

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида №41 муниципального образования  
Усть-Лабинский район

**Авторский  
многофункциональный игровой дидактический модуль для  
детей 4-7 лет «Посмотри, покрути, расскажи»**

Авторы: Пилипенко Марина Владимировна,  
Завершинская Анастасия Витальевна

Усть-Лабинск, 2022

## **Описание**

### **авторского многофункционального игрового дидактического модуля для детей 4-7 лет «Посмотри, покрути, расскажи»**

Авторы: воспитатели МБДОУ №41 Пилипенко Марина Владимировна, Завершинская Анастасия Витальевна.

Период дошкольного детства является временем интенсивного развития ребенка. Трудно переоценить его значимость.

Чтобы заинтересовать воспитанников и превратить обучение в увлекательную игру, был создан многофункциональный игровой дидактический модуль для детей 4-7 лет «Посмотри, покрути, расскажи», к которому подобраны дидактические игры и картотека по их использованию (см. приложение №1)

Дидактический модуль является актуальным, он помогает создавать благоприятные условия для развития познавательных процессов, интеллектуальных способностей, а также творческой активности во многих видах деятельности в соответствии с ФГОС ДО.

Использование представленного игрового дидактического модуля в работе с дошкольниками обеспечивает интеграцию образовательных областей: социально – коммуникативное (развитие общения ребёнка со взрослым и сверстниками, становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий, формированию готовности к совместной деятельности со сверстниками), познавательное развитие (развитие любознательности и познавательной мотивации, формирование познавательных действий, развитие воображения и творческой активности, формирование первичных представлений об объектах окружающего мира, формирование экологической грамотности, формирование восприятия проявлений признаков в конкретном объекте его типичности, нахождение причинно-следственных связей между объектами), речевое развитие (обогащение активного словаря, развитие связанной, грамматически правильной речи, развитие речевого творчества), физическое развитие (развитие крупной и мелкой моторики обеих рук, координации движений).

Используя данного дидактического пособия в работе с родителями (мастер - классы) помогает повышению педагогической грамотности родителей в использовании дидактических игр в воспитании детей. Благодаря этому у детей и родителей возникает заинтересованность и умение играть в дидактические игры.

**Новизна** многофункционального дидактического игрового модуля «Посмотри, покрути, расскажи» заключается в том, что он является не традиционным игровым оборудованием, а всё новое и неизведанное, вызывает у детей большой интерес.

### **Описание модуля.**

Важно отметить, что модуль выполнен с использованием бережливых технологий, из бросового материала (**см. приложение №2**). Каркас игрового дидактического модуля изготовлен из старого деревянного мольберта, отслужившие информационные стенды детского сада стали основой кругов (игровых полей). В комплект входят 3 съёмных круга разного диаметра (23 см., 47см. и 73см), нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки), сверху установлена стрелка. Количество кругов можно уменьшить, сняв один круг (для детей младшего дошкольного возраста). Все круги разделены на 8 частей. Каждый круг оснащён 8 магнитами (по количеству секторов).

К модулю разработана картотека дидактических игр. Каждая игра подробно описана (цель, ход игры), к ней подобраны цветные картинки (заламинированные, съёмные, на магнитах)

На секторах располагаются картинки, объединённые определённой темой (рисунки, предметы окружающего мира). Круги свободно вращаются независимо друг от друга(см. приложение №2)

### **Подготовка к игре:**

1. Установить пособие.
2. Закрепить на круги с магнитами сменные картинки на магнитах по определённой теме (см. приложение №1)
3. Поочерёдно прокручивая кольца подобрать картинки в соответствии с условием игры.

### **Формы организации образовательной деятельности:**

- образовательные ситуации, (например, в рамках образовательной деятельности по познавательному развитию, речевому развитию экологическому воспитанию, патриотическому воспитанию).
- игровые обучающие ситуации;
- самостоятельная игровая деятельности детей.

