

Название технологии: игры В.Воскобовича

Название игры: «Геокопт»

Возраст участников: 6-7 лет

Образовательная область: Познавательное развитие

Цель: формирование, на основе образного видения, геометрических представлений старших дошкольников; развитие пространственных представлений, развитие конструкторских умений; развитие наблюдения и мышления (умение сравнивать, сопоставлять, анализировать и делать простейшие обобщения и интерпретировать их).

Описание игры: Представляет собой игровое поле с закрепленными пластмассовыми гвоздиками, на которые натягиваются разноцветные резинки и получаются контуры разных геометрических фигур, предметные силуэты, узоры, цифры, буквы. Дети создают их по схеме-образцу и словесной модели.

Игра способствует: развитию сенсорных способностей (восприятие цвета, формы, величины); совершенствованию интеллекта (внимания, памяти, мышления, воображения, речи); тренировке мелкой моторики кисти и пальцев); освоению геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр; развитию творческих способностей.

Детям можно предложить узнать, какую паутинку сплел паучок Юк для Гео, используя схему. Однажды утром паучок Юк решил удивить Гео и Мерта необычной паутинкой. Давайте поможем ему ее сплести.
Ф2Б1К2О1Ж2З1Г2С1.

Приложение



Название технологии: игры Воскобовича

Название игры: «Квадрат Воскобовича» ("Игровой квадрат")

Возраст участников: 6-7 лет

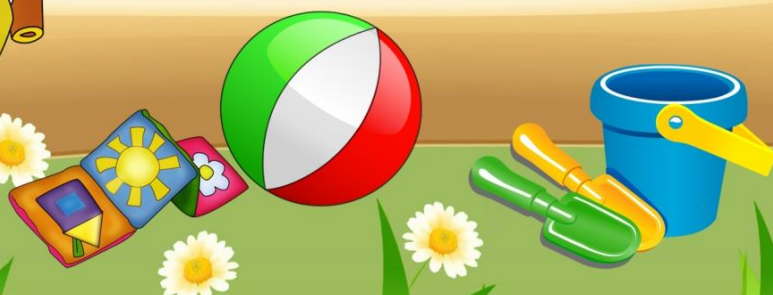
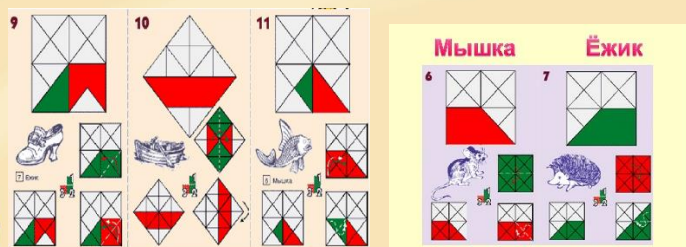
Образовательная область: Познавательное развитие.

Цель: сложить квадрат из одинаковых или разных частей (развитие зрительного восприятия, зрительного внимания, мышления (синтез), формирование представлений "часть - целое"), развитие пространственных представлений (слева-справа-над-под-между).

Описание игры: «Квадрат Воскобовича» состоит из 32 разноцветных треугольников, наклеенных на гибкую тканевую основу и расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Основные цвета игры красный, желтый, синий и зеленый. Для детей подготовительной группы предлагается четырехцветный квадрат. «Квадрат Воскобовича» можно легко трансформировать, создавая разнообразные объемные и плоские фигуры: самолет, конфету, домик, лодку, рыбу, черепаху и т.д. Данные фигуры можно собирать по предложенным схемам или придумывать собственные образы.

Игры развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать, творчество. Предлагаю поиграть и рассказать историю, используя двухцветный квадрат Воскобовича. «Жил был ежик (делаем из квадрата ежика по схеме или по показу). Звали его Пых. Жил он в домике с зеленой крышей (делаем домик). Однажды к нему в гости пришла мышка (делаем мышку). Ее звали Погрызушка. Еще к нему пришла птичка (делаем птичку). Они принесли ежику вкусную конфету (делаем конфету). Ежик очень обрадовался подарку (делаем ежика).

Приложение



Название технологии: Логические блоки Дьенеша

Название игры: «Укрась елочку»

Возраст участников: 6-7 лет

Образовательная область: Познавательное развитие.

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Описание игры: Заранее следует подготовить елку своими руками: вырезать из зеленого картона либо нарисовать и раскрасить. Также взрослый готовит и карточки-подсказки, на которых изображены сами фигуры, окрашенные в цвета блоков, рядом с ними поставлена цифра – столько элементов следует поместить на елку в виде украшения и словесная инструкция (усвоение предлогов). Задача ребенка – понять схему и верно украсить елку, используя фигуры из набора.

