

ПИКТОМИР ДЛЯ ДОШКОЛЯТ

ДЛЯ
ДЕТЕЙ

6-7 ЛЕТ

*История про Анастасию
и ее знакомство с волшебным кувшином*

- РАЗВИТИЕ ЛОГИКИ
- РАЗВИТИЕ РЕЧИ
- РАЗВИТИЕ МОТОРИКИ
- ЦВЕТА И ФОРМЫ
- ТРЕНИРОВКА
ВНИМАНИЯ, ПАМЯТИ,
МЫШЛЕНИЯ
- СКАЗКА НА НОЧЬ

Автор – составитель:

руководитель кружка

по дополнительному образованию

Костюк Т.В.

г. Приморско – Ахтарск

ул.Аэрофлотская, д.132,

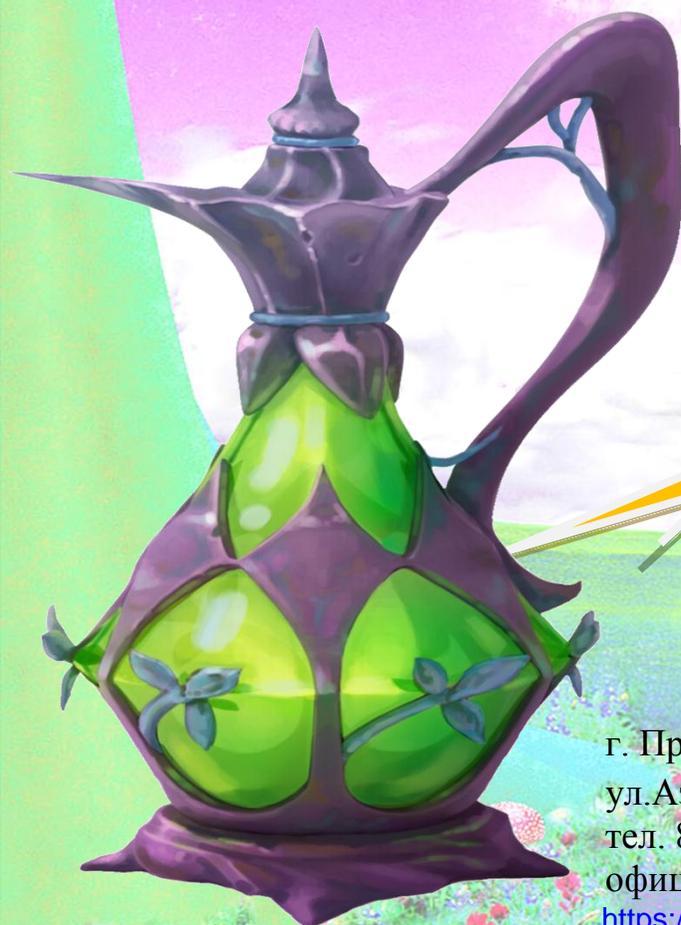
тел. 8 (86143)3-07-55

официальный сайт: <http://mbdou18.pr-edu.ru/>

<https://ok.ru/group/62111564824802>

https://t.me/mbdou_18soln

<https://vk.com/club203445864>



Уважаемые родители и педагоги!

Перед вами отличный помощник интеллектуального развития ребенка дошкольного возраста от шести до семи лет. Выполняя увлекательные задания, у ребенка пополнится словарный запас, разовьются такие психические процессы, как память, внимание, речь, мышление и воображение, мелкая моторика.

Яркие иллюстрации, интересные задания сделают процесс выполнения легким и увлекательным.

Помните: каждый ребенок индивидуален и у каждого свой темп развития.

Для ребенка Вы являетесь главным наставником, и только от вас зависит, что и в каком объеме он будет знать. Не стремитесь получить быстрый результат. Помогите ребенку понять этот мир и научиться с ним взаимодействовать.

Желаем успехов!

*История про Анастасию
и её знакомство
с волшебным кувшином.*

Была одна студентка, Анастасия, которая училась на филфаке. В один прекрасный день она решила изучить тему «Волшебный кувшин» в игре ПиктоМир. Это было что-то вроде виртуального мира, где можно было взаимодействовать с разными роботами с помощью написания программы для них.

Раскрась одну планету и много звезд.



Анастасия сидела перед компьютером, смотря на экран с яркими цветными кубиками. Так, волшебный кувшин – это необычный предмет, в котором состоянии служит материальным воплощением чисел. Но не простых чисел, а только неотрицательных целых чисел. Вот что это значит: кувшин может быть наполнен камушками, а камушки берутся из волшебной кучи, расположенной рядом с ним.

Заполни числовые последовательности, вписав недостающие цифры в клетки.

