

***Картотека игр
на развитие пространственного
мышления дошкольников
с использованием развивающих
технологий***

Ивченко Т.В. , МАДОУ №76

Томск, 2021

Картотека дидактических игр по технологии блоки Дьенеша

Название технологии:

«Блоки Дьенеша»

Название игры:

«Найди животное»

Возраст участников:

5 лет

**Образовательные
области**

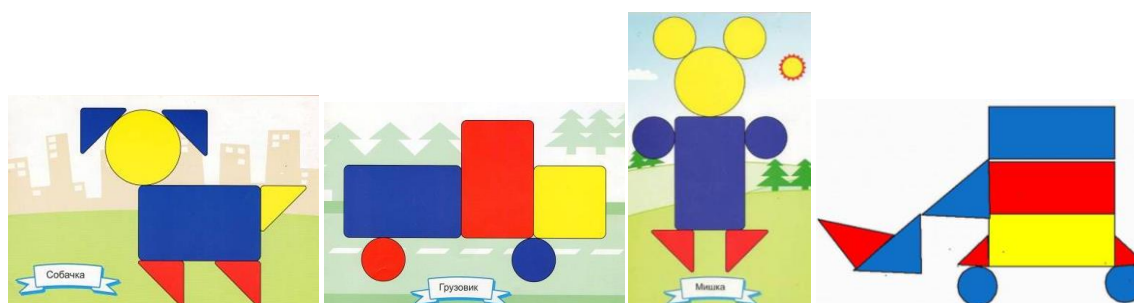
познавательное развитие

Цель: Способствовать развитию внимания и воображения, мыслительные операции, декодирования информации об объекте с помощью карточек – схем, выделять конкретные свойства множества.

Оборудование: карточки с изображением объекта из блоков Дьенеша, игрушка или составленная картинка, коробка.

Описание игры: Детям по очереди предлагается достать из коробки карточку с изображением животного, внимательно ее рассматривают, называют, что на ней изображено и находят это животное. Кто ошибается, достает новую карточку.

Приложение



Название технологии:

«Блоки Дьенеша»

Название игры:

«Засели дом»

Возраст участников:

6-7 лет

**Образовательные
области**

**познавательное развитие,
речевое развитие**

Цель: развивать умение анализировать, выделять несколько свойств фигур, классифицировать и находить ее, выделять конкретные свойства множества. Развитие речевого творчества, уметь объяснять свои действия.

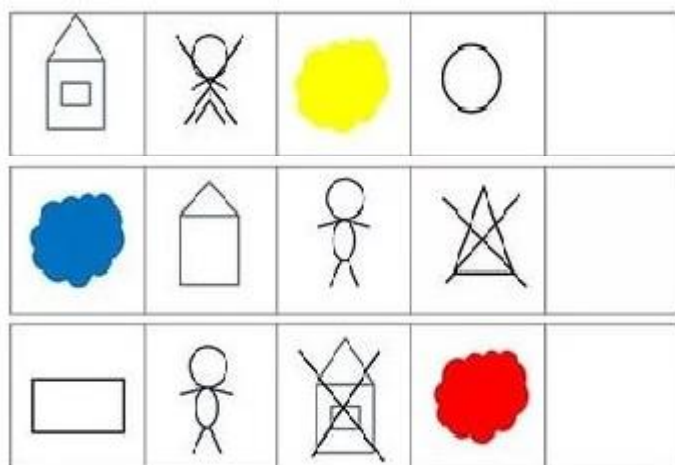
Оборудование: набор блоков Дьенеша, карточки – символы.

Описание игры:

1. Детям предлагается найти блоки в соответствии с указанными обозначениями, объяснить свой выбор, собрать картинку по схеме. Воспитатель может предложить обыграть эту карту – схему или вспомнить загадку(стихотворение)



2. Воспитатель предлагает детям карточку – символ, в которой «зашифрована» информации о блоке, его необходимый найти. (Можно предложить игру как часть занятия).



Название технологии:

«Блоки Дьенеша»

Название игры:

«Найди клад»

Возраст участников:

6 лет

**Образовательные
области**

**познавательное развитие,
речевое развитие**

Цель: развивать логические операции «не», «и», «или», мыслительные умения, познавательной мотивации, комбинаторные способности. Активизировать речь,

уметь объяснять свои действия.

Оборудование: набор блоков Дьенеша, «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.).

