

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Усть-
Нерский детский сад общеразвивающего вида с приоритетным
осуществлением деятельности по физическому развитию детей №36
«Березка» муниципального образования «Оймяконский улус (район)»

Серия игровых заданий «Развивай-ка»

Воспитатель:
Никулина М.М

Усть-Нера, 2022 год

Цель серии: интеллектуальное развитие дошкольников, формирование пространственных представлений.

Задачи:

- формирование пространственного взаиморасположения объектов «от себя», «от объекта» «между объектами» и т.д.;
- уточнять и закреплять пространственные представления детей («на», «над», «под», «перед» и т.д.);
- уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «посередине»;
- формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (игровой ковер, ширма, игровое поле).

Модульная серия игровых заданий «Развивайка» представлена в интеграции образовательных модулей: модуль «Дидактическая система Ф. Фребеля», модуль «LEGO - конструирование», модуль «Математическое развитие», модуль «Робототехника», модуль «Мультстудии «Я творю мир». Достижение поставленных целей осуществляется в специфичных для детей данного возраста видах деятельности, таких как игра, конструирование, познавательно-исследовательская деятельность (в том числе научно-техническое творчество), различные виды художественно-творческой деятельности (дизайн, создание мультфильмов и др.).

Процесс реализации содержания серии игровых заданий представляет собой организацию приоритетных возрасту видов деятельности в различных формах.

1. Серия игровых заданий по модулю «Дидактическая система Ф. Фребеля»

Игровое задание № 1.

Тема: Конструирование и игра-задание по теме «Футбол».

Цель: формирование пространственного взаиморасположения объектов «от себя» и «от объекта» путем конструирования.

Оборудование: наборы даров Фребеля № 8, №11, схема «Футбол».

1. Игровое задание «Кто быстрее?»

Воспитатель: - Ребята, я вам принесла интересные задания - посмотрите на схему, что на ней изображено?

Ответы детей.

Воспитатель: - Правильно, это Футбол! Я вам предлагаю выполнить задание «Кто быстрее?»! посмотрите, этот цилиндр будет нашим ориентиром, именно с него мы начнем строить наши ворота для игры в футбол. Посмотрите на схему, что нам необходимо сделать дальше?

Ответы детей (поставить сверху шар, справа цилиндра и т.д.)

Воспитатель: - Правильно! Готовы? Тогда начинаем, кто быстрее соберет ворота для футбола?

Дети на скорость собирают ворота.

Воспитатель: - Молодцы, а быстрее у нас справился ... (имя ребенка)

2. Игровое задание «Целься внимательно»

Воспитатель: - А у меня есть для вас еще одно задание, давайте попробуем не просто играть в футбол, а забивать мяч в определенное место! Готовы? Соня, забей мяч в правую часть ворот! Молодец! Саша, прокати мяч по центру ворот и т.д.

Игровое задание № 2.

Тема: Конструирование и игра-задание по теме «Боулинг»

Цель: формирование пространственного взаиморасположения объектов «от себя» и «от объекта» путем конструирования.

Оборудование: наборы даров Фребеля №4, №8, №11

1. Игровое задание «Повтори за мной».

Воспитатель: - Ребята, посмотрите, что я сейчас построю, для начала я возьму цилиндр и поставлю его перед собой, возьму еще один цилиндр и поставлю его справа от первого, на небольшом расстоянии, а сверху цилиндров я положу палочку. Что у меня получилось?

Ответы детей.

Воспитатель: - Поучились маленькие ворота! Теперь я беру кирпичик и ставлю

его перед левым цилиндром, потом еще один перед первым и еще один перед ним. Так же я расставляю кирпичики с правой стороны. Что получилось?

Ответы детей.

Воспитатель: - Теперь у меня дорожка с воротами. Я продолжаю строить, и ставлю цилиндр около правого кирпичика, сверху на него я ставлю шар и скрепляю их палочкой. А теперь ставлю цилиндр около левого кирпичика и на него ставлю шар и тоже скрепляю палочкой. А сверху я их соединю длинной палочкой. Ребята, что у меня получилось?

Ответы детей.

Воспитатель: - Это ребята, дорожка для боулинга, я вам предлагаю повторить за мной и построить такие же дорожки, посмотрим, кто быстрее справится?

Дети конструируют дорожку, проговаривая расположение деталей.

Воспитатель: - Молодцы! В большие ворота нужно поставить «кегли» - вот такие треугольники.

Дети ставят кегли.

2. Игровое задание «Сбей кегли».

Воспитатель: - Ребята, а теперь мы превратимся в настоящих игроков! Возьмите шар и прокатите его по дорожке так, чтобы он сбил все «кегли».

Дети выполняют задание.

3. Игровое задание «По одной».

Воспитатель: - А теперь мы усложним нашу игру! Я буду давать вам задания, а вы старайтесь их выполнить! Сережа, попади в правую «кеглию». Ника, попади в левую «кеглию» и т.д.

Игровое задание № 3.

Тема: Конструирование «Карина для Мишутки».

Цель: уточнять и закреплять пространственные представления детей «на», «над», «под», «перед» и т.д.; уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «посередине».

Оборудование: наборы даров Фребеля №3, №4, №5, №6, №7, №8, №9, №10, №11, карточки-схемы, игрушка Мишутка.

