

Создание и использование настольно-печатной игры Доббль
для реализации целей в разных образовательных областях.

Васильева Александра Владимировна
Воспитатель ГБДОУ детский сад №26
Калининского района Санкт-Петербурга

Каждый воспитатель стремится организовать процесс обучения воспитанников в наиболее интересных, активных и эффективных формах.

Известно, что настольные игры оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие воспитанников. У детей развивается эмоциональный и социальный интеллект, логика, память, сообразительность, целостное и зрительное восприятие, образное мышление, самостоятельность. Важно также обратить внимание, что у них не остается времени на то, чтобы отвлекаться, поскольку настольная игра проходит в интенсивном темпе.

Эффективность настольных игр также видится в том, что в отличие, например, от компьютерных, настольные игры объединяют людей «здесь и сейчас», а также любая материальная деталь настольной игры имеет гораздо больше шансов закрепиться в памяти обучающихся, чем привычные стенды на стенах или слайды в презентациях, проигнорировать которые при пассивном восприятии гораздо легче. Поэтому настольную игру можно отнести к особому типу учебных раздаточных материалов, способствующих деятельному, активному, а не созерцательному обучению.

Одна из известных и любимых детьми настольных игр – Доббль. Игра способствует запоминанию объектов различных категорий, развитию мышления, внимания, памяти и скорости реакции. Используя алгоритм создания настольной игры Доббль, каждый воспитатель сможет создать настольную игру под свои конкретные цели.

Мой алгоритм игры состоит из 30 карточек. Необходимо подобрать 30 картинок по теме игры и присвоить им номера. Затем в программе Power Point собрать картинки на каждую карточку, в соответствии с алгоритмом в таблице. На первую карточку картинки с номерами 22, 16, 18, 11, 31, 8; на вторую – 8, 17, 20, 1, 10, 25 и т.д

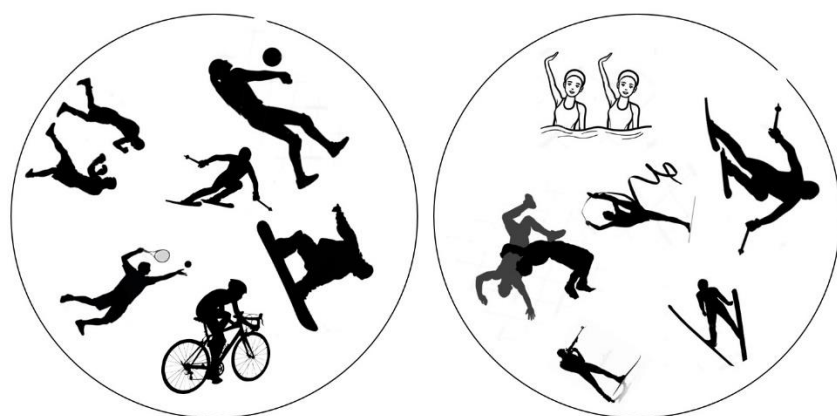
Номера карточек	Номера картинок для игровой					
Карточка 1	22	16	18	11	31	8
Карточка 2	8	17	20	1	10	25
Карточка 3	16	17	6	4	13	24
Карточка 4	10	11	9	13	27	29
Карточка 5	30	5	26	6	8	29
Карточка 6	14	18	27	25	7	6
Карточка 7	14	20	29	15	23	16
Карточка 8	3	16	25	19	26	9
Карточка 9	23	19	8	7	13	21
Карточка 10	1	19	18	2	24	29

Карточка 11	19	27	31	4	5	20
Карточка 12	17	19	30	28	14	11
Карточка 13	24	26	21	31	10	14
Карточка 14	17	5	15	18	9	21
Карточка 15	7	31	3	29	12	17
Карточка 16	24	8	15	28	3	27
Карточка 17	31	30	15	13	2	25
Карточка 18	11	4	7	1	26	15
Карточка 19	30	4	23	18	10	3
Карточка 20	10	28	2	5	7	16
Карточка 21	18	13	26	28	20	12
Карточка 22	12	16	30	1	27	21
Карточка 23	12	23	11	25	5	24
Карточка 24	9	12	8	4	14	2
Карточка 25	22	13	14	5	1	3
Карточка 26	7	22	24	9	20	30
Карточка 27	22	29	21	25	28	4
Карточка 28	26	23	17	22	27	2
Карточка 29	28	6	1	31	23	9
Карточка 30	21	3	11	20	2	6

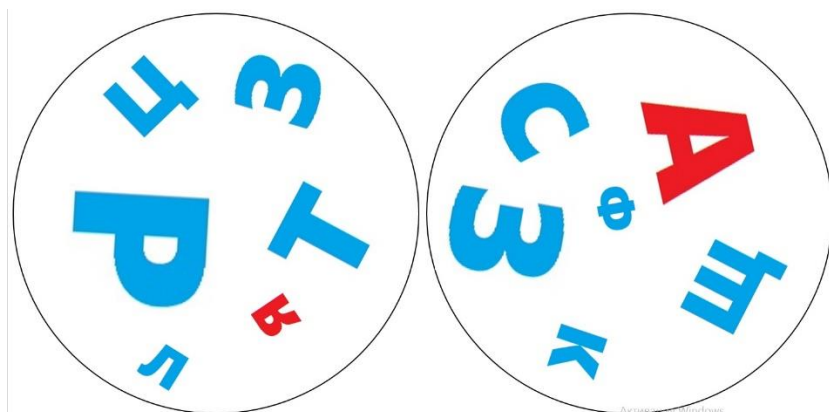
Таким образом у Вас получится игра из 30 карточек, на нужную Вам тему.

Примеры игр (2 карточки из 30):

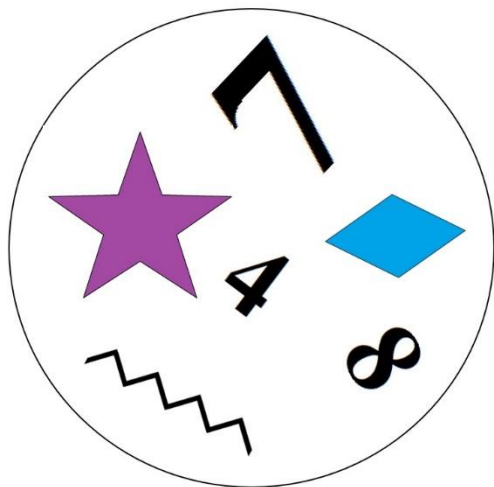
«Олимпийский виды спорта»



«Алфавит»



«Занимательная математика»



«Петербургведение для малышей»

