

Российская Федерация
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 246»

660112, г. Красноярск, ул. Воронова, д.23 «А», т- 224-48-13 email – dou246@mailkrsk.ru
ОГРН 1032402641314 ИНН 2465057980 КПП 246501001

Дидактическое пособие «ЧУДЕСНЫЕ КОРОБОЧКИ»

для детей старшего дошкольного возраста

Автор: Евдокимова О.Н.

Красноярск, 2025

Методическая ценность : пособие «Чудесные коробочки» представлено в многообразии использования «домов коробочек» в разных видах деятельности детей. Каждая коробочка- это не только образ дома. «Дома» различаются своим индивидуальным содержанием, что дает возможность использовать их в игровой деятельности с детьми в разных образовательных областях

Области применения: Данное пособие может использоваться как в непосредственно образовательной деятельности воспитателя с детьми, так и в самостоятельной деятельности.

Образовательная область «ЗДОРОВЬЕ»

Задача: сохранение и укрепление физического и психического здоровья детей.

В процессе образовательной деятельности, требующей высокой умственной нагрузки, отведенной на непрерывную образовательную деятельность, используется в качестве подручного материала для проведения физминутки длительностью 1-3 минуты.

Игра "Цветик-семицветик".

Образовательная область «СОЦИАЛИЗАЦИЯ»

В данной области решаются следующие педагогические задачи:

1. Развитие игровой деятельности у детей с ОНР.
2. Закрепление умения детей играть в дидактические игры «Чудесные коробочки», согласовывать свои действия с действиями ведущего и других участников игры.
3. Развитие сообразительности, умения самостоятельно решать поставленную задачу.
4. Развитие и закрепление сенсорных способностей.
5. Приобщение к элементарным общепринятым нормам и правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми. Воспитание дружеских взаимоотношений между детьми. Формирование умения договариваться, конструктивно отстаивать свое мнение.

Образовательная область «БЕЗОПАСНОСТЬ»

Задача: 1. Формирование представлений о правилах безопасного дорожного движения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства, осторожного и осмотрительного отношения к потенциально опасным для человека ситуациям.

2. Систематизация знаний детей об устройстве улицы. Знакомство с понятиями «площадь», «проспект» (игра «Улицы нашего города»).

3. Воспитание культуры поведения на улице и в общественном транспорте. Закрепление правил безопасного поведения во время игр в разное время года (купание в водоемах, катание на велосипеде, катание на санках, коньках, лыжах и др.) (игра «Времена года»).

Образовательная область «ПОЗНАНИЕ»

Сенсорное развитие

- Задача: 1. Закрепление умения выделять в процессе восприятия несколько качеств предметов: сравнивать коробочки по форме, величине, положению в пространстве, цвету (игра «Поставь дома по величине»).
2. Расширение представлений о качестве поверхности предметов (игра «Определи на ощупь»).

Развитие познавательно-исследовательской и продуктивно-конструктивной деятельности

Задача: Формирование интереса к разнообразным зданиям. Совершенствование умения создавать конструкции, объединенные общей темой (улица, детская площадка).

Формирование элементарных математических представлений

Количество

Количество. Совершенствование навыков количественного и порядкового счета в пределах 7. Знакомство с составом числа от 1 до 10. Формирование умения раскладывать число на два меньших в пределах 10 на наглядной основе. Развитие общих представлений о

Величина

Величина. Формирование первоначальных измерительных умений. Закрепление умения измерять длину, ширину, высоту «домов-коробочек» с помощью уставной мерки. Закрепление умения устанавливать размерные отношения между семью «домами-коробочками» разной высоты, длины, ширины. Систематизировать их по убыванию / возрастанию, по размеру, по высоте.

Ориентировка в пространстве

Формирование умения ориентироваться на ограниченной поверхности, располагать предметы в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение (выше, ниже, слева, справа, перед, за, между, рядом). Развитие способности к моделированию пространственных отношений между объектами в виде рисунка, схемы, плана.

Ориентировка во времени

Формирование элементарных представлений о времени: его текучести, периодичности, последовательности дней недели, месяцев, времени года. Закрепление умения пользоваться в речи словами-понятиями: «сначала», «потом», «до», «после», «раньше», «позднее».

Формирование целостной картины мира

Обогащение представлений детей о мире предметов. Развитие умения определять материалы, из которых изготовлены предметы; умение классифицировать предметы по назначению, цвету, величине.

