



РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО  
ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(19) **RU** (11) **25 692** (13) **U1**

(51) МПК  
*A63F 9/00* (2000.01)  
*G09B 1/00* (2000.01)

(12) ОПИСАНИЕ ПОЛЕЗНОЙ МОДЕЛИ К СВИДЕТЕЛЬСТВУ

(21), (22) Заявка: 2001102822/20, 01.02.2001

(24) Дата начала отсчета срока действия патента:  
01.02.2001

(46) Опубликовано: 20.10.2002

Адрес для переписки:  
445023, Самарская обл., г. Тольятти, а/я 809,  
"Тольяттинский институт технического  
творчества и патентоведения", З.Ф.Мазуру

(71) Заявитель(и):  
Общественная образовательная  
организация "Фонд "Развитие через  
образование"

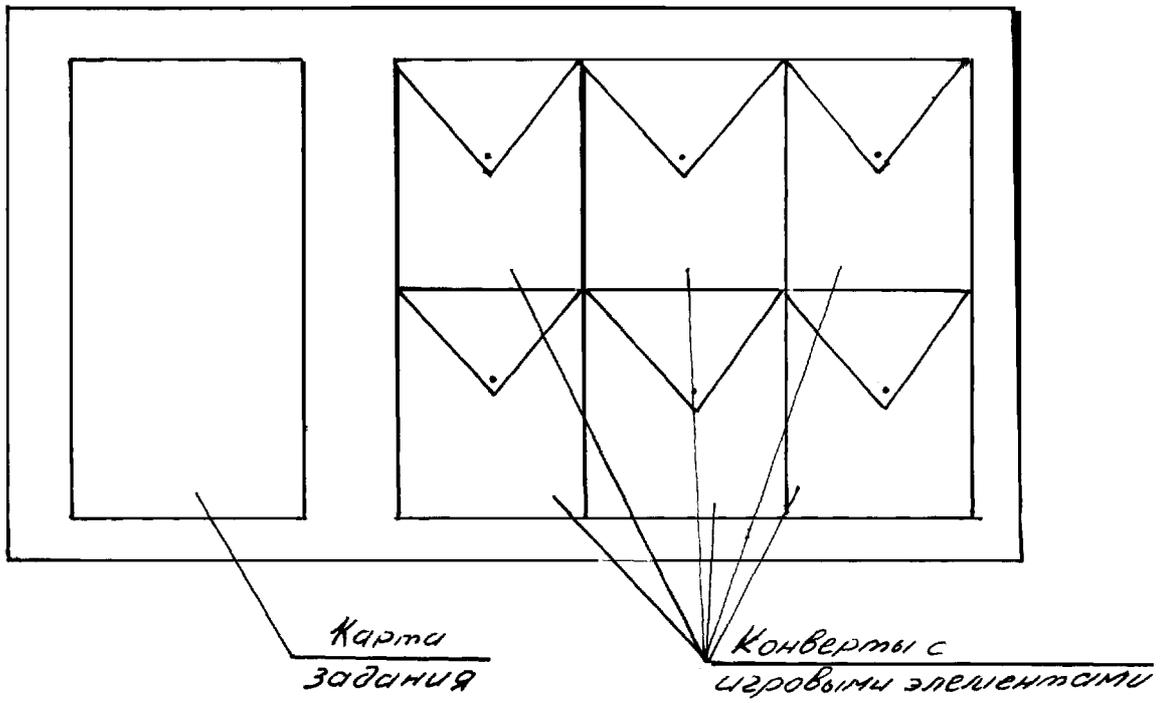
(72) Автор(ы):  
Сараева В.Н.