Приложение



Название технологии: Игры Б.П. Никитина

Название игры: «Сложи узор»

Возраст участников: 6-7

Образовательная область: Познавательное развитие.

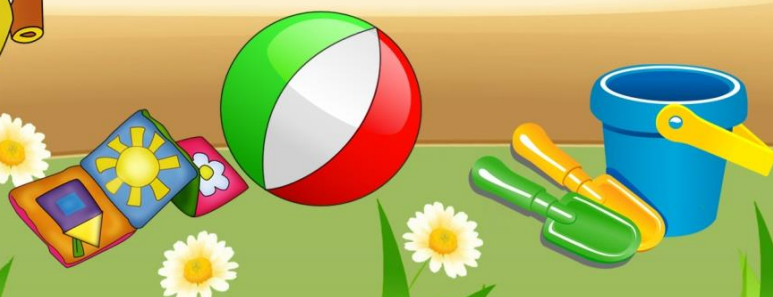
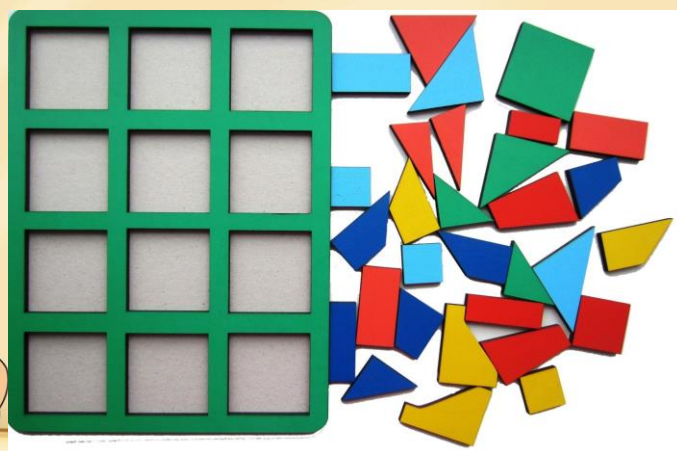
Цель: развитие пространственного воображения, сообразительности и логического мышления, навыков счета и графические способности, цветоощущение, умения анализировать, синтезировать и комбинировать, обучение детей навыкам классификации, варьировать цвет и форму, создавать новые образы; воспитание аккуратности, внимания, точности, усидчивости и целеустремленности.

Описание игры: Комплект состоит из 16 деревянных кубиков одинакового размера, уложенных в коробку. Грани кубиков окрашены по-разному в 4 цвета, что позволяет составлять из них множество вариантов цветных узоров. К игре прилагаются два блокнота с образцами - заданиями: из 4-х кубиков (серия А, из 9-ти кубиков (серия В) и из 16-ти кубиков (серии С, D). Задания даны с постепенным усложнением. Начинать игру можно индивидуально с детьми, на основе подражания.

Материал. Карточка; набор счетных палочек.

Можно использовать задания по положению тел в пространстве, на формирование пространственных представлений у дошкольников, происходит ознакомление с пространственными отношениями (*слева, справа, вверху, внизу и т. д.*)

Приложение



Название технологии: Игры Б.П. Никитина

Название игры: «Кубики для всех»

