

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад «Тополёк» г. Советский»

# **Дидактическое пособие «Робот – плюс»**

Автор:  
Соловьева Фидалия Салихьяновна,  
воспитатель МАДОУ д/с «Тополёк»

## Дидактическое пособие «Робот – плюс»

### Актуальность:

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования определены требования к развивающей предметно-пространственной среде. В соответствии со стандартом, развивающая предметно-пространственная среда должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. Главное внимание создание условий для детской инициативы, самостоятельности.

Дети в свободное время играют в различные развивающие игры, одна из востребованных игр – комплект Воскобовича. Это и подвигло нас на создание дидактического пособия «Робот - плюс».

Включение в развивающую предметно-пространственную среду развивающих пособий В.В. Воскобовича побуждает детей к активному познанию и исследованию, обеспечивает выбор на основе потребностей и интересов, способствует развитию положительных наклонностей: самостоятельности, ответственности, организованности, умения делать выбор.

Уникальность этого пособия заключается в том, что авторы дают лишь стартовые идеи, как можно использовать, те или иные элементы оборудования, входящее в состав пособия, даются лишь 2-3 примера игровых ситуаций, а остальные варианты по аналогии придумывает воспитатель.

На основе игрового поля Коврограф используем в работе с детьми следующие игры:

1. Комплект «Чудо - соты». Соты позволяет ребенку наглядно сравнить часть и целое, познакомиться с геометрическими фигурами. Складывание сот также формирует представление о соотношении частей, составном характере предметов и чисел (слайд 2)



2. «Кораблик Брызг-Брызг», является многофункциональной игрой, которая: знакомит дошкольника с различными цветами, формирует математические навыки, прививает умения по сортировке предметов, учитывая их количество и цвет.



3. «Фонарики» Воскобовича – это эталоны форм. Игра направлена на развитие творческих и сенсорных способностей ребенка (восприятие цвета, формы, величины, его воображения, речи, тренировка моторики, тактильных и осязательных

анализаторов. Благодаря вариативности и свободе творчества при игре с эталонами формы развивается внимание, память и мышление. Игровое пособие «Фонарики» способствует и развитию математических навыков, с их помощью можно освоить количественный счет, пространственные отношения, понятия «больше-меньше»).



4. «Разноцветные квадраты»- 10 шт., используются для изучения хроматических (цвета радуги) и ахроматических цветов (черный, серый, белый, для решения задач связанных с поиском цвета, могут выступать в качестве цветовых моделей, например: зима - белый квадрат, весна - зеленый, лето - красный, осень - оранжевый.



Из практического опыта хочется отметить, что хорошую базу для проведения образовательного процесса даёт коврограф по речевому развитию детей, имеющих ТНР. Он позволяет активизировать речь каждого ребенка, расширяет словарный запас. В работе с коврографом, дети проявляли большую заинтересованность, поэтому мы решили расширить возможности его использования в игровой и образовательной деятельности и разработали дидактическое пособие «Робот - плюс». (слайд 3)

**Цель** дидактического пособия: развитие элементарных математических представлений у детей старшего дошкольного возраста, развитие творческого потенциала детей дошкольного возраста в процессе игровой деятельности.

Работа с данным пособием направлена на решение следующих **образовательных задач**:

- ✓ формирование навыков порядкового счета,
- ✓ изучение состава числа и соседей числа, усвоению понятий слагаемое, сумма;
- ✓ развитие речи, мелкой моторики пальцев рук и тактильных ощущений;
- ✓ развитию психических процессов (внимания, мышления, логики, памяти, воображения).

#### **Описание пособия:**

Пособие состоит из коврового покрытия 1м.10см\*80 в виде робота с изображением таблицы сложения, комплекта цифр от 1 до 15 на липучке. (слайд 4)

**Формы работы:** данное пособие может быть использовано при организации работы с детьми малыми группами, индивидуально, в паре, как часть НОД, в самостоятельной и совместной деятельности воспитателя и ребёнка способствует развитию восприятия, мелкой моторики, мышления, памяти, воображения, обогащения чувственного опыта детей. С его помощью можно не только играть, но и учить ребенка. Творческие и полезные задания, разработанные в соответствии с ФГОС ДО, в которых учтены психологические особенности детей старшего дошкольного возраста позволяют

развивать мелкую моторику, формировать основные мыслительные операции: анализ, синтез, сопоставление, обобщение, классификацию

Варианты игровых заданий (*слайд 5*)

**Игра: «Назови соседа»**

**Цель:** Закрепить знание числового ряда 1 – 10.

**Задачи:** Учить узнавать и называть числа в пределах первого десятка. Правильно заполнять пропуски в числовом ряду в пределах первого десятка. Учить восстанавливать ряд чисел в прямом и обратном порядке. Развивать память, речь. Воспитывать коммуникативные качества, умение играть в паре. Воспитывать коммуникативные качества, умение играть в паре. Активизировать словарь за счет слов: «между», «справа», «слева», «перед», «после», «за».