(73) Патентообладатель(и):  
Общественная образовательная  
организация "Фонд "Развитие через  
образование"

(54) ДИДАКТИЧЕСКОЕ ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ ПО ИЗОДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(57) Формула полезной модели

Дидактическое игровое пособие по изодейтельности, состоящее из наборного поля и игровых элементов в виде графических символов, выполненных с возможностью перемещения и фиксации на наборном поле, отличающееся тем, что оно дополнительно содержит карты задания для воспитателя и прозрачные конверты, в которых находятся игровые элементы и поля, выполненные в разноцветной гамме и скомпонованные по тематике карт заданий для воспитателя, причем карта заданий состоит из не менее шести игровых взаимосвязанных тематических блоков, выполненных на бумажном носителе графическим способом, при этом карты заданий и прозрачные конверты с игровыми элементами содержатся в упаковке, например, выполненной в виде прозрачного конверта, представляющей собой соответствующий образовательный модуль программы по развитию у ребенка изобразительной грамотности и творческой деятельности.



2001102822

1



МПК А 63 F 9/60, G 09 B 1/00.

**«Дидактическое игровое пособие по изодейтельности»**

Пособие относится к средствам обучения, в частности к игровым пособиям для детей дошкольного возраста и может быть использовано для повышения квалификации воспитателя дошкольного учреждения.

Известно учебное устройство [1], содержащее сброшюрованные в книгу два комплекта листов, одни из которых прозрачные, а другие непрозрачные и на поверхностях которых нанесена символьная информация, включающая символы и рисунки, их иллюстрирующие, один прозрачный лист одного комплекта расположен между двумя непрозрачными листами второго комплекта листов для образования группы страниц для изучения определенного символа, изучаемые символы и рисунки, их поясняющие, нанесены на листы разных комплектов и образуют на каждом листе самостоятельную символьную информацию, а символьная информация на каждом прозрачном листе нанесена только с одной его стороны, при этом символьная информация расположена на листах так, что при объединении каждого прозрачного листа с каждым из двух непрозрачных листов образуется невидимый ни на одном листе новый символ.

ИЗДАТЕЛЬСТВО

200102822

К недостаткам надо отнести сложную методику использования для детей дошкольного возраста. Затрачивается определенное время на правильное совмещение прозрачных листов с заданиями.

Известна обучающая игра [2], содержащая объемную мягкую игрушку, изображающую живое существо, и комплекс сменных покрытий, каждое из которых имеет игровое поле с символами, определяющими задание в определенной области знаний, и средство крепления его на игрушке, для размещения покрытия выбрана наиболее широкая поверхность игрушки, несущая наименьшее количество индивидуальных черт, определяющих образ живого существа, изображаемого игрушкой, при этом игровое поле разделено на секции, каждая из которых снабжена символами, определяющими самостоятельное задание для обучаемого.

К недостаткам данной полезной модели следует отнести то, что создает определенное неудобство и потерю информации.

В качестве прототипа выбрано обучающее пособие [3], состоящее из наборного и игровых элементов в вид графических символов, выполненных с возможностью перемещения и фиксации на наборном поле, наборное поле выполнено из нескольких листов плотного прозрачного полиэтилена или пластика, а игровые элементы – из разноцветной самоклеящейся пленки и имеют вид основных

геометрических фигур стандартного графического редактора компьютера разных размеров.

К недостаткам данной полезной модели следует отнести то, что информационное обеспечение содержания не позволяет проводить творческое экспериментирование из за ограничения модулей и блоков творческого развития ребенка.

Предлагаемая полезная модель «Дидактическое игровое пособие по изодейтельности» построена на основе системного анализа содержания образовательной программы развития по изобразительной деятельности и психофизиологической сторон развития личности ребенка.

Применение пособия позволяет:

- расширять мировоззренческие стороны детского сознания о цвете и цветовой гамме;
- побуждать у ребенка исследовательский интерес,, любознательность, стремление к творческому эксперименту с цветовой гаммой;
- представляет детям возможность для самостоятельного художественно эстетического творчества ;
- создавать среду способствующую развитию творческих способностей детей, а также психологической защищенности и уверенности в собственных силах;

200102822

4

- развивает эмоциональное отношение ребенка к цвету;
- обеспечивать творческое взаимодействие детей с окружающим миром;

- повысить качество подготовки воспитателей к работе по программе развития изобразительной деятельности детей «Дидактическое игровое пособие по изобразительной деятельности» за счет наличия в пособии карт заданий содержащих методические рекомендации и дидактические средства по соответствующим разделам программы;