Образовательная область «Коммуникация»

Задачи: 1. Развитие свободного общения с взрослыми и детьми.

2. Развитие всех компонентов устной речи, формирование активного словаря.

3. Развитие грамматического строя речи.

4. Совершенствование диалогической и монологической форм речи.

Упражнять детей в согласовании слов в словосочетаниях, в предложении (игра «Что бывает красным, что бывает синим?»).

Совершенствовать умение образовывать (по образцу) однокоренные слова. Составлять описательные рассказы (игра «Назови профессию или любимое занятие Гнома»).

Образовательная область

«Художественно-эстетическое развитие»

Совершенствовать умение изображать предметы по памяти. Развитие наблюдательности, способности замечать характер, особенности предметов и передавать их средствами рисунка (форма, пропорции, расположение на листе бумаги).

Развитие музыкально-художественной деятельности, обогащение музыкальных впечатлений детей, способности восприятия музыки разного характера. Совершенствование навыков игры на шумовых (самодельных) музыкальных инструментах. Развитие навыков восприятия звуков по высоте в пределах одной октавы.

Области применения: Данное пособие может использоваться как в непосредственно образовательной деятельности воспитателя с детьми, так и в самостоятельной деятельности детей. Игры с «домами-коробочками» способствуют развитию у дошкольников ключевых интегративных качеств. Кроме того, пособие будет полезно при организации режимных моментов и досуговых мероприятий.

Игра 1 «Построй по величине»

Цель: Упражнять детей в построении ряда «домов-коробочек» по величине, по высоте. Закреплять понятие «больше», «меньше», «меньше, чем», «больше, чем», «ниже», «выше», «самый высокий», «слева-справа».

Правило игры: Построить ряд из «домов-коробочек» по величине, выполняя условие: от самого большого, до самого маленького и наоборот. Объяснить какая коробочка в ряду стоит первая, вторая... Почему?

Игра 2 «Построй коробочки по цветам радуги»

Цель: Закреплять знание цветов радуги, их последовательность. Упражнять в образовании сравнительной степени прилагательных.

Правила игры: Вспомнить известную поговорку «Каждый охотник, желает знать, где сидит фазан», и по первым буквам выставлять ряд коробочек соответствующего цвета.



Игра 3 «Где живет Гномик»

Цель: Упражнять детей в определении адреса, в умении ориентироваться в пространстве. Формировать потребность выражать мысль полными развернутыми предложениями.

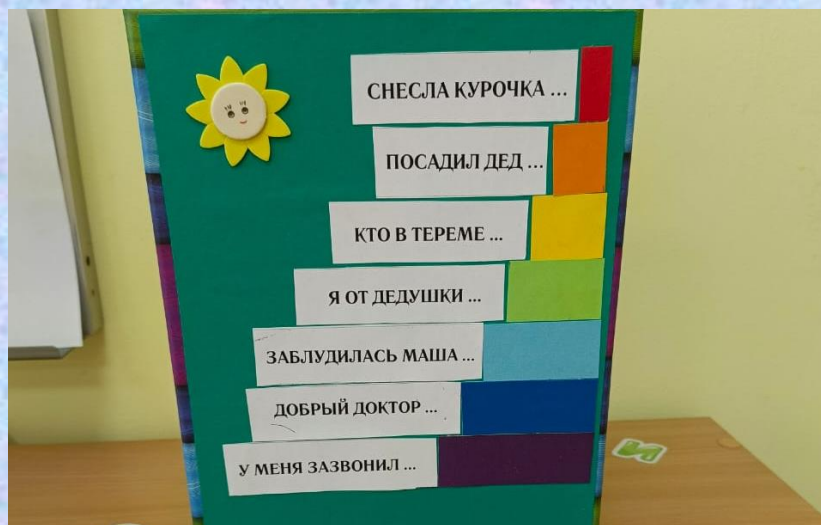
Правило игры: В игровой ситуации педагог предлагает детям определить номер дома, номер этажа, на котором живет Гномик; расположение окна (слева-справа); цвет дома и т.п.



Игра 5 «Радужная лесенка»

Цель: Формировать навык чтения, развивать разговорную речь детей с использованием знакомой сказки. Воспитывать внимание, гибкость мышления. Формировать умение отстаивать собственную точку зрения.

Правило игры: Ребенок мысленно (или с помощью мелкой игрушки) поднимается по ступенька с использованием наглядного материала. Педагог предлагает ребенку закончить предложение, Объяснить о каких признаках идет речь, сосчитать ступеньки.



