

## Многофункциональный дидактический планшет для детей старшего дошкольного возраста



Авторы и изготовители: старший воспитатель Дурнайкина Екатерина Васильевна, воспитатель Дурнайкина Ирина Александровна

## Задачи:

1. Знакомить с цифрами от 0 до 9; с порядковым счетом в пределах 10, учить различать вопрос «Сколько?» и правильно отвечать на него.
2. Развивать у детей геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить в ближайшем окружении предметы одинаковой и разной формы: книги, картина, одеяла, крышки столов — прямоугольные, поднос и блюдо — овальные, тарелки — круглые и т. д.
3. Совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху—внизу, слева—справа, между, рядом с, около).
4. Развивать восприятие, умение выделять разнообразные свойства и отношения предметов (цвет, форма, величина, расположение в пространстве и т. п.)
5. Учить различать цвета: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый (хроматические) и белый, серый и черный (ахроматические), правильно называть их.
6. Развивать умение классифицировать предметы по общим качествам (форме, величине, строению, цвету).
7. Закреплять знание о профессиях: воспитателя, учителя, врача, строителя, работников сельского хозяйства, транспорта, торговли, связи др.; об атрибутике данных профессий.
8. Развивать и систематизировать представления детей о временах года, их характерных признаках.
9. Продолжать развивать фонематический слух: учить называть слова с определенным звуком, учить определять место звука в слове (начало, середина, конец).
10. Развивать умения устанавливать простейшие связи между предметами и явлениями, делать простейшие обобщения.

## **Варианты использования дидактического планшета:**

### Вариант 1- Зрительный тренажер

На верхнее (нижнее) поле планшета (около шнура любого цвета) выкладывается карточка с изображением — начало пути. Ребенку предлагается с помощью глаз пройти найти конец пути карточки и прикрепить её к найденной точке. Далее предлагается проверить правильность выполнения задания — проведя пальцем руки путь следования карточки от начала до конца пути.

Вариант 2 – Дидактическое пособие для организации дидактических игр и упражнений:

### 2.1. Дидактическая игра « Сколько? »

Ребенку предлагаются карточки с изображением цифр от 1 до 10 и предметами разного количества. Задача игрока на верхнем (нижнем) поле планшета прикрепить цифры, а в нижнем карточку с изображенным количеством предметов соответствующей цифре на верхнем (нижнем) поле планшета, объяснить свой выбор.

### 2.2. Дидактическая игра « На что похоже? »

Ребенку предлагаются карточки с изображением геометрических фигур и изображением различных предметов. Задача игрока на верхнем (нижнем) поле планшета прикрепить геометрические фигуры, а в нижнем карточку с изображенными предметами, форма которых похожа на ту или иную фигуру, объяснить свой выбор.

### 2.3. Дидактическая игра « Подбери по цвету, форме и размеру »

Ребенку предлагаются карточки с изображением признака, по которому необходимо подобрать соответствующий предмет. Например: большие синие треугольники, большие красные головные уборы и т.д. Задача игрока подобрать карточки подходящие заявленным признакам, объяснить свой выбор.

### 2.4. Дидактическая игра « Когда это бывает? »

В верхнем поле планшета выкладываются модели времен года: осень, зима, весна, лето. Задача игрока отобрать и прикрепить на нижнем поле планшета предметную или сюжетную карточку, соответствующую тому или иному времени года.

### 2.5. Дидактическая игра « Кем быть? »

Ребенку предлагаются карточки с изображением профессии и изображением различных атрибутов той или иной профессии. Задача игрока на верхнем (нижнем) поле планшета прикрепить карточку с изображением профессии, а в нижнем карточку с атрибутами профессии, форма, объяснить свой выбор.

### 2.6. Дидактическая игра « Кто что любит? »

Ребенку предлагаются карточки с изображением животного (птицы, насекомого) и карточки с изображением корма того или иного живого существа. Задача игрока на верхнем (нижнем) поле планшета прикрепить карточку с изображением животного (птицы, насекомого), а в нижнем карточку с изображением корма того или иного живого существа, объяснить свой выбор.

## 2.7. Дидактическая игра «Веселая азбука»

Ребенку предлагаются карточки с изображением цифр букв. Задача игрока на верхнем (нижнем) поле планшета прикрепить букву, а в нижнем карточку с изображенными предметами соответствующей букве на верхнем (нижнем) поле планшета, объяснить свой выбор, отметив положение звука в слове.