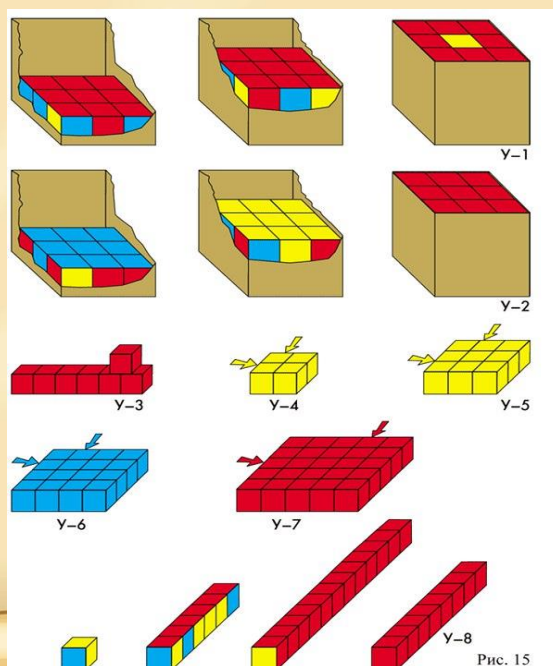
Возраст участников: 6-7 лет

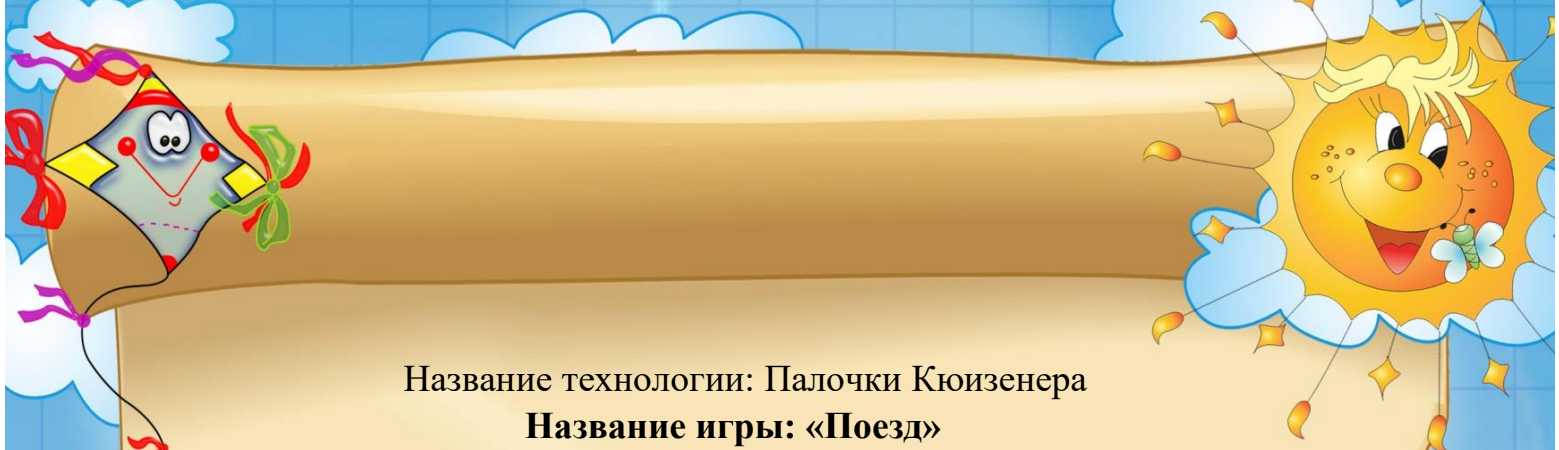
Образовательная область: Познавательное развитие.

Цель: развитие пространственных представлений, сообразительности, логики, зрительного восприятия, внимания, ловкости, быстроты реакции; воспитание чувства товарищества и взаимопомощи в ходе совместного мероприятия.

Описание игры: Игра учит мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками, развивает способности к комбинаторике и пространственному мышлению, учит мыслить «объемными фигурами». Игра состоит из 27 кубиков, окрашенных в желтый, красный, синий цвета и собранных в куб по определенной схеме. Задания в «Уникубе» трудные, и требуют от ребенка больших затрат времени и сил, но они расположены в порядке возрастания сложности и это поможет ребенку развить пространственное мышление, научить аккуратности и предусмотрительности, привить навыки точности.

Приложение





Название технологии: Палочки Кюизенера

Название игры: «Поезд»

Возраст участников: 6-7 лет.

Образовательная область: Познавательное развитие.

Цель: содействовать формированию пространственных представлений («справа», «слева», «между»).