### **Можно выделить степени участия педагога в работе с воспитанниками во время использования игрового дидактического модуля:**

- воспитатель непосредственно участвует в игре. Предлагает ее, рассказывает правила, ее развитие, окончание, распределяет участие, помогает оформить ее словесно;

- воспитатель косвенно воздействует на поведение и речь детей, участвуя в играх на второстепенных ролях. Дети выбирают ведущего, устанавливают очередность в игровых действиях, и оформляют результат игры в речи;
- воспитатель осуществляет общий контроль в ходе образовательной ситуации или в свободной игровой деятельности. Дети самостоятельно планируют, развивают и завершают игру, сопровождая ее высказываниями и используя речевые умения и навыки, полученные в ходе коррекционной работы.
- воспитатель осуществляет обучающее руководство познавательными играми и создает условие для проявления речевой активности детей, углубления и расширения их игровых интересов, для усвоения навыков произвольного поведения и воспитания правильной речи.

**Вывод.** В результате использования авторского многофункционального игрового дидактического модуля «Посмотри, покрути, расскажи» у дошкольников систематизируются знания об окружающем мире, развивается творческое воображение и мыслительные операции, обогащается словарный запас. Формируется уверенность и свобода в своих рассуждениях и высказываниях, ребёнок приобретает опыт решения проблемных ситуаций самостоятельно.

**КАРТОТЕКА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР  
К АВТОРСКОМУ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОМУ ДИДАКТИЧЕСКОМУ  
МОДУЛЮ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-7 ЛЕТ «ПОСМОТРИ, ПОКРУТИ, РАССКАЖИ»**

**Игра «Угадай, чья тень?»**

**Задачи:** развивать зрительное восприятие детей, внимание, логическое мышление, память, наблюдательность и усидчивость.

**Ход игры:** Воспитатель размещает на кругах карточки с животными(2 круг) и их силуэтами (1 круг). Педагог показывает на одну из карточек с изображением какого - то животного, дети называют его и вращая круг находят нужный силуэт или тень.

**Игра «Веселые матрешки»**

**Задачи:** учить составлять целое из нескольких частей; развивать воображение, внимание.

**Ход игры:** Педагог перед детьми собирает и разбирает матрёшку. Далее на 2-х кругах детям предлагаются половинки матрёшек. Нужно подобрать вторую половинку, чтобы получилась целая матрёшка.

**Игра «Мы защитники»**

**Задачи:** закреплять знания детей о том, что в Российской Армии много родов войск, формировать представления об их отличительных особенностях, развивать мыслительные операции.

**Ход игры:** на 3-х кругах размещены картинки.

Большой круг – военный в форме,

Средний круг – техника,

Маленький круг – головные уборы.

Воспитатель предлагает ребёнку выбрать на большом круге карточку с изображением человека, относящемуся к определённому роду войск и к ней на других кругах подобрать подходящие головной убор, технику.

**Игра «Сортировка мусора»**

**Задачи:** формировать представления у детей о том, что сортировка мусора и вторичная переработка его необходимы для сохранения окружающей среды.

**Ход игры:** Детям предлагается экологическая ситуация: «Люди приехали на пикник и оставили после себя мусор. Представьте ребята, что получится, если мы не научимся убирать за собой мусор, к чему это может привести? А

сколько будет за целый год? Даже подумать страшно! Что вы можете предложить? Я предлагаю рассортировать мусор по контейнерам «Бумага», «Пластик», «Стекло», «Металл» и «Пищевые отходы» (задействованы 2 круга)

### **Игра «Моя Родина, моя Кубань»**

**Задачи:** Закреплять представления детей о памятных датах в истории страны (9 мая, день космонавтики), символике страны, достопримечательностях родного города, православная церковь и др.

**Ход игры:** Воспитатель показывает картинку и просит определить, что к этой картинке относится. Например, Кремль - президент, флаг; 9 мая - вечный огонь, памятник и т.д

### **Игра «Кто где живет, чем питается»**

**Задачи:** развивать познавательную активность. Закрепить знания о жизни животных, их питании, развивать мелкую моторику пальцев рук.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенные картинки на большом круге, назвать, кто на нем изображен. Далее ребёнку даётся задание подобрать к одному из животных из среднего круга его дом. Из маленького круга - корм для данного животного. Например, в верхнем орех, лес, давайте найдем животное, который любит кушать орехи.

### **Дидактическая игра "Мамы и их детёныши"**

**Задачи:** упражнять в соотнесении взрослого животного и детёныша, в правильном образовании названия детёнышей, используя суффиксы –онок-, -ёнок-, -ата-, -ята-, -ок-; развивать логическое мышление, мелкую моторику пальцев рук, словарный запас.

