

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №7 города Кирово-Чепецка Кировской области

- ▶ ЯРМАРКА педагогических идей
- ▶ «Развитие ребенка в современном мире»
  - ▶ Номинация
- ▶ *«Инновации в реализации образовательных областей»*

**Использование игровой технологии  
в логико-математическом  
развитии дошкольников.  
Авторская игра «Найди рыбке своё место»  
к игровому комплексу В.Воскобовича  
«Коврограф Ларчик»**

Выполнила воспитатель  
высшей квалификационной категории  
Карачева Нина Валентиновна  
2021 год



▶ **АННОТАЦИЯ.**

- ▶ В веке компьютеризации развитие у дошкольников логико-математического, инженерного мышления занимает одно из ведущих мест в деятельности педагога. На помощь приходят современные педагогические технологии.
- ▶ В своей работе использую **игровые технологии**, которые сочетают элементы игры и учения.
- ▶ Применение авторских дидактических игр и современного игрового оборудования способствует решению задач стандарта дошкольного образования.

- ▶ **Цель игры «Найди рыбке своё место»:**
- ▶ - Создание условий для развития математического (логического) мышления дошкольников средствами дидактических игр
- ▶ **Задачи:**
  - учить детей пользоваться схемами, ориентироваться на плоскости;
  - формировать устойчивое внимание;
  - развивать логическое мышление, мелкую моторику.
- ▶ **Оборудование:** игровое поле «Коврограф Ларчик», состоящее из 100 квадратов 10X10 см.
- ▶ Для игры «Найди рыбке своё место» используется 16 квадратов (4 столбика по 4 квадрата). С детьми старшего возраста используем всё игровое поле.

# Описание игры

Эта игра многофункциональна. Она может использоваться детьми разного возраста, начиная от 3 до 7 лет.

Для малышей простые задания, для ребят постарше задания усложняются. Игра является дополнительным материалом к игровому комплексу В.В. Воскобовича «Коврограф Ларчик»

Игру можно использовать на занятиях, в подгрупповой и индивидуальной работе.

## **В комплект игры входят:**

- ❖ Карточки – схемы (на каждой карточке четыре кружка синего, голубого, жёлтого и красного цвета)
- ❖ Карточки с изображением стрелок 4 штуки
- ❖ Карточки с цифрами
- ❖ Комплект рыбок из фетра 16 штук (4 – синие, 4 – голубые, 4 – жёлтые, 4 – красные)
- ❖ Крепления для схем и карточек

# КОВРОГРАФ ЛАРЧИК

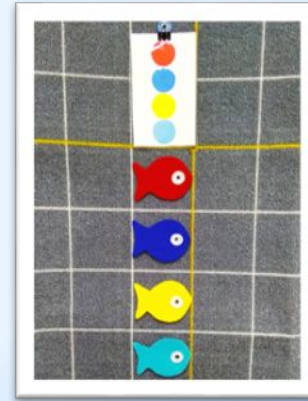


# Задания для детей младшего возраста

## ❖ 1 уровень сложности

Выложи рыбок по цвету, как показано на схеме.

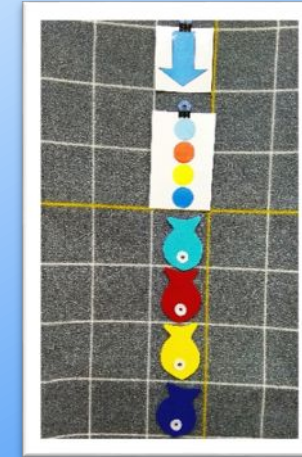
Рыбки могут «плыть» в любом направлении.



## ❖ 2 уровень сложности

Выложи рыбок по цвету как показано на схеме.

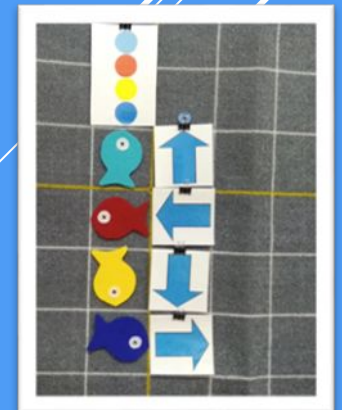
Добавляется одна стрелка, указывающая направление в котором должны «плыть» все рыбки.



## ❖ 3 уровень сложности

Выложи рыбок по цвету как показано на схеме.

