



Дидактическое пособие
«Подарок»

Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение
«Детский сад №19» (МДОБУ № 19)

Разработала Горбатенко Любовь Викторовна, воспитатель.
Дидактическое пособие предназначено для детей 3-7 лет.

Дидактическое пособие «Подарок»



Цель: развитие творческих способностей.

Задачи

Образовательные: упражнять в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана; учить создавать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений; учить решать логические задачи на построение и преобразование изображений геометрических фигур и предметов.

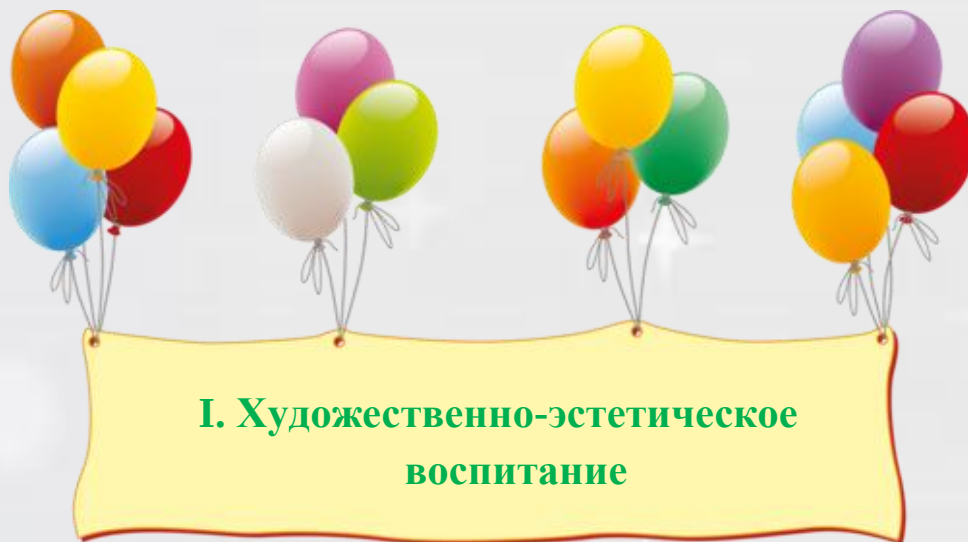
Развивающие: развивать внимание, память, логическое мышление; развивать мелкую моторику рук, развивать связную речь.

Воспитательные: воспитывать усидчивость, интерес к логическим задачам, стремление самостоятельно справиться с заданием, чувство радости от достигнутых результатов

Содержание:

«Поможем художнику»
«Волшебные картинки»
«Удивительная ладонь»
«Последовательные картинки»
«Цепочка ассоциаций»
«Придумай фразу»
«Тренировка эмоций»
«Счетные палочки»
«Танграмм»
«Веселая зарядка»





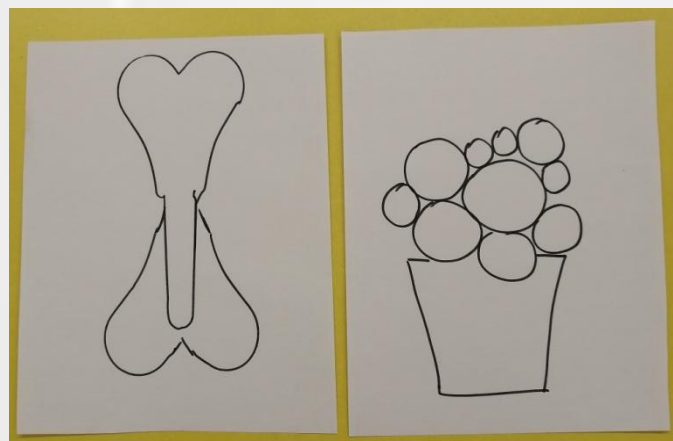
«Поможем художнику»

Цель: развитие воображения, образного мышления, гибкости построения графического контура, изобразительных навыков.

Оборудование: карточки с изображением неоконченных рисунков; простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Один рассеянный художник решил подготовить картины для выставки. Он сделал наброски — провел некоторые штрихи, а потом отвлекся и забыл, что хотел нарисовать. Ребята, помогите художнику. Рассмотрите штрихи и превратите их в изображения различных предметов. Возможно, тогда художник вспомнит, что он хотел нарисовать. Затем мы устроим выставку и выберем лучшие картины».



Для усложнения игры количество исходных фигур увеличиваются и доводят до 10 - 20.



