*Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение г. Ростова-на-дону Детский сад 33 «Умка»*

|  |
| --- |
|  **Методическое пособие**  **Лэпбук "Умная головушка"** *Автор:**Кадирова Г.А.**Г.Ростов-на-Дону.* |

**Аннотация:**

Дидактическое пособие лэпбук  «Умная головушка» представляет собой картонную папку, информация и развивающие части выполнены из различных видов материала с использованием мягкого полимера, тесьмы, кружева, фетр, пластика и бумаги.

На страницах папки имеются различные дидактические игры, в которых собрана информация по теме.

**Пояснительная записка:**

Данный лэпбук предназначен для детей **старшей и подготовительной группы**, и является развивающим средством обучения. Пособие лэпбук «Умная головушка» может быть использовано для организации совместной работы педагога и детей, а так же для самостоятельной коллективной, деятельности детей и самостоятельной индивидуальной деятельности ребёнка. Тема лэпбука позволяет оформить его во время тематической недели.

**Цель лэпбука:** Формировать у детей элементарные математические представления и логическое мышление через реализацию системы работы с помощью лэпбук.

**Задачи:**

Образовательные

- Продолжать знакомить детей с графическим диктантом, ориентировку в пространстве (право-лево, верх-вниз).

- закреплять умение детей считать в пределах от 1 до 10 в прямом и обратном порядке,   умение называть число предыдущее и последующее названному числу.

 - формировать навыки определения времени по часам.

- закреплять дни недели, соседи числа, времена года.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес ребёнка, инициативу, творчество, коммуникативные навыки.

- развивать мышление, внимание, воображение, память;

Воспитательные:

- воспитывать навыки сотрудничества, самостоятельность;

**Ожидаемый результат:**

• Проявление самостоятельности при работе с лэпбуком.
• Развитие мелкой моторики рук.
• Развитие мышления, памяти, внимания.
•  Обогащение словаря.

**Содержание лэпбука «Умная головушка»**

- Графический диктант

  Дидактические игры:

- Дни недели. Игра «Живой паровозик».

- Части суток. Игра «Путешествие в утро, день, вечер, ночь».

- Времена года. Игра «Математическая яблоня».

- Радуга.

- Игра   «Помоги пчелке».

- Игра  «Цифры на часах».

- Игра  «Бусинки» (Счёт от 1 до 10).



**Графический диктант**

**Цель:** - учить ориентироваться по клеточкам, развивает зрительное и слуховое восприятие, произвольность внимания и памяти;

**Задачи:**

- учить пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве: слева направо, справа налево, снизу вверх, сверху вниз.

- развивать мелкую моторику и координацию движений руки, формируют пространственное мышление;

**Ход игры**

Ведущий диктует условия работы поэтапно. Игрок должен двигаться (рисовать линии) от начальной точки на листе. Двигаться  нужно по клеточкам. В итоге должен получиться рисунок. Начинать нужно с простого, постепенно усложнять.

Материал: фетр, веревочка.

 **Дни недели**

***Игра «Живой паровозик»***

**Цель:** Закрепить умение называть дни недели по порядку.

**Ход игры:** Первый вариант. Цифры (от 1 до 7) перемешиваются и раскладываются на столе изображением вниз. Играющие выбирают любую карточку, выстраиваются по порядку в соответствии с цифрой. Они превратились в дни недели. Первый ребёнок слева делает шаг вперёд и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» и  т. д.

Второй вариант. Дети делятся на команды по 7 человек. У каждой команды свой стол. Сколько команд, столько и столов, на которых лежат карточки с цифрами изображением вниз. На каждом столе карточки определённого цвета. Дети бегают по комнате. По сигналу воспитателя бегут к своим столам, беру по одной карточке и выстраиваются по порядку в соответствии с цифрой.

**Части суток «Путешествие в утро, день, вечер, ночь»**

**Цель:** Закреплять название частей суток – утро, день, вечер, ночь.

**Ход игры:** Дети отправляются в путешествие по частям суток. Попадая в одну из частей суток, дети рассказывают, что люди (звери, птицы) делают в данное время суток. Можно создать игровую ситуацию. Например, Незнайка заблудился в частях суток. Дети помогают ему выбраться.