Добавляется четыре стрелки. Каждая рыбка «плывёт» в заданном ей направлении

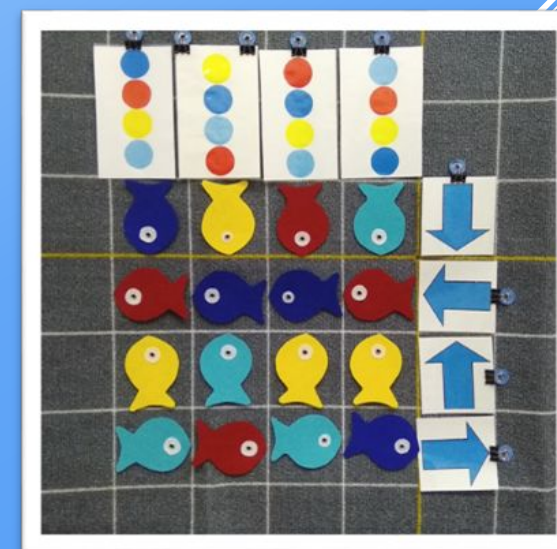
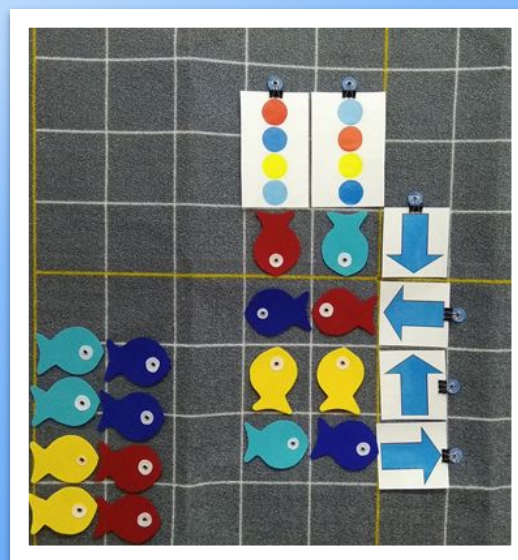
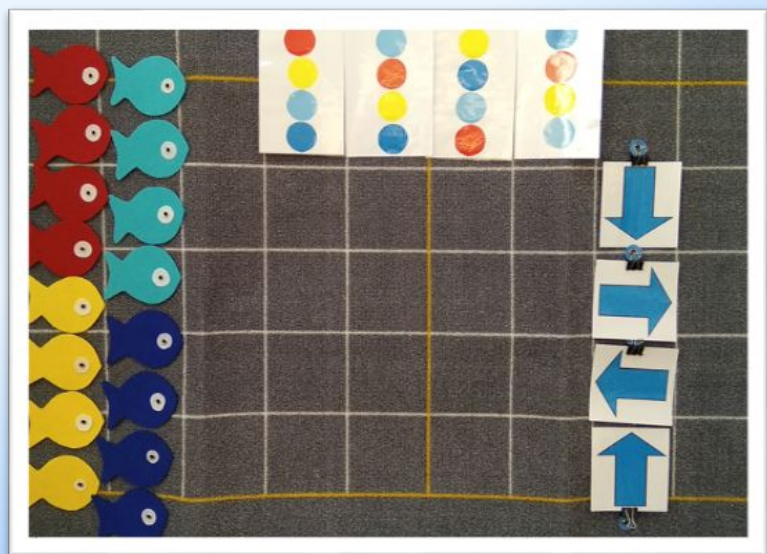


# Задание для детей среднего и старшего возраста

## ◆ 4 уровень сложности

Выложи рыбок, как показано на схеме.