- повысить возможность собственного развития воспитателей а также детей за счет наличия игрового материала и технологии его применения в разных возрастных группах;

Общий вид устройства «Дидактическое игровое пособие по изобразительной деятельности» представлен на фиг.1 в сложенном виде, например прозрачный конверт, на фиг.2 представлена общая структура учебно - познавательного пособия содержащая карту задание для воспитателя и конверты в которых находятся игровые поля и разноцветные игровые элементы выполненные на бумажной основе к соответствующей тематике игры 2. На фигуре 3 представлена структура карты задания для воспитателя включающая не менее шести игровых взаимосвязанных тематически блоков, выполненных на бумажном носителе графическим способом.

Работа с учебным пособием происходит следующим образом:

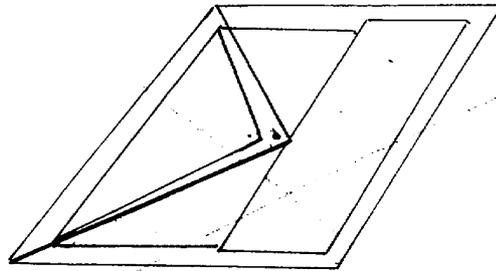
на первом этапе воспитатель изучает дидактический материал карт-заданий и знакомится с игровым материалом по тематике игр, то есть готовится к проведению учебных занятий.

Затем воспитатель предлагает детям основы с игровым материалом и объясняет материал на заданную тему и ставит игровую задачу. В соответствии с изложенным материалом и правилами игры дети выполняют задание.

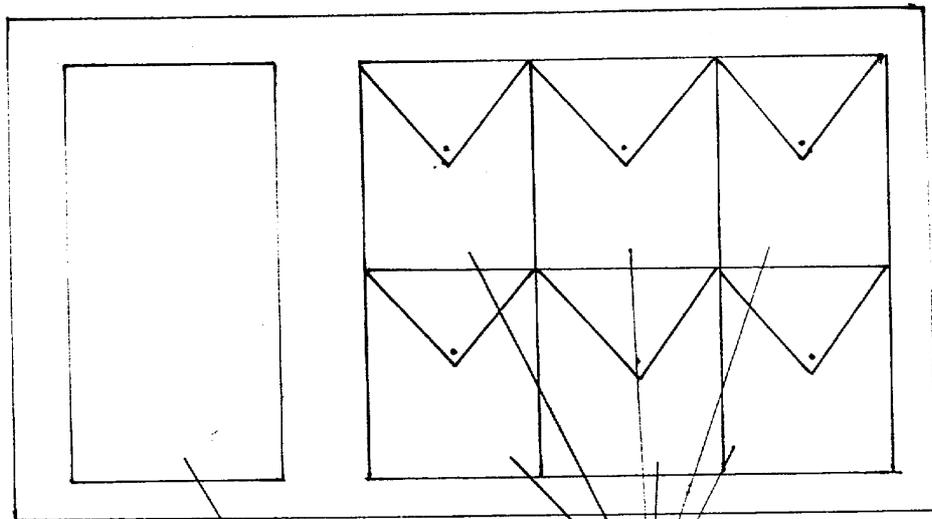
Познавательно изобразительная игра может проводится как с подгруппой детей так и с одним ребенком.

#### **Источники информации**

1. Свидетельство Р.Ф. №95103261/20 от 17.03.1995г. 6 G 09 B 1/00
2. Свидетельство Р.Ф №95119434/20 от 14.11.1995г. 6 G 09 B 19/00.
- 3.. Свидетельство Р.Ф №97120838/20 от 15.12.1997г., 6 G 09 B 19/08



Фиг. 1



Карта задания

Конверты с игровыми элементами

Фиг. 2 в 2001102822

Карта заданий для воспитате- ля средней группы.	1 "Чего не хватает?"	2 "Найди ошибку"	3 "Дорисуй меня"
	4 "Угадай куда смотрю?"	5 "Сложи меня"	6 "Акробат, сложи меня"

Рис. 3.