1. Игровое задание «Картина для Мишутки»

Воспитатель: - Ребята, к нам в гости пришел Мишутка, он рассказал мне, что очень мечтает иметь красивую картину, но рисовать он не умеет. Может, мы ему поможем?

Ответы детей.

Воспитатель: - Вот и замечательно! Но только у нас нет красок, давайте мы соберем картину для Мишутки из даров Фребеля?

Дети соглашаются.

Воспитатель: - У меня как раз есть схемы разных картин, выбирайте какие вам нравятся и соберите их для Мишутки.

Дети выбирают схемы и конструируют.

2. Игровое задание «Расскажи Мишутке о картине»

Воспитатель: - Ребята, мы с Мишуткой видим, что вы уже закончили свои картины! А теперь Мишутка просит вас рассказать о своих картинах, что на них изображено.

Дети по очереди рассказывают.

3. Игровое задание «Что где находится?»

Воспитатель: - Молодцы, ребята! А вот Мишутка часто путает где право и где лево, путает верх и низ, давайте мы ему расскажем о картинах по ориентирам – Маша, скажи пожалуйста, что у тебя находится слева от домика? А что находится справа от цветка?

Дети отвечают на вопросы и описывают свои картины, используя понятия «слева», «справа», «внизу», «вверху» и т.д.

2. Серия игровых заданий по модулю «LEGO - конструирование».

Игровое задание № 1.

Тема: Конструирование персонажей и обыгрывание сказки «Репка».

Цель: закрепление предлогов – «на», «под», «между», «за», «перед».

Закрепление пространственных понятий: «лево-право», «вверх-вниз», «выше-ниже».

Оборудование: конструктор Lego Education 4+, 934 детали

1. Игровое задание «Собери персонажа»

Воспитатель: - Ребята, посмотрите, что у меня есть – это Лего-площадка, а на ней огород! И избушка нарисована рядом, что же это может быть?

Давайте ее хорошенько рассмотрим!

Дети рассматривают, называют то, что видят.

Воспитатель: - Ребята, вы такие внимательные увидели репку, которая растет в огороде, так из какой же это сказки?

Ответы детей.

Воспитатель: - Верно, ребята! Но где же все остальные персонажи?

Посмотрите, тут письмо, давайте его прочтем (воспитатель открывает письмо и читает вслух) – Мы жители Лего-Репки, вчера на нас налетел ураган и все наши детальки рассыпались и перемешались! Пожалуйста, помогите нам!!!

Воспитатель: - Ребята, поможем собрать жителей Лего-Репки? Вот тут как раз лежат схемы сборки, берите и скорее помогите персонажам!

Дети собирали персонажей сказки «Репка» используя схемы, мы осуществляли помощь детям в работе со схемами, используя понятия – влево, справа, сверху и т.д.;

2. Игровое задание «Кто за кем?»

Воспитатель: - Ребята, вы такие молодцы! Всех персонажей собрали! Теперь у нас следующее задание, давайте вспомним сказку «Репка» и расставим наших персонажей правильно! Ориентиром у нас будет репка, которая стоит справа. И так, кто будет слева от репки?

Ответы детей. Выполняя задание, дети выстроили всех персонажей следующим образом – справа репка, слева от репки – дедка, слева от дедки – бабка, сзади бабки – внучка, сзади внучки – Жучка, слева от Жучки – кошка, сзади кошки – мышка.

3. Игровое задание «Репка на новый лад»

Воспитатель: - Молодцы! Теперь возьмите своих персонажей и мы сейчас

поиграем в Лего-театр! Но вам нужно придумать появление своего персонажа, используя понятия слева, справа, спереди, сзади и т.д.

Дети инсценируют сказку, озвучивая появления своего персонажа - подошел дедка к репке справа, тянет-потянет, вытянуть не может и т.д.

Игровое задание № 2.

Тема: Конструирование персонажей и обыгрывание сказки «Колобок».

Цель: закрепление предлогов - на, под, между, за, перед. Закрепление пространственных понятий: лево-право, вверх-вниз, выше-ниже.

Оборудование: конструктор Lego Education 4+, 934 детали

1. Игровое задание «Собери персонажа»

Воспитатель: - Ребята, сегодня я хотела поиграть с вами в Лего-театр! Приготовила для вас всех персонажей из сказки колодок, но по дороге уронила их и они рассыпались на детальки! Что же нам теперь делать?

Ответы детей.

Воспитатель: - Ребята, как хорошо, что вы решили мне помочь и собрать всех персонажей сказки! У меня есть схемы, можете приступать.

Дети собирают персонажей сказки «Колобок» используя схемы.

3. Серия игровых заданий по модулю «Мультстудия «Я творю мир»

Игровое задание №1.

Тема: Мультипликация русской народной сказки «Колобок».

Цель: формирование пространственного взаиморасположения объектов «от себя», «от объекта» «между объектами» и т.д.; уточнять и закреплять пространственные представления детей («на», «над», «под», «перед» и т.д.); формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (ширма).

Оборудование: мультстудия «Я творю мир», конструктор Lego Education 4+, 934 детали, персонажи сказки Колобок из Лего.