Игра 6 «Части суток»

Цель: Закреплять временные понятия, связанные с частями суток; в употреблении глаголов прошлого, настоящего, будущего; составлять сложносочиненные предложения.

Правило игры: В соответствии с временем суток или отвечая на вопрос педагога дети самостоятельно передвигают стрелку.



Игра 7 «Цветик-семицветик»

Цель: Обогащать словарный запас детей по темам «овощи», «фрукты», «птицы», «домашние животные». Развивать воображение в изображении движений.

Правило игры: Вспомнить сказку В.Катаева «Цветик-семицветик» и выполнять задания, предложенные каждым «лепестком цветка».



Игра 8 «Что лишнее и почему»

Цель: Развитие умения классифицировать и обобщать предметы.

Правило игры: Вставляются картинки с изображением овощей и одна – с изображением фрукта. Задача игрока определить, что лишнее.

Игра 9 «Классификация»

Цель: Развитие умения классифицировать и обобщать предметы.

Правило игры: Подбираются картинки с изображением «мебели», «овощей», «фруктов», «посуды» и т.п.



Игра 10 «Круглый год»

Цель: Закрепление понятий годового цикла: определение времени года, месяцев.

Правило игры: По картинкам определять времена года, месяцы. Озвучивать названия времен года, месяцев. Классифицировать месяцы по временам года



Игра 11 «Что сначала, что потом»

Цель: Закрепление понятий «утро», «вечер», «день», «ночь». Определять последовательность наступления того или иного периода времени.

Правило игры: Дети в соответствии с временем суток передвигают стрелку.



Игра 12 «Что бывает красным, оранжевым, синим...»

Цель: Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, активизировать речевую деятельность детей, уметь подбирать к признаку-прилагательному существительное-предмет (например: фиолетовый баклажан, оранжевый мяч и т.д.)

Правило игры: Ведущий предлагает подобрать к определенному признаку какой-либо предмет, который соответствует данному признаку.



Игра 13 «Измерение времени делами»

Цель: Формирование чувства времени, развитие активности детей.

Правило игры: Ребенок делает себе установку-задание : «Сколько за 1 минуту (5, 10 мин.) я нарисую 10 кружков». Далее проводится опыт ребенком самостоятельно.

Игра 14 «Скажи который час»

Цель: Знакомство детей с циферблатом, стрелками часов. Научить определять время.

Правило игры: Детям даются понятия того, что короткая стрелка (синяя) показывает часы, а длинная (красная) – минуты. Устанавливая

разное время на часах попросить ребенка его определить.

Игра 15 «Когда так говорят»

Цель: Упражнять детей использовать в речи фразеологические обороты, понимать их смысл.

Правило игры: Педагог с детьми рассуждает о фразеологических оборотах и выясняет их значение: - Время стоит на месте

- Время бежит

- Время ползет

- Время тянется и т.п.

Игра 16 «Назови профессию или любимое занятие Гнома»

Цель: С помощью картинок определить название профессии или хобби Гнома

Правило игры: Ребенок подбирает картинки с предметами по цвету (красный, синий) и определить род занятий Гнома. Далее составляет описательный рассказ о профессии или увлечении Гнома, опираясь на подобранные картинки.

Красная коробочка-домик

(цифра 1)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:

- Определение дня недели (понедельник)
- Определение адреса: номер дома, цвет дома
- Ориентация в пространстве: окна – слева, справа

При определении дня недели на домик сверху ставится вертушка.

Назначение вертушки – развитие речевого дыхания

(игра «Подуй на вертушку»)

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА:

- Состав числа. Подбор к числу два меньших числа (пример: к числу 8 подбираем 1 и 7, 2 и 6 и т.п.)
- Игра «Что лишнее и почему»

Цель: Развитие умения классифицировать и обобщать предметы.

Правило игры: Вставляются картинки с изображением овощей и одна – с изображением фрукта. Задача игрока определить, что лишнее.

- Игра «Классификация».

Цель: Развитие умения классифицировать и обобщать предметы.

Правило игры: Подбираются картинки с изображением «мебели», «овощей», «фруктов», «посуды» и т.п.



Оранжевая коробочка-домик **(цифра 2)**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:

- Определение дня недели (вторник)
- Определение адреса: номер дома, цвет дома
- Ориентация в пространстве: окна – слева, справа

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА:

- Игра «Круглый год».