«Волшебные картинки»

Цель: учить воображать предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

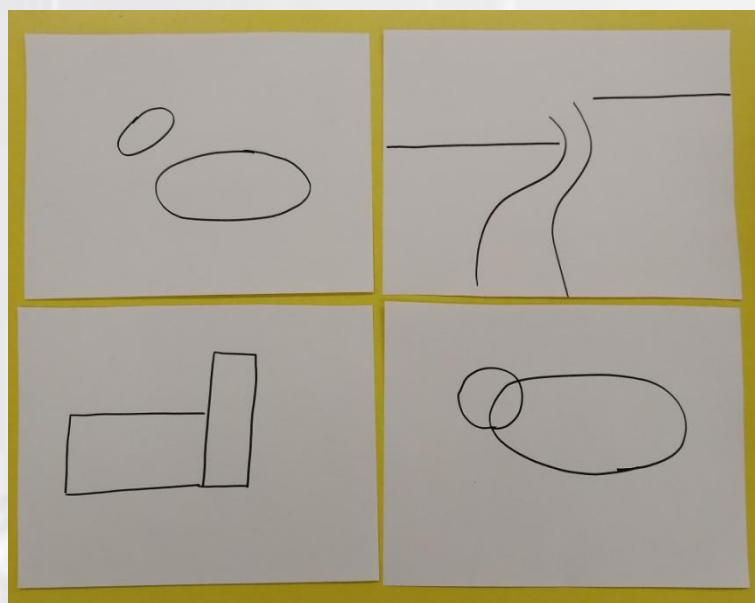
Оборудование: карточки с изображением геометрических фигур и линий; простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Детям раздаются карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши.

Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно.

По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинкам.



«Удивительная ладонь»

Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков, художественного вкуса.

Оборудование: образцы рисунков, выполненных на основе эталона (изображение раскрытой ладони); лист бумаги, простой карандаш, ластик, наборы цветных карандашей, восковых мелков, краски и кисти.

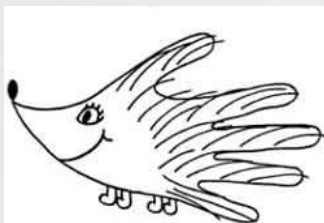
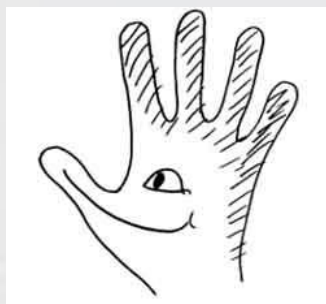
Ход игры

Взрослый предлагает детям обвести свою ладонь с раскрытыми пальцами. После завершения подготовительной работы он говорит: «Ребята, у вас получились похожие рисунки; давайте попробуем сделать их разными. Дорисуйте какие-нибудь детали и превратите обычное изображение ладони в необычный рисунок».

Фантазия ребенка позволит превратить эти контуры в веселые рисунки: в осьминога, ежа, птицу с большим клювом, клоуна, рыбу, солнце и т. д. Пусть малыш раскрасит эти рисунки.

Примечание. При возникновении затруднений, взрослый показывает образцы выполнения задания, но предупреждает детей, что копировать их не следует.

Например:





«Последовательные картинки»

Цель: развитие мышления, речи, воображения, совершенствование коммуникативных навыков.

Оборудование: предметные картинки.

Ход игры

Дети раскладывают картинки в определенной последовательности, чтобы получилось осмысленное предложение (рассказ).



«Цепочка ассоциаций»

Цель: развитие мышления, речи, воображения, совершенствование коммуникативных навыков.

Оборудование: предметные картинки.

Ход игры

Эта игра напоминает всем известную игру «Слова». Но в отличие от нее ребенку следует подбирать не слово на последнюю букву, а слово соответствующее эпитету. Например, такая цепочка может выглядеть следующим образом:



«кошка – полосатая – рубашка - из ткани - длинная дорога».

Продолжать игру можно сколь угодно долго.

Также для развития воображения будет хорошо поиграть в видоизмененную игру — в «**Цепочку противоречий**».

Ход игры

- Называется слово
- Ребенок говорит: «Это хорошо, потому что...»
- Взрослый опровергает аргумент: «Это плохо, потому что...»
- Ребенок опять хвалит аргумент взрослого и так далее.

Пример подобной игры: Лето — хорошо, потому что можно загорать на пляже. Загорать на пляже плохо, потому что можно сгореть на солнце. Сгореть на солнце хорошо, потому что мама будет мазать спинку кремом и угостит вкусностями.

Эта игра учит критическому восприятию прописных истин и позволяет ребенку уйти от стереотипного мышления. К тому же «Цепочка противоречий» развивает способность во всем видеть только хорошее, что пригодится малышу и во взрослой жизни.