1. Игровое задание «Съемочная площадка»

Воспитатель: - Ребята, сегодня мы с вами превратимся в настоящих актеров, режиссёров и операторов! Мы с вами будем снимать настоящий мультфильм

по сказке «Колобок», а используем мы тех персонажей, которых мы собрали из Лего! Но для начала нам нужно создать декорации, то есть сцену, на которой мы и будем снимать наш мультфильм! Вы согласны?

Ответы детей.

Воспитатель: - Тогда начинаем. Нам необходимо собрать ширму и подобрать нужный фон.

Дети собирают ширму согласно схеме, выбирают фоны лес и деревенская изба.

2. Игровое задание «Создаем декорации»

Воспитатель: Молодцы, ребята! А чего нам еще не хватает? Как вы думаете?

Предположения детей.

Воспитатель: - Вы совершенно правы, нам не хватает мебели и деревьев! На языке режиссеров это называется декорации. Я вам предлагаю из Лего построить мебель и деревья, кусты.

Дети конструируют декорации. Расставляют их на ширме.

3. Игровое задание «Главная роль»

Воспитатель: - А теперь мы распределим роли – я буду оператором и буду вести съемку нашего мультфильма! Ребята, кто из вас очень хорошо помнит сказку «Колобок»?

Ответы детей.

Воспитатель: - Очень хорошо, тогда Маша у нас будет режиссером, она будет направлять и следить за вашими персонажами. А вы ребята, будете актерами! Вы будете управлять своими персонажами, но вы должны слушать внимательно режиссера! Наш режиссер будет направлять ваших персонажей, говорить, куда им двигаться – вправо или влево, вперед или назад. Готовы? Тогда начинаем! Камера! Мотор!

Воспитатель ведет покадровую съемку, сценарист дает рекомендации по передвижению персонажей, актеры исполняют свои роли.

4. Серия игровых заданий по модулю «Математическое развитие».

Игровое задание № 1.

Тема: Интерактивная Пчелка Bee-Bot

Цель: уточнять и закреплять пространственные представления детей «вперед», «назад», «направо», «налево».

- формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (игровой ковер).

Оборудование: Пчелка Bee-Bot, коврик с геометрическими фигурами, карточки с заданиями.

Ход работы: сперва мы знакомили детей с устройством Пчелки Bee-Bot, ее назначением. Дети наблюдали за демонстрацией работы Пчелки Bee-Bot.

2. Игровое задание «Фигурная дорожка»

Воспитатель: - Ребята, посмотрите, мы с вами сегодня с вам пришли в гости к нашей Пчелке! И она приготовила для нас задания! Давайте вспомним, как нам нужно управлять нашей Пчелкой.

Дети вспоминают процесс программирования Пчелки.

Воспитатель: - Очень хорошо, что вы все помните, ребята! Теперь давайте рассмотрим задания, которые нам приготовила Пчелка, эти задания называются – маршрут из геометрических фигур, по нему и будет передвигаться наша Пчелка.

Дети рассматривают карточки с маршрутом.

Воспитатель: - А теперь нам необходимо запрограммировать нашу Пчелку по маршруту – вперед, вперед, вправо, вперед, влево, вперед и т.д.

Дети программируют Пчелку, комментируя маршрут и сравнивая его с ковриком.

3. Игровое задание «Вперед, вправо, влево»

Воспитатель: Молодцы, ребята! А у Пчелки есть еще задания, это карточки с маршрутом, но на них уже изображены стрелки, а не фигуры! Вам нужно просмотреть маршрут и назвать ту фигуру, на которой остановится Пчелка в конце маршрута. Потом запрограммировать Пчелку и проверить!

Дети изучают маршрут, называют фигуру и программируют пчелку.

Игровое задание № 2.

Тема: Игра «Танграм».

Цель: Развивать пространственные представления детей. Научить детей выкладывать из комплекта геометрических фигур самые различные силуэты, ориентируясь от первой фигуры в схеме.

Оборудование: дидактическая игра «Танграм», схемы.

2. Игровое задание «Прочитай схему»

Воспитатель: - Ребята, помогите мне, пожалуйста! Я приготовила для вас игр «Танграм», но совсем забыла, где находится право и лево, где верх и где низ! У меня в голове все перепуталось! Вы поможете мне?

Ответы детей.

Воспитатель: - Спасибо, ребята! У меня есть схемы для «Танграма», если вы их «прочитаете», начиная с первой фигуры и называя, где находится следующая, то я точно вспомню все!

Дети выбирают схему и «читают» ее с первой фигуры слева – первая фигура – треугольник, справа ниже ромб, справа выше треугольник и т.д.

Воспитатель: - Молодцы! Я все вспомнила, спасибо вам!

3. Игровое задание «От начала до конца»

Воспитатель: - Ребята, мне так понравилось как вы «читаете» свои схемы! А вы сможете повторить? Чтобы я наверняка запомнила, где верх, а где низ. Только давайте на тот раз не просто схему «читать», а собирать из фигур картинку, и так же называть какая фигура, где находится!

Дети собирают «Танграм» по схеме.

Игровое задание № 3.

Тема: Пространственное конструирование с кубиками «ArtBlokс»

Цель: развитие пространственного мышления, формирование умения ориентироваться в двумерном и трехмерном пространстве

Оборудование: наборы геометрические «Дуга, сектор» 16 эл., «Океан» 16 эл., «Лес» 16 эл., кубики прозрачные с цветной диагональю 16 эл., карточки-схемы.