Цель: Закрепление понятий годового цикла: определение времени года, месяцев.

Правило игры: По картинкам определять времена года, месяцы. Озвучивать названия времен года, месяцев. Классифицировать месяцы по временам года.



Жёлтая коробочка-домик

(цифра 3)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:

- Определение дня недели (среда)
- Определение адреса: номер дома, цвет дома
- Ориентация в пространстве: окна – слева, справа

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА:

- Игра «Части суток»

Цель: Закреплять временные понятия, связанные с частями суток; в употреблении глаголов прошлого, настоящего, будущего; составлять сложносочиненные предложения.

Правило игры: В соответствии с временем суток или отвечая на вопрос педагога дети самостоятельно передвигают стрелку.

- Игра «Что сначала, что потом»

Цель: Закрепление понятий «утро», «вечер», «день», «ночь». Определять последовательность наступления того или иного периода времени.

Правило игры: Дети в соответствии с временем суток передвигают стрелку.



Зелёная коробочка-домик *(цифра 4)*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:

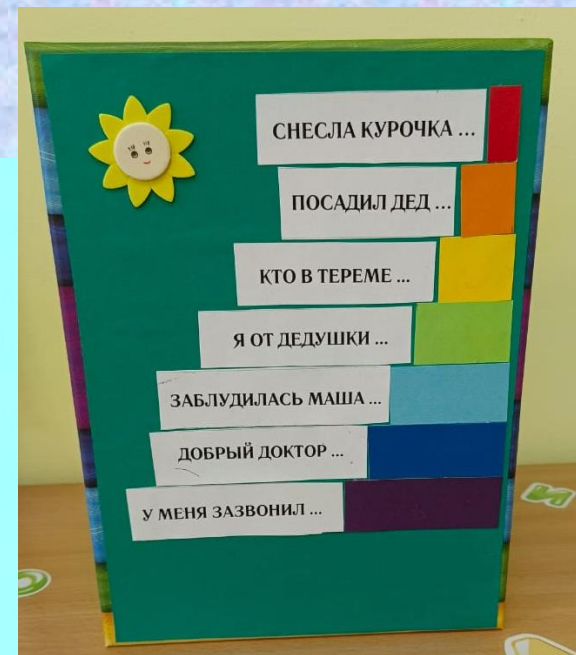
- Определение дня недели (четверг)
- Определение адреса: номер дома, цвет дома
- Ориентация в пространстве: окна – слева, справа

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА:

- Игра «Радужная лесенка»

Цель: Формировать навык чтения, развивать разговорную речь детей с использованием знакомой сказки. Воспитывать внимание, гибкость мышления. Формировать умение отстаивать собственную точку зрения.

Правило игры: Ребенок мысленно (или с помощью мелкой игрушки) поднимается по ступенька с использованием наглядного материала. Педагог предлагает ребенку закончить предложение, Объяснить, о каких признаках идет речь, сосчитать ступеньки.



Голубая коробочка-домик (цифра 5)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:

- Определение дня недели (пятница)
- Определение адреса: номер дома, цвет дома
- Ориентация в пространстве: окна – слева, справа

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА:

- Игра «Цветик-семицветик»

Цель: Обогащать словарный запас детей по темам «овощи», «фрукты», «птицы», «цветы», «домашние животные». Развивать воображение в изображении движений.

Правило игры: Вспомнить сказку В.Катаева «Цветик-семицветик» и выполнять задания, предложенные каждым «лепестком цветка».



Синяя коробочка-домик (цифра 6)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:

- Определение дня недели (суббота)
- Определение адреса: номер дома, цвет дома
- Ориентация в пространстве: окна – слева, справа

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА:

- Игра «Почта» (сюжетно-ролевая игра)

Цель: Развитие умения создавать воображаемую ситуацию и воспроизводить в игре цепочку игровых действий. Упражнять в написании адреса и короткого поздравления. Познакомить детей с трудом взрослых, работающих на почте.

Правило игры: Согласно адресатам дети доставляют почту.



Фиолетовая коробочка-домик

(цифра 7)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:

- Определение дня недели (воскресенье)
- Определение адреса: номер дома, цвет дома
- Ориентация в пространстве: окна – слева, справа

ОБОРОТНАЯ СТОРОНА:

- Игра «Что бывает красным, оранжевым, синим...»

Цель: Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, активизировать речевую деятельность детей, уметь подбирать к признаку-прилагательному существительное-предмет (например: фиолетовый баклажан, оранжевый мяч и т.д.)

