Паспорт дидактического пособия для дошкольников

Многофункциональная дидактическая игра

«Геоконт» или «Рисование резинками» по ПДД

Авторы: Максимова Татьяна Васильевна

Рахматуллина Галина Валентиновна

МАДОУ № 73

Красноярск, 2024

**Геоконт** - это многофункциональная **дидактическая игра**, для развития коммуникативных, игровых, познавательно-исследовательских и конструкторских способностей.

**Игра** подходит детям от 3 до 7 лет. Уникальность [игры в ее многовариативности](https://www.maam.ru/obrazovanie/igry-s-rezinochkami). Варианты игр легко моделировать и адаптировать практически под любые возможности и возраст ребенка.

При **рисовании резинками** активизируется познавательная активность, развивается логика, пространственное мышление, происходит знакомство с пропорциями.

В процессе *«****рисования****»* **резинками**, *«превращения»* одного объекта в другой и использования дополнительных элементов, развивает воображение и фантазию, что способствует получению творческих результатов во всех видах деятельности.

Работа с **геоконтом** может быть индивидуальной и групповой. При работе в парах дети учатся общению и взаимодействию со взрослыми и сверстниками, формируется готовность к совместной деятельности, развивается самостоятельность, умение действовать по словесной инструкции т. е. происходит социально-коммуникативное и речевое развитие.

**Геоконт** служит пособием для развития логики, мышления, мелкой моторики рук в системе раннего развития детей.

Данная **игра** рассчитана на возраст детей 3-7 лет.

Для детей 3 лет:

Познакомить детей с игрой, показать, как пользоваться планшетом, как надевать и снимать **резиночки**, объяснить правила безопасности. Показать, что можно сделать *(геометрические фигуры, предметы, насекомые, и тд)*. Научить с помощью линий, передавать простейшие сюжеты – едет машина, автомобиль у светофора и т. д. Затем добавляются упражнения *«оживления фигур»* - на поле изображается квадрат или треугольник, а затем с помощью **резинок** и плоских фигур картина **дорисовывается**, например, к прямоугольнику добавляются круги, и получается автобус.

Для детей 4 - 5 лет

Формировать умение ребенка *«читать схему»* выкладывать рисунки по уже готовым схемам. Но любые схемы – это просто набор идей, которыми не стоит ограничиваться, на помощь придут фантазия как взрослого, так и ребенка.

Для детей 6 – 7 лет:

Варианты игр с **геоконтом** :

**Игра *«Дорожные знаки******играют в прятки****»*

Цель: закреплять знание дорожных знаков, продолжить учить работать со схемой, развивать моторики рук, творческого воображения, внимания ребенка.

**Описание игры:** Детям предлагается вспомнить, какие дорожные знаки они знают. Задумать любой. Выложить его на планшете одним цветом, а затем *«спрятать»*, превратить с помощью **резиночек** и геометрических фигур во что-либо. По готовности ребёнок представляет всем получившееся изображение, а остальные участники разгадывают, какой знак *«спрятана»*.

Вариант: Аналогично можно прятать предметы (например, транспорт). Игру можно сопровождать загадками или стихами про дорожные знаки и транспорт.

***Игра «Лото»***

Каждый выбирает себе любую карточку, на которой изображен какой-нибудь предмет. С помощью схем-подсказок ведущий начинает **рисовать** предмет на [математическом планшете](https://www.maam.ru/obrazovanie/geometrik). Все остальные отгадывают. Кто большее количество картинок отгадает, тот и победил.

У детей дошкольного возраста **игра** — это способ знакомства с миром, процесс получения знаний, умений и навыков. С помощью игры развиваются и улучшаются важнейшие психические свойства и личностные качества ребенка, физические и творческие способности.

**Игра с геоконтом** заключается в натягивании на колышки цветных **резинок** для получения всевозможных силуэтных изображений – букв, цифр, геометрических фигур, сюжетных картинок. Ребенок может повторить готовую схему или придумать свое собственное изображение.

Варианты игр с **геоконтом** :

**Игра***«Сделай сам»*

Цель: познакомить ребенка с игрой, развивать творческие способности.

 Материал: **геоконт**, цветные **резинки, детали конструктора.**

Описание игры:

Познакомьте ребенка с основными элементами и функциями игры. Дайте ребенку в руки **геоконт**, предложите сосчитать колышки. Возьмите несколько **резинок**, покажите, как их натянуть на колышки. Объясните ребенку, что нужно сначала зацепить **резинку за колышек**, а потом растянуть в нужную сторону по прямой или наискосок. В процессе игры можно предлагать **резинки** разного цвета и размера.

**Игра по ПДД *«Знак – предмет по образцу»***

Цель: знакомство и закрепление знаний у детей с дорожными знаками и разными видами транспорта; развитие умения работать по схеме или образцу.

Материал: **геоконт**, цветные **резинки**, схемы узоров, **детали конструктора**

Описание игры:

Познакомьте ребенка со схемами - картинками, которые есть в комплекте **геоконта***(также можно придумать самим или скачать разные варианты в интернете)*. Предложите выложить знак - предмет на поле **геоконта**, используя соответствующее положение, цвет и количество **резинок**, заданное на схеме или образце.

Материал: **геоконт**, **резинки**, схемы или изображения (картинки).

Описание игры:

Разложите перед ребенком **Геоконт**, несколько **резинок и схему знака или картинку**. Предложите ребенку рассмотреть знак, назвать его и изобразить на поле **геоконта с помощью резинок**.

При наличии нескольких **геоконтов**, можно организовать занятие по образцу. С помощью **резинок** изобразите знак на одной доске, задача ребенка повторить это изображение на другой доске.

Аналогично простройте работу с транспортом.

**Игра** ***«Ориентирование в пространстве»***

Цель: совершенствование умения ориентироваться в окружающем пространстве, понимания смысла пространственных отношений *(вверху, внизу, слева, справа)*; закрепление знаний названия доржных знаков

Материал: **геоконт**, маленькие **резинки для творчества**, плоские геометрические фигуры.

Описание игры:

*«Изобразите»* с помощью **резинок на поле геоконта** несколько дорожных знаков. Предложите ребенку ответить на вопросы по местоположению знака. *( п: Где находится знак пешегодного перехода? И тд.)*.

Предложите ребенку расположить на поле **геоконта определенные знаки**, определенным образом ( п: Расположи снизу знак светофора, а сверху знак пешеходного перехода.)

**Игра *«Оживляем. Чудесные превращения»***

Цель: развитие творческих способностей, воображения, мелкой моторики рук. Материал: **геоконт**, цветные **резинки**, плоские геометрические фигуры, детали конструктора.

Описание игры:

На поле **геоконта изобразите квадрат**, прямоугольник, треугольник, прямую или ломанную линию. Обсудите с ребенком, что изображено. Предложите дополнить изображение с помощью **резинок** и геометрических фигур, чтобы получилась интересная *«ожившая»* картина. Обсудите, во что превратилась фигура.