«Придумай фразу»

Цель: развитие фразовой речи, воображения, умения правильно построить предложение.

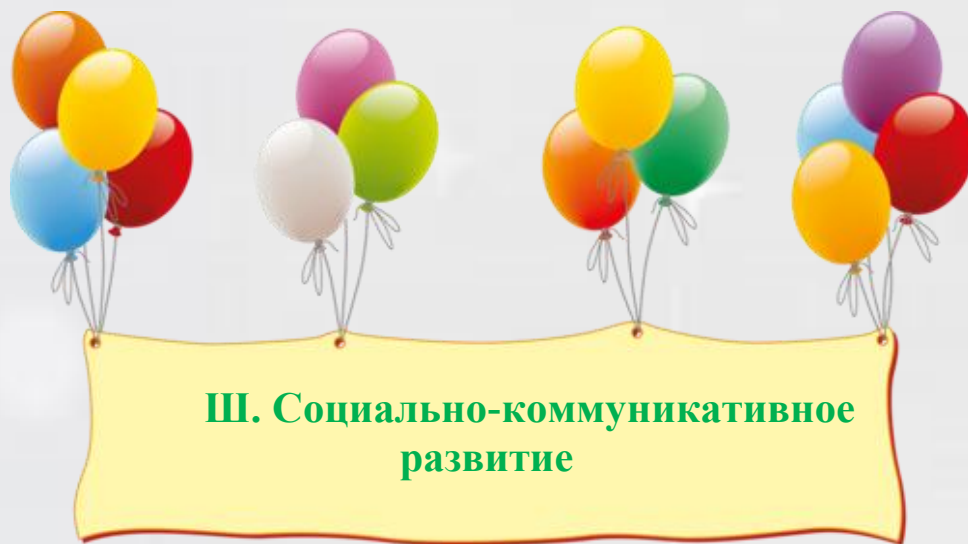
Оборудование: сюжетные картинки.

Ход игры

Показывается одна сюжетная картинка. Педагог придумывает по ней короткую фразу (из двух-трех слов), затем предлагает детям дополнить его фразу одним новым словом. Каждый вызванный ребенок удлиняет фразу еще на одно слово.

Например, педагог говорит: «Таня играет». Ребенок повторяет предложение «Таня играет» и добавляет «на улице». Следующий повторяет предложение «Таня играет на улице» и добавляет «в песочнице». Выигрывает тот, кто придумает последнее слово к предложению и произнесет всю фразу правильно.





«Тренировка эмоций»

Цель: развитие эмоциональной сферы детей, творческого воображения.

Оборудование: 2 комплекта картинок. Первый комплект – картинки эмоций; второй – предметные картинки.

Ход игры

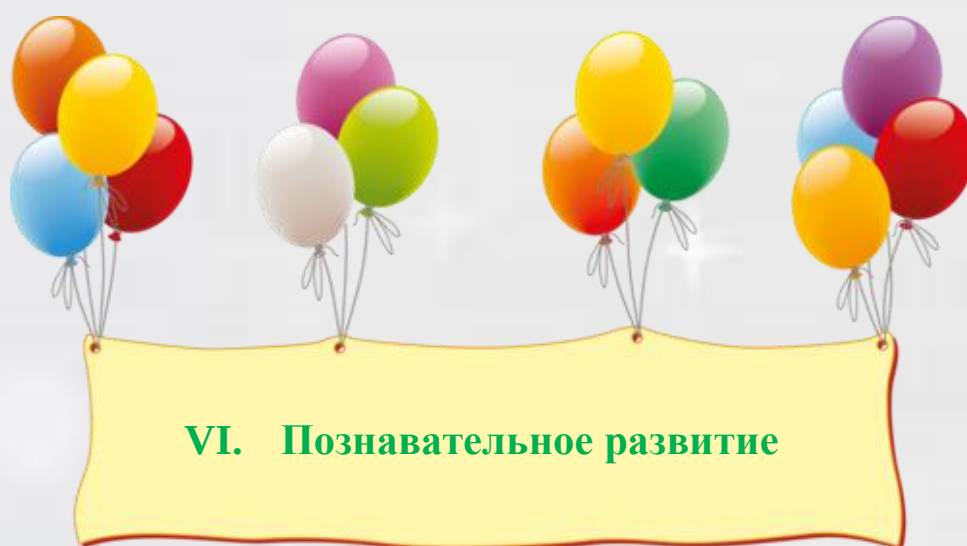
Ребёнок выбирает картинку из первого комплекта, потом из второго.