**Игра: «Угадай, какое число пропущено по вертикали и горизонтали» (*слайд 6*)**

**Цель:** Определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число.

**Ход игры:** Воспитатель расставляет на роботе числовые домики в последовательности натурального ряда. Предлагает детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. Затем ребята закрывают глаза, а воспитатель убирает одну цифру. После того, как дети отгадают, какое число пропущено, показывает спрятанный числовой домик и ставит его на место. Тот, кто первый назовет пропущенное число, получает фишку.

**Игра: «Продолжи ряд» (*слайд 7*)**

**Цель:** учить находить закономерность в ряду и продолжать этот ряд, закреплять название цветов, развивать мышление и внимание.

**Ход игры:** Воспитатель выкладывает перед ребенком бабочки красного и синего цвета, чередуя между собой, и предлагает ребенку, путем логического мышления, продолжить ряд.

**Игра: «Математическая путаница»**

**Цель:** Закрепить знания цифр. Развивать наблюдательность, внимание.

**Задачи:** Учить узнавать и называть числа в пределах первого десятка. Развивать внимание, память, речь.

**Ход игры:** В игре «Путаница» домики с цифрами расставляют на роботе выставляют в тот момент дети закрывают глаза, числовые домики меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

**Игра: «Какой цифры не стало?»**

**Цель:** Развитие зрительного восприятия, произвольности внимания, памяти.

**Задачи:** Развивать внимание, память.

**Ход игры:** В игре «Какой цифры не стало?» также убираются одна-две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра пять сейчас стоит между цифрами 7 и 8 (или она исчезла). Это неверно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

**Игра: «Убираем цифры»**

**Цель:** Закреплять прямой и обратный счет; закреплять знание цифр от 1 до 15.

**Задачи:** Формирование логического мышления.

**Ход игры:** Игрой «Убираем цифры» можно заканчивать занятие или часть занятия, если в дальнейшем цифры не понадобятся. Перед ребёнком на роботе стоят числовые домики первого десятка. Детям загадывают загадки про числа. Каждый ребенок,

догадавшийся, о какой цифре идет речь, убирает из числового ряда эту цифру. Загадки могут быть самые разнообразные. Например, убрать цифру, которая стоит после цифры 6, перед цифрой 4; убрать цифру, которая показывает число на 1 больше 7; убрать цифру, которая показывает, сколько раз я хлопну в ладоши; убрать цифру, которая встречается в названии сказки про Белоснежку, и т.д.

#### **Игра «Соотношение числа и количества предметов»**

**Цель:** Учить устанавливать соответствие между числом и количеством предметов; закреплять умение считать предметы.

**Ход игры:** Необходимо сосчитать количество отдельной группы предметов и линией (или стрелочкой) указать соответствующее число.

#### **Игра «Считалочка»**

**Цель:** для обучения дошкольников сложению, решению примеров и закреплению счёта до 15.

**Ход игры:** Необходимо вставить в клеточки получившиеся при сложении чисел. (слайд)

**Вывод:** Благодаря дидактическому пособию «Робот – плюс» открылось больше возможности проявить свое творчество в обучении дошкольников посредством игры с помощью, которых решают образовательные задачи: формирование навыков порядкового счета, изучение состава числа и соседей числа, усвоению понятий слагаемое, сумма; развитие речи, мелкой моторики пальцев рук и тактильных ощущений; развитию психических процессов (внимания, мышления, логики, памяти, воображения).

Использование этих игр в педагогическом процессе позволяет нам перестроить образовательную деятельность, заменяя привычные занятия игровой деятельностью. Планируем в старшем дошкольном возрасте работать дальше с данным пособием.

## Описание способа изготовления пособия по схеме



1. На ковролине серого цвета вышить (прострочить на швейной машине) прямоугольники (6 в длину, 11 в высоту).



2. Из фетра красного цвета вырезать цифры для слагаемых и знак «плюс», из белого — для сумм.



3. При помощи клеевого пистолета приклейте цифры красного цвета и детали лица



4. Робот готов!