**«Волшебное дерево»**

Для этой игры заготовлены детали фруктов по 10 штук .

**Ход игры:** Фрукты нужно разместить на дереве в соответствии с количеством фруктов в каждой корзине. Для усложнения игры в корзинах вместо фруктов можно расположить числа. При этом дети повторяют название чисел и закрепляют умение соотносить число с количеством предметов по цветам. Ребёнок считает сколько фруктов того или иного цвета, сравнивает и складывает их количество. В этой игре дети учатся ориентировке в пространстве справа, слева, в середине, вверху, внизу, дальше, ближе…

 **«Посчитай и сравни»**

**Цель:** Продолжать учить счету в пределах 10, учить сравнивать количество предметов между собой.

**Ход игры:** используются съемные элементы без дерева (или с деревом). Воспитатель по своему усмотрению раскладывает перед ребенком от 2 до 6 видов элементов (листья зеленые и оранжевые, яблоки зеленые и красные, снег, цветы) в любом количестве от 1до 10. Ребенку предлагается поставить знак «больше», «меньше», «равно» между группами предметов.

**Игра «Радуга»**

**Цель:** Закреплять с системой цветов, их расположению в цветовом спекте.

Материал: Фетровый фон, 7 цветных фетровых кругов.

Дидактическая игра изготовлена из фетра,  детали прикрепляются к фону на липучках.

В данной игре можно:

Закреплять название цветов.

Закреплять последовательность цветов в радуге – Каждый  - Охотник –Желает - Знать -   Где - Сидит - Фазан.

Варианты игры:

1. Воспитатель убирает часть кругов, ребенку предлагается по памяти расставить не хватающие цвета.
2. Воспитатель убирает все круги, ребенок самостоятельно полностью восстанавливает, радугу.
3. Воспитатель перемешивает круги на фоне, ребенок выстраивает правильную последовательность «радуги».

**Игра «Помоги пчелке»**

**Цель:** Развивать мелкую моторику, закреплять навыки шнуровки.

**Задачи:**

- Формировать умение внимательно слушать инструкцию воспитателя , правильно ее выполнять.

- Развивать мелкую моторику рук, координацию движение кисти рук, внимание , память.

- Воспитывать стремление помогать , участвовать в игре.

**Ход игры:**Ребенку предлагается , тут у нас обитает пчелка, чтобы собрать пыльцу с цветов ей  нужно проходить лабиринты в сотах.

**«Цифры на часах»**

**Цель:** Совершенствовать навыки определения времени по часам, фиксируя его значение на циферблате.

**Задачи:**

- Формировать у детей представление о часах, их назначении.

- Развивать любознательность, усидчивость, воспитывать бережное отношение ко времени.

- Развивать у детей внимание, логическое мышление и речь.

**Ход игры:** Ребёнку предлагаются весёлые часики. Каждое число часов соответствует определённой геометрической фигуре, имеющей свой цвет. При распределении чисел на циферблате, ребёнок повторяет и закрепляет название чисел, название геометрических фигур и название цветов. С детьми старшего дошкольного возраста можно использовать стрелки часов для определения основных понятий времени.

**«Бусинки» (Счёт от 1 до 10)**

**Цель:** - закрепить  прямой и обратный счёт;

**Задачи:**

- закрепить знания детей с первого десятка в игровой форме;

- продолжать учить соотносить образ цифры с количеством предметов (бусинок)

- показать способы образного последующего числа;

- развивать логическое мышление.
**Ход игры:** Ребёнок узнает цифру на нитке, проверяет себя , посчитав бусинки; затем находит варианты состава числа, передвигая бусины влево и вправо по нитке. Работают обе руки. Это игра позволяет развивать тактильные ощущения, зрительное восприятие цифр, логическое мышление, память, речь, внимание.

**«Прямой и обратный счёт»**

**Ход игры:** Пальцами правой руки передвигают бусины вправо по веревочке и отчитывают бусины в обратном порядке (обратный счёт). Важное условие: передвигать за раз только одну бусину и проговаривать только одно число, т.е. соотносить количество бусинок с названным числом.

Игру можно усложнить ;

- Счёт бусинок с закрытыми глазами;

- Счёт бусинок по цвету;

- Какие бусы самые длинные, самые короткие?

- Состав числа.