



Паспорт авторской игры «Обведи по контуру» в рамках сетевой инновационной площадки по апробации и внедрению основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде «ПиктоМир».

Автор игры: старший воспитатель Михаленко Ия Викторовна, МАДОУ «Детский сад №2 «Мозаика», посёлок Васильково, Калининградская область.

Игра предназначена для детей дошкольного возраста, родителей, педагогов.

Актуальность. В современном мире, где экраны гаджетов часто заменяют карандаши и бумагу, вопрос развития графомоторных навыков у детей становится особенно актуальным. Чем занять ребёнка вечером, когда родители приходят домой после работы и начинают заниматься домашними делами? Игра «Обведи по контуру» - это прекрасная возможность в совместном творчестве, когда малыши, сидя за обеденным столом, обводит по контуру своего любимого робота из виртуальной среды ПиктоМир при этом рассказывает, как прошел его день. А для родителей – это прекрасный способ провести время вместе, укрепить эмоциональную связь и создать позитивные воспоминания. Ведь даже в век цифровых технологий, умение четко и красиво писать остается важным навыком для многих профессий и личной жизни.

Цель: развитие графомоторных навыков и пространственного восприятия; создание условий для сотрудничества детей и родителей, взрослых в игровой ситуации.

Задачи:

- **в области познавательного развития:** формировать зрительно-пространственную ориентировку и зрительно-двигательную координацию;
- **в области речевого развития:** совершенствовать активную речь дошкольников, пополнять словарный запас новыми понятиями;
- **в области физического развития:** развивать графомоторные навыки, плавность, точность, скоординированность движений рук (развитие крупной и мелкой моторики); развивать умения производить точные движения кистью и пальцами рук.

Игра состоит из черно-белых шаблонов объединенные по тематике «В лесу», «В пустыне», «На Крайнем Севере». В каждой теме шаблоны поделены на уровни сложности.

Ход игры:

Вариант 1. Найти на шаблоне робота из цифровой образовательной среды «ПиктоМир», обвести его по контуру и закрасить (фломастерами, красками, восковыми карандашами и т.п.).

Вариант 2. Назвать робота из цифровой образовательной среды «ПиктоМир»; определить всех животных, назвать их среду обитания.

Вариант 3. Выбрать на шаблоне любой силуэт, обвести его и закрасить.

Михаленко И.В.

/Михаленко И.В./ 05.12.2025 год, посёлок Васильково, Калининградская область.

