Описание игры:

В игре участвует 1 – 2 ребенка. Воспитатель выкладывает перед ними (ним) 8 блоков, и пока он(и) не видит (ят), под одним из блоков прячет «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок (дети), задавая вопросы – уточнения определяет, где спрятан «клад». Примеры вопросов: «Клад под синим блоком?», «Под красным?» Ответить можно только "да" или "нет". Когда ребенок (дети) перечислил(и) все предложенные блоки по одному признаку, рассматривает следующий признаки (размер, форму, толщину) блока и получив на вопросы ответы, может (могут) сделать вывод, где спрятан «клад». (клад под желтым блоком). Затем "клад" прячет ребенок, а взрослый задает наводящие вопросы.

Карточка игр по технологии робототехника

Название технологии:	«Робототехника»
Название игры:	«Найди такую же фигуру»
Возраст участников:	6 лет
Образовательные области	познавательное развитие

Цель: развивать внимание, зрительного обследования, мелкую моторику, умение анализировать и выделять основные части детали, умение работать по инструкции.

Оборудование: карточки с изображением детали, набор конструктора LEGO Education

Описание игры: Воспитатель показывает образец детали или ее изображение и прячет, детям предлагается самостоятельно найти такую же деталь в наборе.

Дети выполняют задания после сигнала воспитателя. Воспитатель напоминает, что прежде чем приступить к поиску детали необходимо рассмотреть ее или изображение и мысленно представить, что нужно искать.





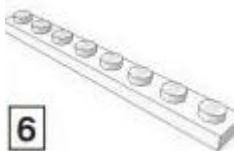
Вариант 1:

Игра проводится с детьми при ознакомлении с набором и названием деталей в нее входящие. Дети рассматривают изображение детали на схеме, запоминают ее название.

Вариант 2:

После того как дети познакомились с деталями набора и начали с ними работать можно предложить сначала показать названую деталь, а затем проверить себя сравнив ее с изображением.

Приложение

 1*10 красный соединительный кирпич	 шестеренки
 5 кирпичик 2*4 красная	
 2 пластина 2*4 зеленая	
 6 пластина 1*8 белая	

Название технологии:

Название игры:

Возраст участников:

**Образовательные
области**

«Робототехника»

«Домино детали»

5-6 лет

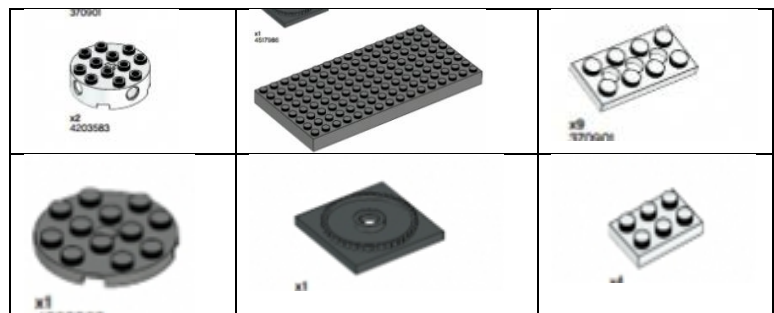
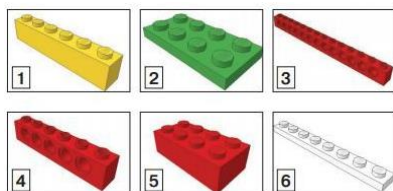
познавательное развитие

Цель: развитие логического мышления, быстроты реакции, сосредоточенности, соотнесение изображений, умение работать в паре.

Описание: игровые карточки, фишки, мешочек.

Описание игры: В игру играют 3-4 ребёнка. Среди детей выбирается ведущий, остальные игроки. Каждый игрок выбирает себе карточку. Ведущий достаёт фишку из мешочка с изображением одной из изображённой детали и показывает игрокам. Побеждает тот игрок, у кого быстрее закроются все карточки.

Приложение



Название технологии:

«Робототехника»

Название игры:

«Что изменилось»

Возраст участников:

5-6 лет

**Образовательные
области**

познавательное развитие

Цель: развитие внимания, памяти, речевую активность.

Оборудование: модели из конструктора LEGO Edugation (машины, карусели и т.д.)

Описание игры: Воспитатель показывает детям модель из 5-7 деталей в течение некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие. После чего опять показывает модель и предлагает детям ответить на вопрос «Что изменилось?»

Картотека по технологии палочки Кюизенера

Название технологии:

«Палочки Кюизенера»

Название игры:

«Разложи по порядку»

Возраст участников:

5-6 лет

**Образовательные
области**

познавательное развитие

Цель: развитие умений раскладывать палочки по длине, ориентироваться в пространстве, сенсорных эталонов, анализ собственных действий.

Оборудование: набор палочек Кюизенера

Описание игры: Ребенку предлагают взять по одной палочке каждого цвета и разложить их по порядку: внизу самая длинная, а сверху самая короткая. После этого ему предлагается сказать, какого цвета палочки, если она лежит ниже бордовой, но выше оранжевой (ниже голубой, но выше желтой), между оранжевой и бордовой (голубой и белой), посередине, в самом низу, сверху.