Ход работы: мы предлагали детям карточки из с заданиями на выбор.

1. Игровое задание «Построй-ка»

Воспитатель: Ребята, посмотрите какие интересные кубики я вам принесла! Они называются «ArtBлокс». А к ним есть схемы, посмотрите, что на них изображено?

Ответы детей.

Воспитатель: - Правильно, ребята! Это мебель! Давайте ее сконструируем и посмотрим, вдруг кто-нибудь придет и воспользуется ей.

Дети конструируют по схеме диван, кресло и стол.

Воспитатель: - Ребята, вы большие молодцы! Ой, посмотрите, да это же Мишутка, он пришел посидеть на нашей мебели!

Дети здороваются с Мишуткой, он благодарит их.

2. Игровое задание «Собери узор»

Воспитатель: - Ребята, а посмотрите какие интересные узоры на гранях наших кубиков! Из них модно составить разные узоры, если ставить их справа, слева или сверху друг от друга! Давайте попробуем!

Дети составляли узоры из кубиков.

Воспитатель: - Как красиво у вас получилось! А теперь придумайте названия для ваших узоров!

Дети придумывают названия.

3. Игровое задание «3D»

Воспитатель: - Ребята! У меня для вас еще одно задание, чтобы его выполнить, нужно быть очень внимательным и быстрым! Нужно по схеме составить из кубиков 3D фигуру, но нужно соблюдать узор как на схеме! Готовы? Раз, два, три! Кто первый соберет?

Дети собирают по схеме, на скорость фигуру из кубиков в трехмерном пространстве, соблюдая определенное цветовое оформление боковых граней кубиков.

5. Серия игровых заданий по модулю «Робототехника»

Игровое задание №1.

Тема: Конструирование и игры-задания «Робофутбол»

Цель: формирование пространственного взаиморасположения объектов «от себя», «от объекта» «между объектами» и т.д.; уточнять и обобщать понятия «слева», «справа», «посередине»; формировать умение ориентироваться на ограниченной поверхности (игровой ковер, поле для игр).

Оборудование: набор для конструирования "РОБОФУТБОЛ" HUNA MRT с дистанционным управлением, игровое поле с разметкой, воротами и бортами, 2 пульта дистанционного управления.

2. Игровое задание «Пустое футбольное поле».

Воспитатель: - Ребята! Посмотрите, у меня есть поле! Что это за поле?

Ответы детей.

Воспитатель: - Правильно, это футбольное поле. А кого на нем не хватает?

Ответы детей.

Воспитатель: - Абсолютно верно! На нем не хватает футболистов.

Ну не может же футбольное поле стоять пустым, давайте подумаем, из чего нам сделать футболистов.

Версии детей.

Воспитатель: - Ребята, посмотрите что я нашла! Это детали конструктора, моторчики и схемы! Из них мы сможем собрать настоящих роботов-футболистов для пустого футбольного поля.

Внимательно рассмотрев схемы и детали, дети приступили к сборке модели робота. Педагог помогает детям установить материнские платы и батарейки, настроить и запрограммировать пульта управления.

3. Игровое задание «Послушный футболист»

Воспитатель: - Роботов мы собрали и они готовы к футбольному матчу! Но для серьезной игры нам необходимо научиться ими управлять! Для этого я буду давать вам задания, а вы будете их выполнять! Готовы? Тогда начинаем, пульта на изготовку – двигай робота вперед, поверни вправо, двигай назад, поверни влево и т.д.

Дети управляют роботом по инструкции педагога.

4. Игровое задание «Футбольные гонки»

Воспитатель: - Ребята, роботами-футболистами вы управлять научились, а я вам предлагаю устроить футбольные гонки! Я буду диктовать вам маршрут, а вы будете управлять роботами и катить мяч! Кто быстрее пересечет поле, тот и победил! И так, роботы на старт, мячи перед роботами! На старт, внимание, марш! Катим мяч вперед, поверни направо, вперед и т.д. Дети выполняют задания, соревнуются между собой на скорость.

Схемы для серии игровых заданий «Развивай-ка»

Модуль «Дидактическая система Ф. Фребеля»

Схема «Футбол»

