуры.

Цель игры: закрепление умения различать и сличать геометрические фигуры, развитие внимания и мышления.

Описание: предлагается помочь художнику нарисовать картину, но все краски потерялись и необходимо их найти. Ребенок заполняет контуры в палитре геометрическими различными фигурами; необходимо соотнести контур с геометрической фигурой.

«Ребусы» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: карточки-ребусы (см. Приложение 1), фигурки фруктов

Цель игры: развитие мышления, закрепление знания геометрических фигур, обобщающего понятия «фрукты» и навыков счета.

Описание: ребенку необходимо решить ребус и выложить подходящую фигурку-ответ. Например, ребус: *оранжевое, не овальное – что это? (апельсин)*

Уровни сложности ребусов:

1 – ребусы по цвету

2 – ребусы по цвету и форме

3 – ребусы по цвету, форме и количеству

«Веселая карусель» (для детей 5-7 лет)

Оборудование для игры: 4 группы фигурок животных/транспорта/динозавров/фруктов или геометрических фигур по 4 штуки, карточка-задание.

Цель игры: закрепление навыка различения цветов, знания обобщающих понятий, развитие умение группировать предметы.

Описание: перед ребенком на столе педагог располагает игровое поле «карусель» из 4х секций, 16 фигурок/геометрических фигур и карточка с заданием. Ребенку необходимо расположить предметы в 1й секции карусели, соблюдая цветовую последовательность/последовательность геометрических фигур на карточке-задании; далее карточка переворачивается по часовой стрелке и заполняется 2я секция карусели, также заполняется до конца вся карусель. *Примечание: карусель заполняется по часовой стрелке.*



3. РОБОТ BOTLEY

Робот Ботли разработан для детей дошкольного и младшего школьного возраста; он знакомит детей с основами программирования, используя методы пошагового программирования и логики. Игры с роботом Ботли позволяют ребенку не только освоить основы программирования (базовый уровень), но и развить критическое и пространственное мышление, устанавливать причинно-следственные связи, научиться взаимодействовать и работать в команде.

Состав набора:

- робот Ботли;
- пульт дистанционного управления;
- руки робота, маска;
- карточки с заданиями для программирования;
- 6 панелей для программирования (пазлы);
- набор наклеек;
- различные предметы для создания препятствий на пути робота: 8 палочек, 12 кубов, 2 конуса, 2 флажка, 2 мяча и ворота.



Педагог может использовать робота Ботли на различных занятиях, следует только проявить фантазию и продумать путь Ботли, проходя который будут решаться поставленные коррекционно-развивающие задачи.

3.1. Дидактические игры с роботом Ботли для подготовки детей к обучению грамоте (для детей 6-7 лет)

Перед включением в занятия работа педагогу необходимо ознакомиться с методикой работы.

Путь для робота выкладывается с помощью карточек-стрелок слева направо с целью подготовки к письму.

«Помоги Ботли»

Цель игры: закрепление букв, обозначающих гласные/согласные звуки.

Описание: ребенку предлагается помочь Ботли отвезти кристалл, для этого необходимо проехать по буквам, обозначающие гласные/согласные.



«Лабиринт»

Цель игры: закрепление навыка деления слова на слоги.

Описание: необходимо провести Ботли к кристаллу только по тем «словам» - картинкам, которые состоят из определенного количества слогов. Количество слогов указывается педагогом цифрой, находящейся на роботе.

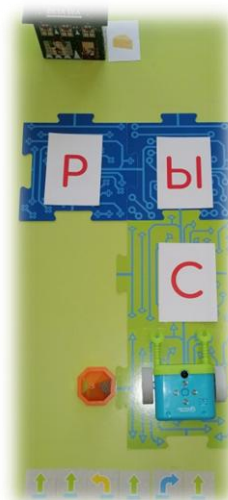


«Кто/что в домике?»

Цель игры: совершенствование навыка чтения слов.

Описание: ребенку предлагается с помощью робота собрать буквы, затем выложить и прочитав получившееся слово. Проверить себя ребенок может, открыв домик и посмотрев картинку, если все правильно, то слово совпадет с картинкой.

По мере овладения ребенком навыком чтения слова усложняются.



Список литературы:

1. Волосовец Т. В. STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. Парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество: учебная программа / Т. В. Волосовец и др. 2-е изд., стереотип. Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019, 112 с
2. Использование игрового набора «Дары Фрёбеля» в дошкольном образовании в соответствии с ФГОС ДО: комплект методических пособий по работе с игровым набором «Дары Фрёбеля» / Ю. В. Карпова, В. В. Кожевникова, А. В. Соколова. Москва: ВАРСОН, 2019.

Приложение 1. Примеры карточек
к дидактическим играм




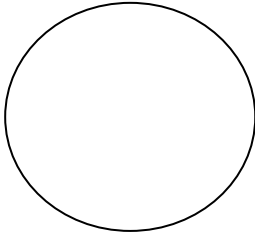


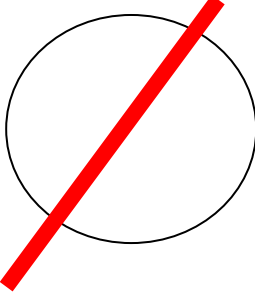



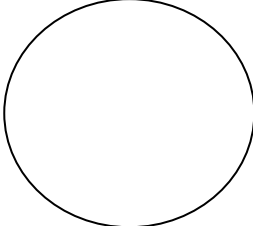


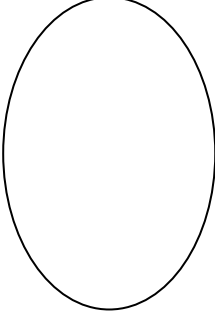

Карточки к игре «Помоги художнику» (*игровой набор Super Set*)







Карточек к игре «Ребусы» (игровой набор Super Set)

			<i>Ответ: клубника</i>
			<i>Ответ: яблоко</i>
			<i>Ответ: лимон</i>
			
			<i>Ответ: банан, виноград</i>