Карточка по технологии «Мате: плюс».

Название технологии:

«Мате: плюс»

Название игры:

«Помоги мишке»

Возраст участников:

6 лет

**Образовательные
области**

познавательное развитие

Цель: развитие воображение, пространственное мышление, образное мышление, зрительно – моторную координацию, умение выполнять действия по правилам.

Оборудование: набор мишек из «Мате: плюс», лист – сетка белой бумаги на каждого ребенка.

Описание игры: Воспитатель предлагает детям игровую ситуацию «Мишкам срочно надо построиться для выступления, а они потеряли свои места. Предлагаю им помочь. Для правильного построения мишек, их необходимо расставить в соответствии с инструкцией на листе – сетке, которая есть у каждого из вас».

Инструкция:

В левый в верхний угол поставить красного большого мишку;

В правый нижний угол поставить маленького зеленого мишку;

В центр поставить среднего желтого мишку;

В левый нижний угол поставить красного маленького мишку;

В правый в верхний угол поставить желтого большого мишку.

По окончанию детьми задания, воспитатель обращает внимание детей, что еще остались мишки, что мы можем с ними сделать?

Игру можно продолжить по предложениям детей.

Название технологии:

Название игры:

Возраст участников:

**Образовательные
области**

«Мате: плюс»

«Собери по схеме»

5-6 лет

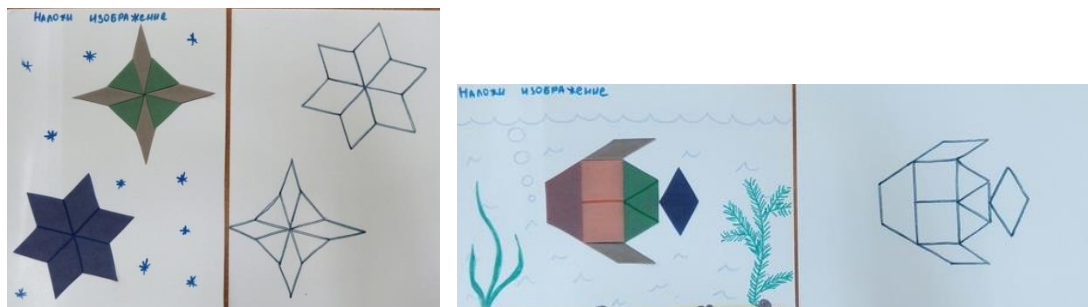
познавательное развитие

Цель: развивать навыки анализировать расположения частей и самостоятельно выкладывать по схеме, ориентироваться на плоскости и выполнять действия по образцу, развитие речевой активности.

Оборудование: тарелочки с геометрическими фигурами из комплекта «Мате: плюс», карты – схемы.

Описание игры: Детям предлагают самостоятельно выбрать карточку – схему изображения предмета (елочка, рыба, цветок и т.д.), который можно выполнить геометрическими фигурами из комплекта «Мате: плюс» и тарелочку с необходимыми геометрическими фигурами. Дети на столе самостоятельно выкладывают по образцу геометрические фигуры. Можно предложить составить рассказ из получившихся изображений.

Приложение



Название технологии:

«Мате: плюс»

Название игры:

«На полянке»

Возраст участников:

5-6 лет

**Образовательные
области**

*познавательное развитие,
речевое развитие*

Цель: Сформировать представление об установление равночисленности групп предметов с помощью составления пар, расширять словарный запас, делать выводы, использовать выражения «столько же», «больше», «меньше».

Оборудование: Фишки, мишки и комплекта «Мате: плюс».

Описание игры: дети с воспитателем сидят за столом, у каждого ребенка мишка из комплекта. Воспитатель раскладывает на столе фишками (красные и синие). Объясняет, что это полянка, на которой выросли цветы (цветов должно быть больше чем медведей). Наши мишки отправились в лес, и вышли на поляну (дети проводят действия с мишками) увидели много цветов и решили сорвать цветы, но не знают, хватит ли на всех цветов. Слушает ответы детей, за тем задает вопросы: «Что нужно сделать?» (каждого мишку поставить около цветка.). «Что получилось?» (один цветок остался). «А чего больше на поляне медведей или цветов?», «А кого меньше?»

В заключение воспитатель предлагает детям сделать вывод: Чтобы определить хватит цветов мишкам, необходимо поставить мишку к цветку. А что вы увидели на полянке, остались лишние цветки и поэтому цветков больше, чем медведей, а медведей меньше, чем цветков. *(Можно предложить и другие вопросы)*