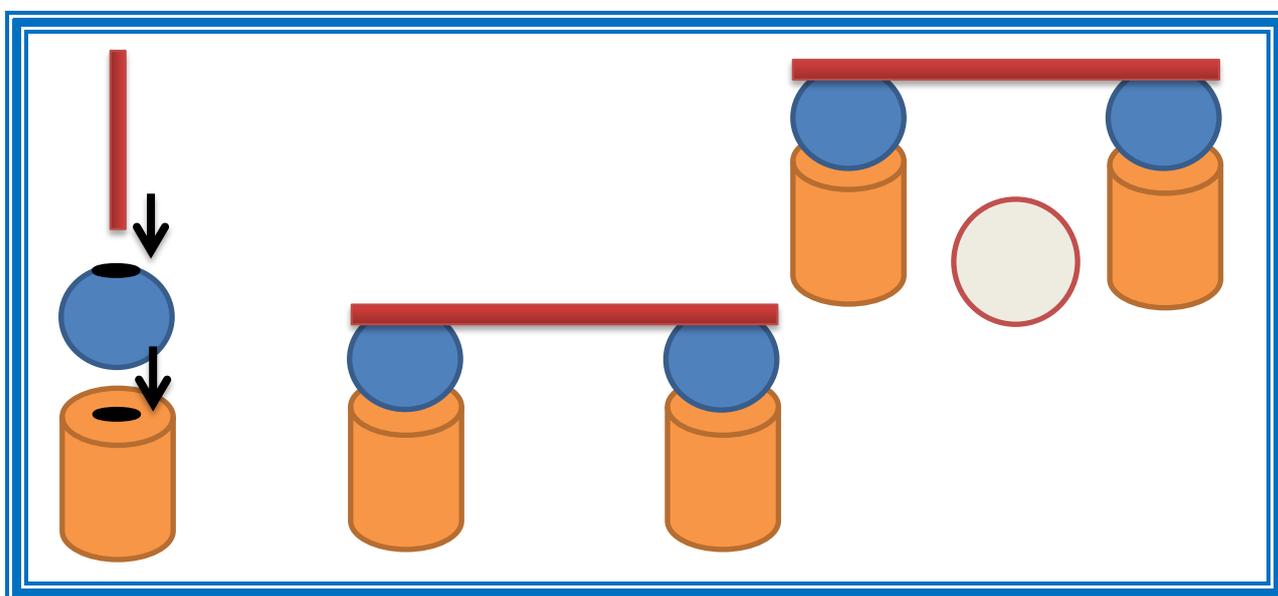
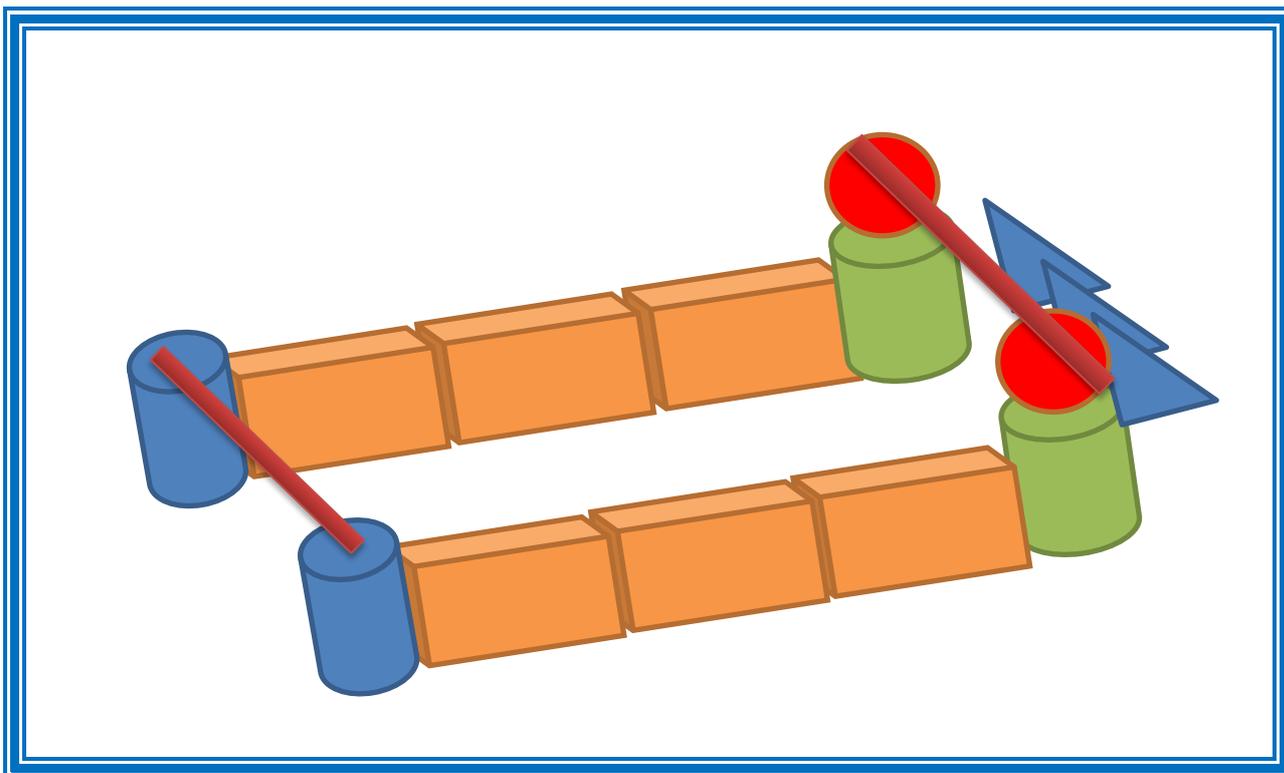
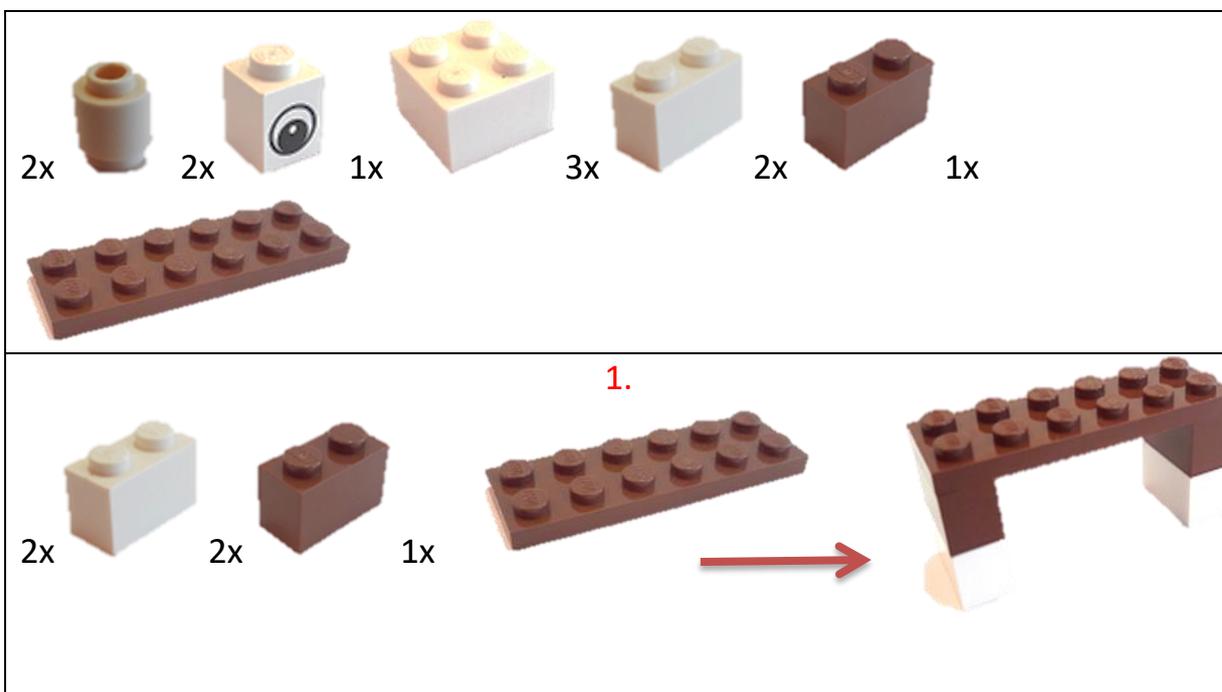


