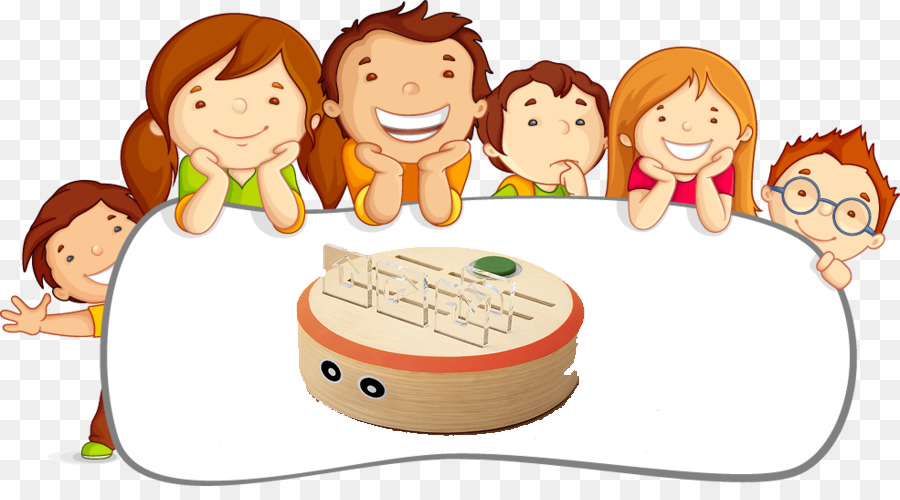
**ИГРЫ С ПРОКУБИКОМ ГОШЕЙ**



**Авторский коллектив**

**Руководители авторского коллектива** —Н. В. Дружинина, О. М. Жихарева, Т. В. Иванцова

**Авторы:**Олейник Наталья Александровна, Яковлева Ольга Евгеньевна, Оглезнева Татьяна Анатольевна

**Предлагаем вашему вниманию методическое пособие, направленное на познавательное развитие детей дошкольного возраста с применением интерактивной электронной игрушкой Прокубики. В предлагаемом методическом пособии подробно излагается алгоритм подготовки к совместной деятельности, структура и содержание образовательно-игрового процесса. Образовательно-игровые ситуации построены с учетом возраста детей.**

**В комплекте с данным пособием представляется набор игровых карточек(кубиков), поля, персонажи.**

**Для возрастной категории с 4 до 5 лет используется базовая версия электронной игры «Прокубики».**

**С 5 до 7 лет -расширенная версия электронной игры «Прокубики» .**

Оглавление

[**ВВЕДЕНИЕ** 4](#_Toc30062464)

[**Игра №1 «И покатился Колобок»** 5](#_Toc30062465)

[**Игра № 2 «Овощи и фрукты»** 7](#_Toc30062466)

[**Игра №3** **«Парные картинки»** 9](#_Toc30062467)

[**Игра №4 «Помоги Красной Шапочке»** 11](#_Toc30062468)

[**Игра №5 «Ёжики заблудились»** 13](#_Toc30062469)

[**Игра № 6 «Признаки осени»** 16](#_Toc30062470)

[**Игра №7 «Теремок»** 18](#_Toc30062471)

[**Игра № 8 «Волшебные числа»** 20](#_Toc30062472)

[**Игра №9 «Поездка по городу Новосибирску»** 21](#_Toc30062473)

[**Игра №10 «Космос – командная игра»** 23](#_Toc30062474)

[**Игра №11 «Гонки»** 27](#_Toc30062475)

[**Приложение 1** 29](#_Toc30062476)

[**Примечание** 31](#_Toc30062477)

# **ВВЕДЕНИЕ**

Дидактические игры всегда занимали особое место в системе дошкольного образования. В ходе игры дети познавали что-то новое, стремились соблюдать правила игры, учились договариваться друг с другом. Сегодня дидактические игры переживают кризис, так как современным детям старшего дошкольного возраста после интерактивных игрушек действия по перекладыванию карточек или передвижению фишек становятся не привлекательными. Инновационные технологии позволяют по-новому взглянуть на дидактические игры и разбудить интерес у детей к ним. Для этого достаточно внести элемент новизны и включить программируемую игрушку в содержание дидактической игры. Поэтому возникла необходимость с одной стороны развивать и поддерживать интерес у детей к дидактическим играм, а с другой стороны применять инновационные технологии. Так и появилась идея разработки серии дидактических игр с применением Прокубика направленное на познавательное развитие детей дошкольного возраста.

Игры представлены для детей дошкольного возраста начиная с 4 до 7 –ми лет.

Данные игры могут использоваться для любых программируемых игрушек, таких как ЛогоРобот Пчелка (Bee-Bot), Робомыши или Прокубики.

Базовая версия используется для детей 4-5 лет, робот-исполнитель программируется специальным карточками, которые помещаются в ячейки прямо на его корпусе. Расширенная версия для детей с 5 до 7 лет. Робот-исполнитель программируется с помощью специальных кубиков, которые помещаются в пульт.

Это связанно с особенностью развития мышления у детей дошкольного возраста:

* наглядно-действенное – преобладает в возрасте до 3лет;
* наглядно-образное – становится активным у детей 4 лет;
* логическое – начинает формироваться к 7 годам.

Умение ребенка оперировать образами существенно ускоряет решение сначала бытовых, а позже – логических и математических задач. Способность к использованию в мышлении модельных образов, становится в старшем дошкольном возрасте основой понимания различных отношений предметов, позволяет детям усваивать обобщенные знания и применять их при решении новых мыслительных задач. Эта способность проявляется, в частности, в том, что дети легко и быстро понимают схематические изображения, предлагаемые взрослыми, и с успехом пользуются ими.