Задание усложняется тем, что постепенно добавляется количество схем до четырёх

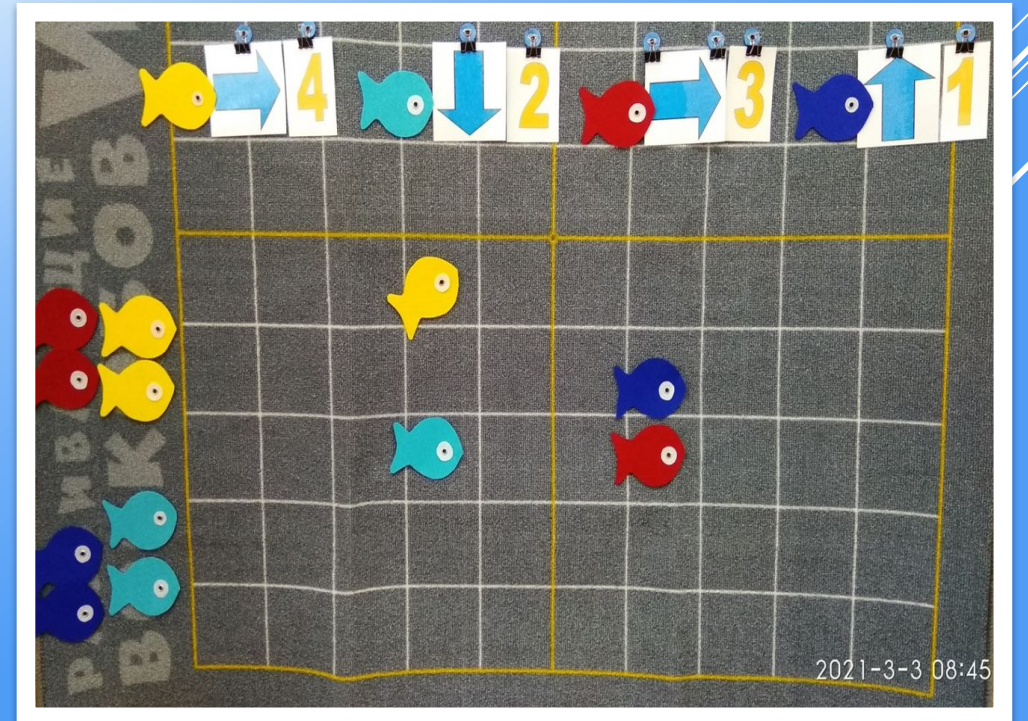


## ❖ 5 уровень сложности

Рыбка «плавёт» в свой домик по заданной схеме

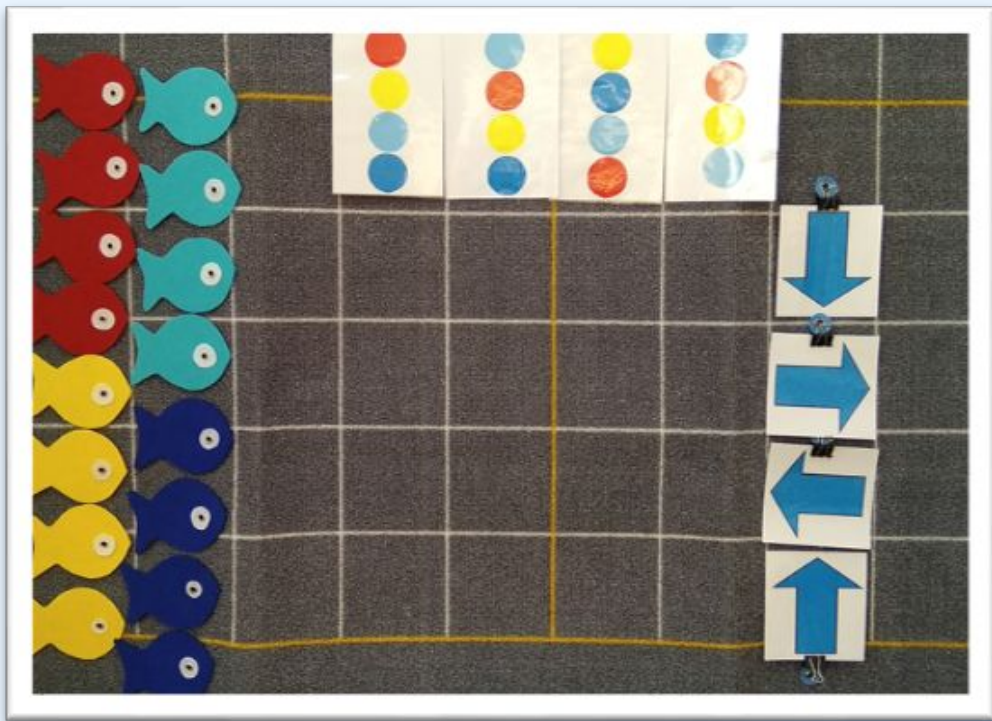
Вверху выкладывается схема маршрута:

- определённого цвета рыбка;
- стрелка, указывающая направление маршрута
- для этой рыбки;
- цифра, показывающая число клеток, на которое должна продвинуться рыбка





В ДАЛЬНЕЙШЕМ ЗАДАНИЯ В ИГРЕ МОЖНО ИЗМЕНЯТЬ



**ЖЕЛАЮ УСПЕХОВ!**

КАРАЧЕВА Н.В.

[HTTPS://YADI.SK/I/LCJAGVKERV963G](https://yadi.sk/i/LCJAGVKERV963G)

ССЫЛКА НА ФИЛЬМ

(НАЖМИТЕ ОТКРЫТЬ ГИПЕРССЫЛКУ)

**Спасибо за внимание!**

The background is a blue gradient. In the bottom right corner, there are several white diagonal lines of varying lengths and thicknesses, creating a modern, abstract design element.