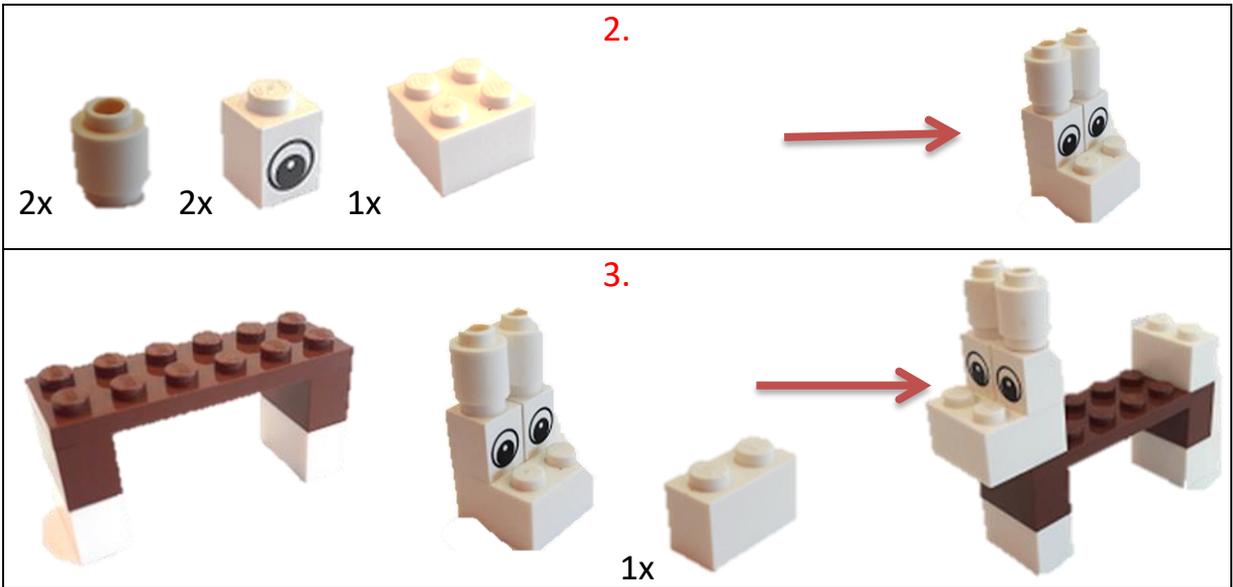
Схема «Боулинг»