Педагог просит детей:



- нахмуриться, как: осенняя туча, злая волшебница, обиженный человек;
- улыбнуться, как: солнце, хитрая лиса, Буратино, Карабас-Барабас;
- разозлиться, как: злой волшебник;
- испугаться, как: ребенок, потерявшийся в лесу, заяц, увидевший волка;
- удивиться, как будто увидел чудо.





«Счетные палочки»

Цель: формирование пространственной ориентации, активизация творческого воображения, развитие мелкой моторики, развитие конструктивных способностей; развитие способностей к фантазированию.



Задания:

- сколько палочек достаточно взять, чтобы сделать треугольник;
- сколько палочек достаточно добавить, чтобы сделать четырехугольник. На что похож четырехугольник;
- придумай фигуру и сложи её;
- сделай поезд, где первый вагон состоит из 4 палочек, второй – из 6 палочек; третий – из 8-ми;
- 38 попугаев: измерить палочками длину стола, машинку..;
- зеркальное отражение: взрослый составляет фигуру, а ребёнок выкладывает её в зеркальном отражении;
- взять 2 палочки, но не синего цвета;
- взять 5 палочек в две руки так, чтобы красных и желтых в обеих руках было поровну.

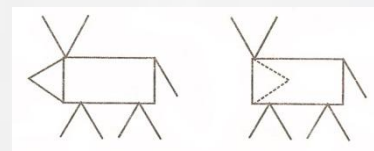
Задания на конструирование и трансформацию

1. Прямоугольник из 6 палочек разделить одной палочкой на два 2 равных квадрата, квадрат из 4 палочек – на 2 равных треугольника.

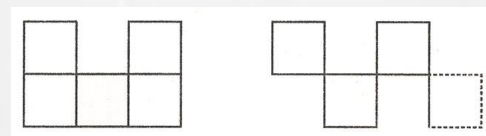
2. Переложить одну палочку так, чтобы домик повернулся в другую сторону.



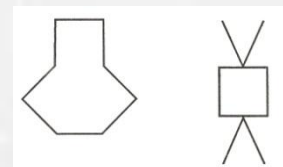
3. Переложить 2 палочки так, чтобы корова смотрела в другую сторону.



4. В данной фигуре переложить три палочки, так, чтобы получилось 4 равных четырехугольника.



5. Перестроить вазу в телевизор.



Танграмм

Цель: развитие мелкой моторики, внимательности, воображения, логического, пространственного и конструктивного мышления, комбинаторные способности, умения действовать по инструкции, упражнять в умении осуществлять поисковые действия умственного и практического плана. Способствовать развитию мелкой моторики рук и воображения.

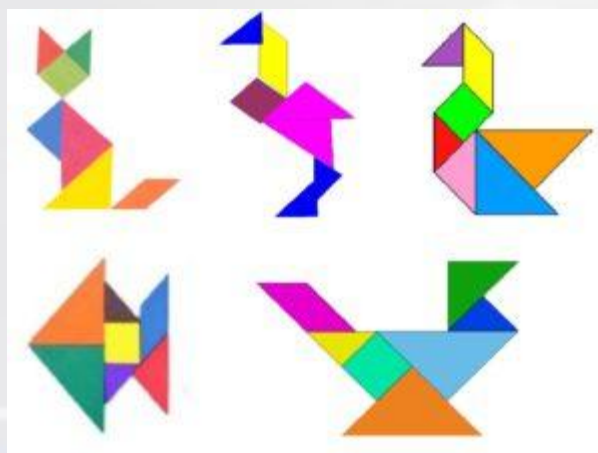
Ход игры

Сложить фигуры из частей головоломки так, чтобы, были использованы обязательно все части головоломки, и детали не перекрывали друг друга. Фигуры можно как угодно переворачивать, класть любой стороной вверх.

В танграмм можно играть с детьми дошкольного возраста 3-7 лет. Сначала можно познакомить ребенка с разными геометрическими фигурами.

При усвоении предыдущего этапа, задания усложняются.

1. Накладывание фигур на готовый образец-схему (размеры фигур совпадают с размером фигур на схеме, схема с контурными границами).
2. Выкладывание фигур рядом с образцом (размеры фигур может не совпадают с размером фигур на схеме, схема с контурными границами).
3. Выкладывание фигур по образцу-схеме без контурных границ фигур.
4. Выкладывание фигур по замыслу.





«Веселая зарядка»

Цель: развитие внимания, воображения, координации движений, развитие эмоционально-выразительных движений.

Ход игры

Ребёнок достаёт карточку и пробует изобразить движения различных животных.