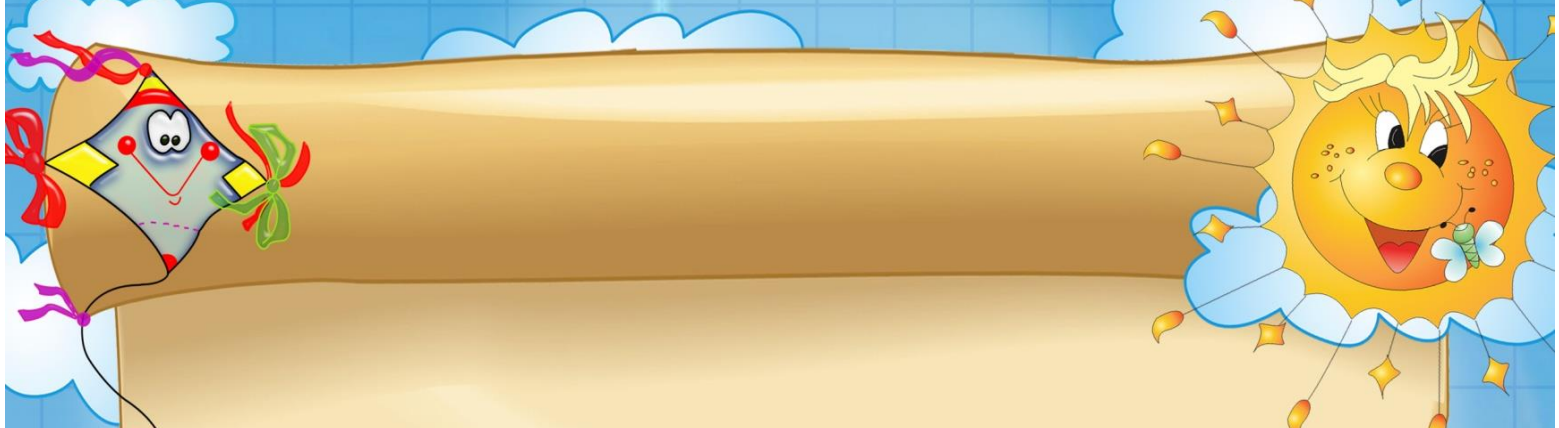
Материал: цветные палочки (полоски).

Игровые действия: взять голубую и розовую палочки и составить их так, чтобы розовая была справа от голубой; затем взять белую палочку и положить ее справа от розовой — выстраиваются «вагоны» «поезда».

Воспитатель. Сколько в поезде «вагонов»? — Где находится белый «вагон»? (Справа от розового.) — Где находится голубой «вагон»? (Слева от розового.) — Какой «вагон» находится между голубым и розовым? (Между ними нет «вагона».) — Какой «вагон» находится справа от голубого и слева от белого? (Розовый.) И т. д.

Приложение





Название технологии: Палочки Кюизенера

Название игры: «Башенки»

Возраст участников: 6-7 лет.

Образовательная область: Познавательное развитие.

Цель: содействовать формированию пространственных представлений (ниже», «выше», «между», «над», «под»).

Материал: цветные палочки (5 шт).

Игровые действия: взять палочки и построить «башенку» (положить палочки друг на друга). Воспитатель,

Какая палочка ниже: красная или синяя?

- Какая из палочек выше: желтая или синяя?
- Какая палочка лежит между желтой и голубой?
- Какая палочка лежит над голубой?
- Какая палочка лежит под голубой?
- Какая палочка лежит выше всех?
- Какая палочка лежит ниже всех? И т. д.



Название технологии: ТРИЗ
Название игры: «Тантаграм»
Возраст участников: 6-7 лет

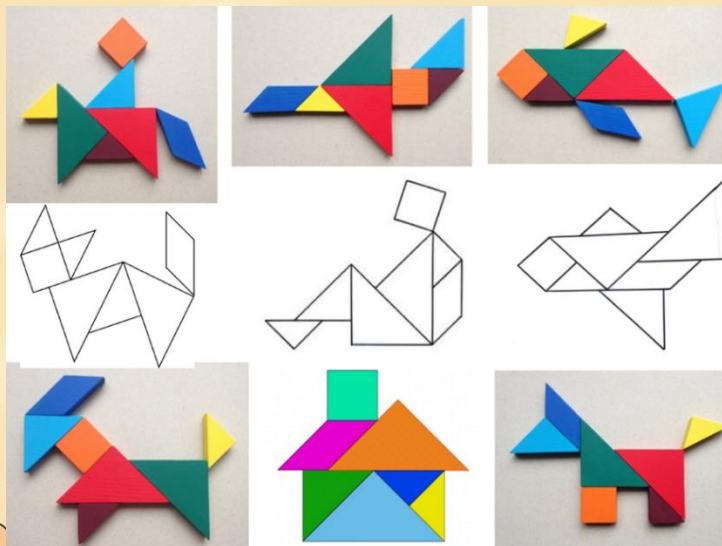
Образовательная область: Познавательное развитие

Цель: развивать воображение; закрепить количественный счет; познакомить с понятием головоломка, развивать ориентировку на листе бумаги; научить составлять картинки с заданным разбиением на части

Суть игры проста: из семи геометрических фигур на плоскости необходимо построить нечто, заданное схемой.

Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура. При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое — необходимо использовать все семь фигур танграма, и второе — фигуры не должны перекрываться между собой. Из геометрических фигур головоломки "Танграм" можно составить несколько сотен силуэтов людей, животных, предметов домашнего обихода, игрушек, цифр, букв и т.д.

Приложение



**Картотека игр на
развитие
пространственного
мышления у детей
6-7 лет**