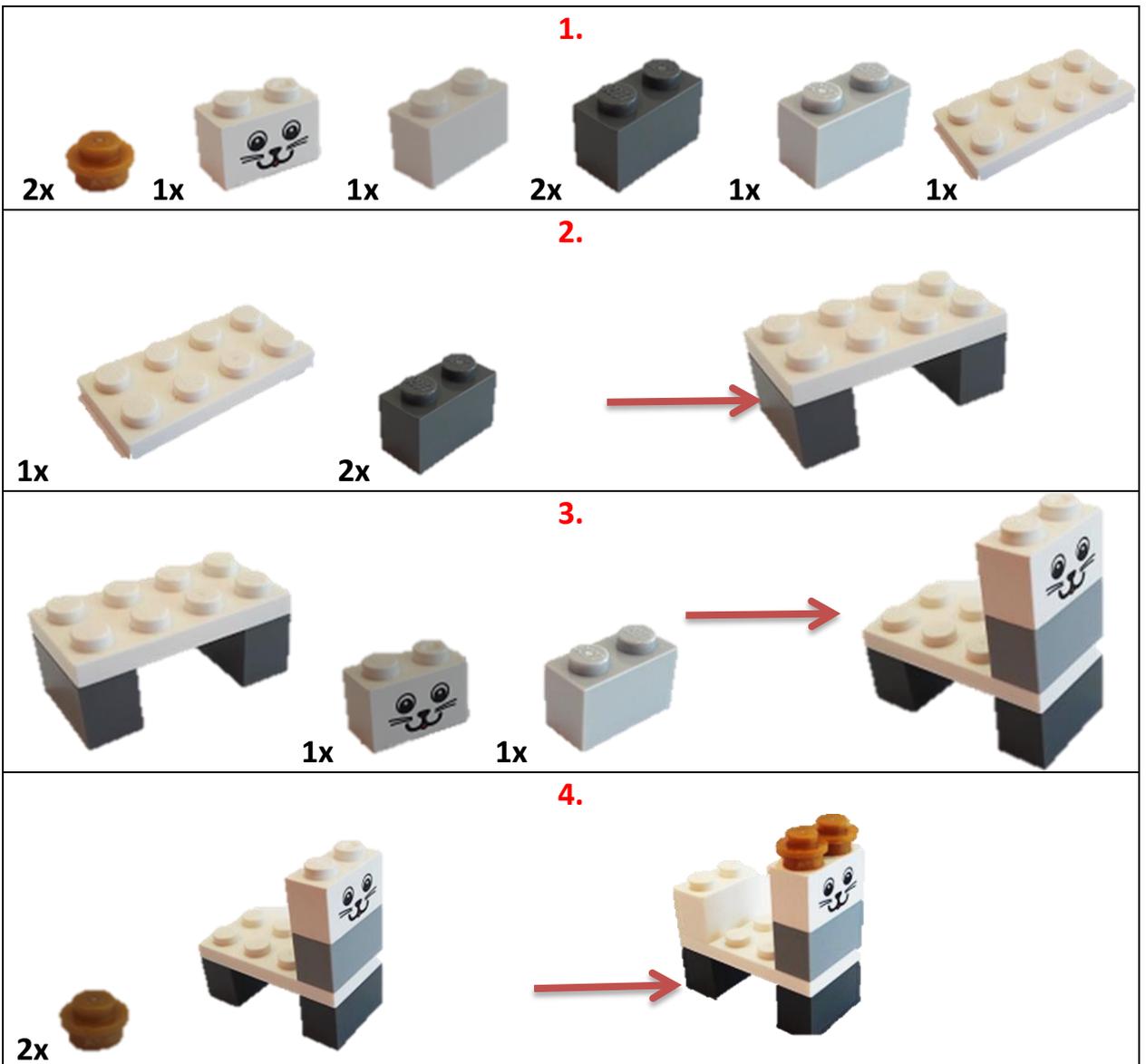
Модуль «LEGO - конструирование»

Схема «ЖУЧКА»





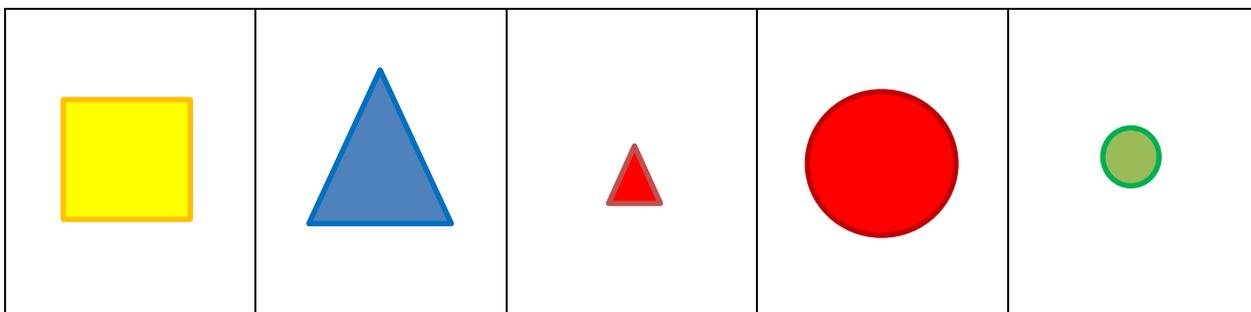
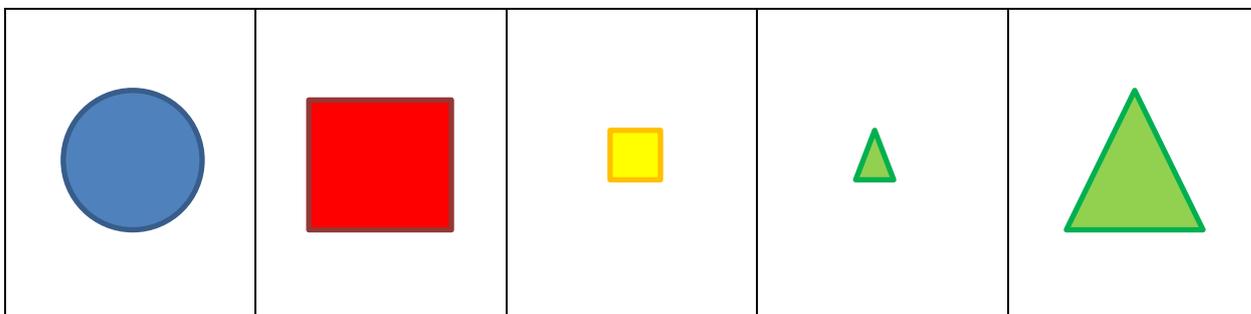
«КОШКА»