**Ход игры:** сначала ребёнок рассматривает изображение взрослого животного слева, узнаёт и правильно называет его. Определяет, к каким животным относятся: к домашним или диким. Затем вращает правый круг с картинками детёнышей животных. Находит нужного детёныша, останавливает круг, правильно называет детёныша.

### **Дидактическая игра "Подбери цифре количество предметов"**

**Задачи:** формировать элементарные математические представления, упражнять соотносить цифру и количество предметов в пределах 5-ти; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

**Ход игры:** воспитатель предлагает детям рассмотреть предложенную цифру слева, правильно назвать её, затем подобрать картинку справа, количество предметов на которой соответствует этой цифре.

### **Дидактическая игра "Цветные картинки"**

**Задачи:** закреплять знание цветов; умение соотносить предмет и цвет; совершенствовать грамматический строй речи; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

**Ход игры:** воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть предмет в окошке справа, назвать его. Затем, путём вращения, подобрать цветной прямоугольник слева, соответствующий цвету предмета, назвать цвет и обозначить словами признак предмета.  
*Например, красная машина или синий мяч.*

### **Дидактическая игра "На что похоже"**

**Задачи:** закреплять знание геометрических фигур; упражнять в употреблении слов «круглый», «квадратный», «треугольный»; развивать мелкую моторику пальцев рук, внимание.

**Ход игры:** воспитатель предлагает ребёнку рассмотреть предмет в окошке справа, назвать его. Затем, путём вращения, подобрать геометрическую фигуру слева, соответствующую форме предмета, назвать геометрическую фигуру и обозначить словами признак предмета.

*Например, круглый колобок, треугольная пирамидка.*

### **Игра «Расскажи сказку»**

**Задачи:** совершенствование навыка речевого общения, закрепление навыка формирования самостоятельного высказывания; развитие речевого творчества; формирование навыка сотрудничества, взаимодействия и самостоятельности

**Ход игры:** организация и условия проведения игр те же. На 1 круге сюжетные картинки из знакомых сказок, на 2 круге атрибуты из тех же сказок. Дети, раскручивая круги, подбирают подходящую пару и рассказывают сказку.

Можно свободно раскрутить оба круга. Далее обсуждается несовместимая, на первый взгляд, комбинация.

*Например: Золушке достается «волшебная палочка». Как поступит Золушка с палочкой?*

## **Игры с элементом случайности в установке колец**

В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца. Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадет в окошке. В таком варианте игры любая картинка 1-го кольца сочетается с любой картинкой 2-го кольца и наоборот. Именно из-за элемента случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям. Если каждое ваше кольцо имеет 8 картинок, то возможны 64 комбинации!

## **Игры на развитие творческого воображения**

Для этих игр подбираются кольца, как для предыдущего типа игры, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация.

*Например: круги с животными и детенышами – совпали картинки с медведем и зайчатами. Спрашиваем: «Как будет воспитывать медведь зайчат, чему учить?»*

*Или иллюстрация из сказки "Три поросенка" и сковорода из сказки "Федорино горе" К. Чуковского. Как сковорода может помочь поросятам справиться с волком?"*

Заранее договариваемся с детьми, что ситуация сказочная, нереальная, а значит можно дать волю фантазии. На основе фантастического преобразования составляется рассказ.

В чем отличие двух вариантов? Особых отличий и нет. Хотите придать игре эффект таинственности и неожиданности? Ставите перед собой цель научить детей обзорному видению? Выбираем вариант игры с окошком: детям очень нравится появление чуда.

Для удобства использования игры классифицированы и пронумерованы.

## **Варианты игр:**

- Чей, чья, чье?
- Образуй слово
- Один – много
- Сосчитай
- Подбери пару.
- Согласование имен числительных.
- Кто кем управляет?
- С чьей ветки детки?
- Разгадывание ребусов



- Расскажи сказку
- Кто чем управляет?
- Подбери пару и составь предложение
- Электрические приборы-вещи
- Часть-целое
- Что быстрее? (транспорт)
- Что к чему? (корабль-якорь) и др.

**ФОТО АВТОРСКОГО МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОГО ДИДАКТИЧЕСКОГО  
МОДУЛЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-7 ЛЕТ «ПОСМОТРИ, ПОКРУТИ, РАССКАЖИ»**











