**Многофункциональное**

**пособие для детей дошкольного возраста**

**1. ФИО воспитателя: Межина Людмила Ивановна**

**2. Название многофункционального пособия: «Шагодум»**

**3. Направление (образовательная область) использования: Познавательное**

**Дидактическое пособие «Шагодум».**

Оборудование: игровой коврик, мягкий кубик, дидактические пособия к игре.

Возраст. От 4 до 7 лет

Дидактические задачи: способствовать обобщению и закреплению

 новых знаний, расширению имеющихся у них представлений о предметах

и явлениях природы, растениях, животных.

Образовательные: способствовать развитию памяти, внимания, наблюдательности;

развитию умению высказывать свои суждения, делать умозаключения.

Речевые: совершенствовать связную речь дошкольников;

Расширять и активизировать словарный запас в соответствии с возрастом;

Совершенствовать лексико-грамматические категории языка.

Развивающие: развивать речевое творчество, внимание, память,

логическое мышление, ориентировку в пространстве.

Воспитательные: желание принимать участие в совместной игровой

деятельности, дружелюбное отношение к товарищам по игре.

Использование данного пособия позволяет решить задачи в образовательных

областях:

Социально-коммуникативное развитие

Развитие игровой деятельности: способствовать становлению

самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных

действий детей.

Познавательное развитие

Речевое развитие : развивать связную речь ребенка, его речевое творчество

через практическую деятельность.

Практическое применение: игровой коврик «Шагодум» может использоваться

на индивидуальных, фронтальных занятиях, а также в самостоятельных играх детей.

Методика работы с ресурсом:

«Шагодум» представляет собой полотно 1,5х1м., на котором есть карманы для

дидактического материала. Перед началом игры педагог раскладывает в

карманы игрового поля картинки-задания. В каждом кармане – примерно 5-6

картинок. Коврик удобен в использовании, т.к:

* Участвовать в игре могут сразу 1-2 игрока или 1-2 команды;
* Его могут перемещать по группе сами дети;
* Есть возможность замены учебного материала;
* Можно использовать его в качестве образовательной и игровой мотивации;
* Даёт возможность педагогу использовать сразу несколько дидактических игр;
* Удобен в хранении;

Постепенно дидактический материал пополняется и усложняется, чтобы интерес

 к игре не угасал;

 Дополнительно к пособию созданы тематические картотеки:

«транспорт», «фрукты», «овощи», «мебель» и т.д.

Образовательные ситуации:

Игроки с помощью игрового кубика или методом жеребьёвки определяют

последовательность вступления в игру и следуя правилам игрового пособия,

выполняют пошагово задания, пока не дойдут до финиша.

Правила игры:

1. В игре могут участвовать от 2 – 4 человек или сразу 2 команды.

2. Определить при помощи жребия, кто будет ходить первым.

3. Игроки бросают кубик по очереди и передвигаются вперед по игровой

 дорожке, выполняя задания.

4. Если у ребенка выпал красный квадрат, ход переходит второму игроку.

5. Становясь на определенный квадрат на игровой дорожке, ребенок

вынимает из кармана на игровом поле конверт с заданием. После того как

задание выполнено, игрок продолжает игру. Если задание не выполнено,

игрок стоит на месте и пропускает ход. (Игрок может попросить помощи у

друзей, если сам не может ответить на задание).

6. Побеждает тот, кто первый дойдет до финиша. Игра ведется, пока ее

не закончит последний игрок.

7. В последний карман (на усмотрение педагога) можно положить картинку –

приз, который получают игроки по окончании игры или за каждый правильный ответ ребенок получает медаль.