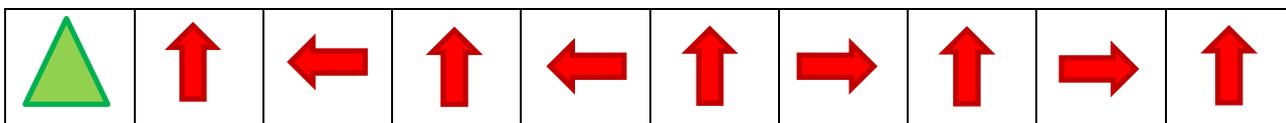
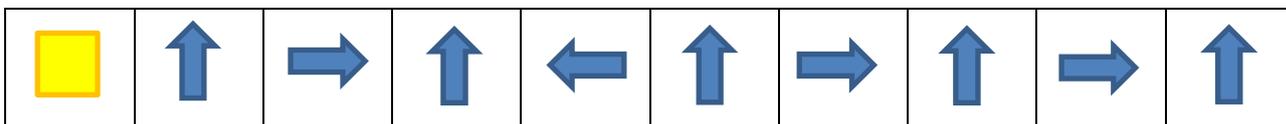
Модуль «Математическое развитие»

Маршрут для Пчелки Вее-Вот

Маршрут «Фигурная дорожка»



Маршрут «Вперед, вправо, влево»



Схемы для «Танграм»

Схема «Котенок»

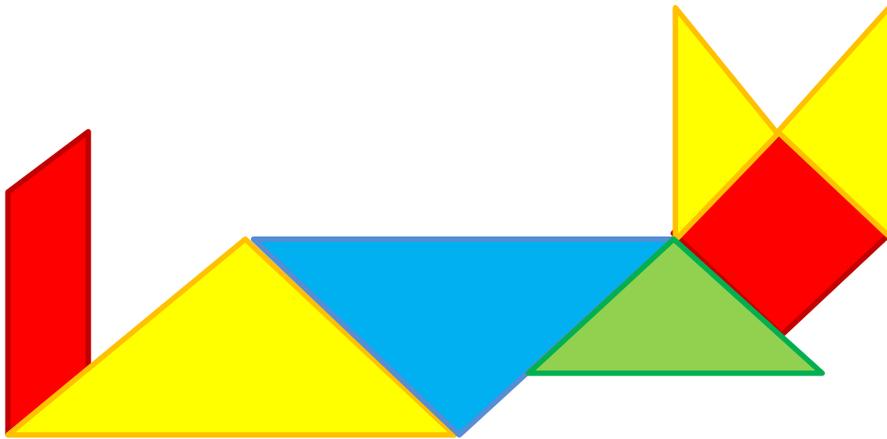
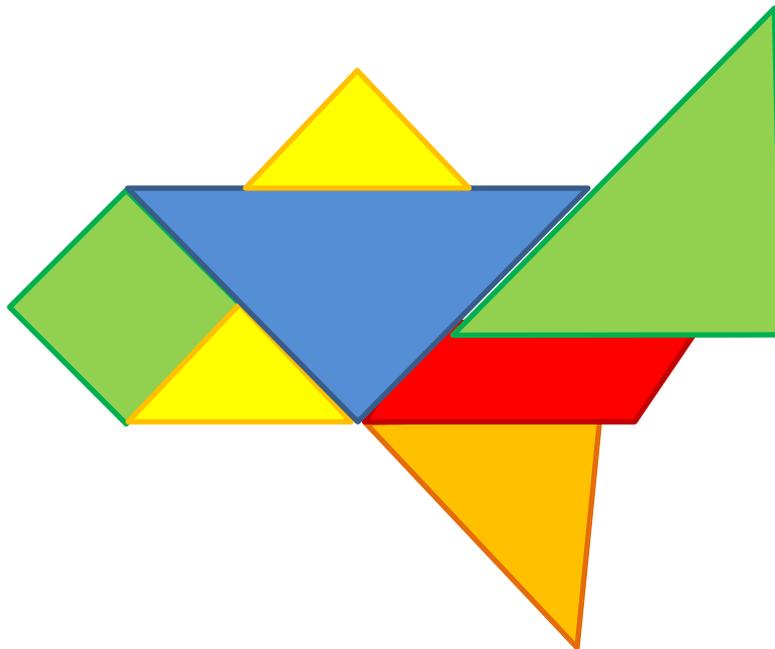


Схема «Самолет»



Схемы «ArtБлокс»