Правило игры: Ведущий предлагает подобрать к определенному признаку какой-либо предмет, который соответствует данному признаку.

- Игра «Потерялась собачка»

Цель: Развитие логического мышления и пространственной ориентации.

Правило игры: С помощью символов – карточек ребенку необходимо найти потерявшийся предмет (например: «Потерялась собачка. Ее нет в красном, оранжевом, синем, желтом, голубом доме. Этот дом не высокий, но и не самый низкий. Домик, где спряталась собачка стоит между 3 и 5 номером домов»).



Разноцветная коробочка-сюрприз

НАЗНАЧЕНИЕ: Направлена на развитие тактильных ощущений.

Правило использования: Выложить пластины из коробочки по номерам. Определить на ощупь какая поверхность гладкая, пушистая, шершавая, ребристая и т.д. Запомнить свои тактильные ощущения и выложить пластинки с закрытыми глазами.





Большая разноцветная коробочка

НАЗНАЧЕНИЕ: Развитие музыкальной деятельности, восприятия музыки.

- Игра «В гостях у музыкального клоуна»

Цель: Развитие эмоционального восприятия музыки различного характера, знакомство и закрепление нотной грамоты в пределах одной октавы.

Правило игры: 1. Пропеть ноты по порядку – от самой низкой, до самой высокой, и наоборот. Запомнить ноты по цветам радуги (для лучшего запоминания нот).

2. Определить с помощью «Шумелок» звуки: глухой, звонкий, приглушенный и т.д. Поиграть в игру «Оркестр»: начинает играть красная шумелка, за ней – оранжевая и так по следовательно по цветам радуги.

- Игра «Отгадай музыкальный ребус»

Цель : развивать логическое мышление, внимание, восприятие.

Правило игры: Дети отгадывают зашифрованные с помощью нот слова.

- Игра «Чистоговорки»

Цель: Развивать силу голоса, дикцию, артикуляцию; формировать чистоту произношения.

Правило игры: Дети совместно с воспитателем произносят чистоговорки:

До-до-да – гудят провода.

Ре-ре-ре – стоит домик на горе.

Ми-ми-ми – мы поем ноту «ми».

Фа-фа-фа – ночью выпала роса.

Соль-соль-соль – вот и выросла фасоль.

Ля-ля-ля – видела оленя я.

Си-си-си – в водоёме караси.

«Шумелки» (наполняемость)

Красная – гречневая крупа,

Оранжевая – ракушки,

Жёлтая – перловая крупа,

Зеленая – фасоль,

Голубая – горох,

Синяя – монетки,

Фиолетовая – арбузные семечки.



ОБОРОТНАЯ СТОРОНА: Опыты измерения времени делами

Цель: Развитие познавательной активности детей. Развитие чувства времени. Развитие познавательной активности детей в процессе самостоятельного выполнения опытов по схеме, по заданию на рабочем листе. Поощрять детей за самостоятельное формулирование выводов по итогам экспериментов с опорой на полученные ранее представления и собственные предположения. Развивать аккуратность, взаимопомощь.

Задачи: Создание специальной ситуации (опыта), при которой обращают внимание детей на длительность различных временных интервалов, показать им, что можно успеть сделать за конкретный отрезок времени. Приучать в процессе деятельности измерять, а потом и самостоятельно оценивать временные промежутки, продумывать свои действия и выполнять их в заранее установленное время.

Материалы: песочные часы 1 мин., 3 мин., 5 мин., 10 мин.; рабочие листы; карандаши.

●Игра «Измерение времени делами»

Цель: Формирование чувства времени, развитие активности детей.

Правило игры: Ребенок делает себе установку-задание : «Сколько за 1 минуту (5, 10 мин.) я нарисую 10 кружков». Далее проводится опыт ребенком самостоятельно.

●Игра «Скажи который час»

Цель: Знакомство детей с циферблатом, стрелками часов. Научить определять время.

Правило игры: Детям даются понятия того, что короткая стрелка (синяя) показывает часы, а длинная (красная) – минуты. Устанавливая разное время на часах попросить ребенка его определить.

●Игра «Когда так говорят»

Цель: Упражнять детей использовать в речи фразеологические обороты, понимать их смысл.

Правило игры: Педагог с детьми рассуждает о фразеологических оборотах и выясняет их значение: - Время стоит на месте

- Время бежит

- Время ползет

- Время тянется и т.п.

Спасибо за внимание!