0	2	5	7	8
---	-------	---	-------	-------	---	-------	---	---	-------

.....	2	3	7	8
-------	-------	---	---	-------	-------	-------	---	---	-------

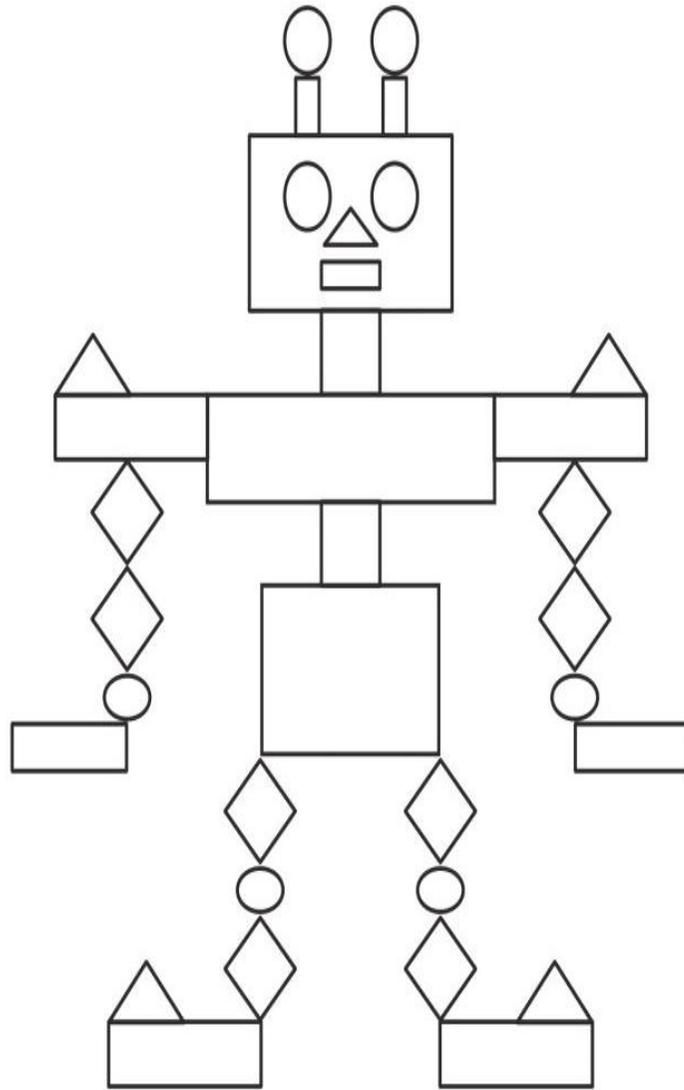
.....	1	3	5	6	9
-------	---	-------	---	-------	---	---	-------	-------	---

0	4	6	8
---	-------	-------	-------	---	-------	---	-------	---	-------

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Но самое интересное в этой истории – волшебство. Кувшин никогда не переполняется, а куча камешков никогда не иссякает. Это как раз те вещи, которые математики представляют себе, говоря о целых числах.

*Сосчитай и запиши, сколько геометрических фигур на картинке.
Раскрась рисунок по образцу.*



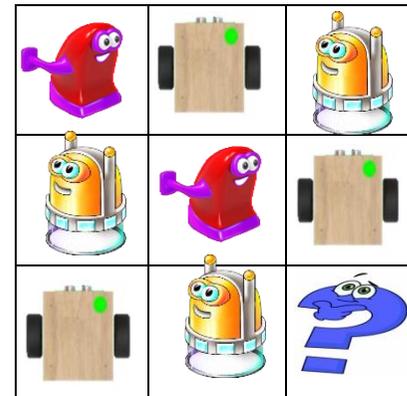
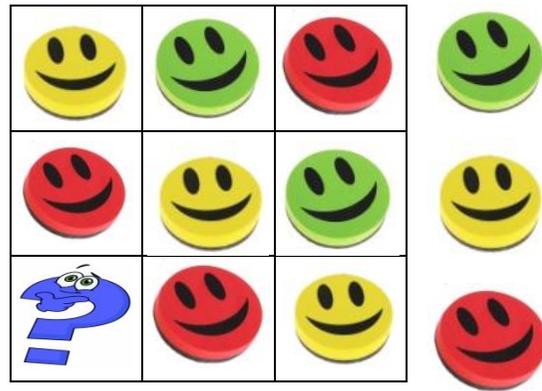
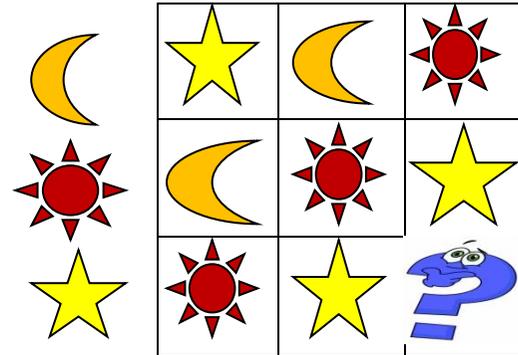
	
	
	
	
	
	

Помечтав о бесконечном количестве камешков, Анастасия приступила к изучению действий, которые может выполнить волшебный кувшин. Оказывается, он может высыпать все содержимое в кучу, взять камешек из кувшина и вернуть его в кучу. Вот это да, настоящая магия!

Вертун спешит в гости к Тягуну, а Ползун – к Двигуну. Помоги роботам встретиться.
Помни, что Вертун может передвигаться только по кружкам, а Ползун – только по фигурам красного цвета.

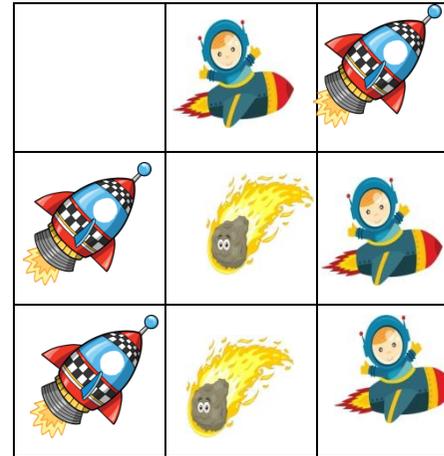
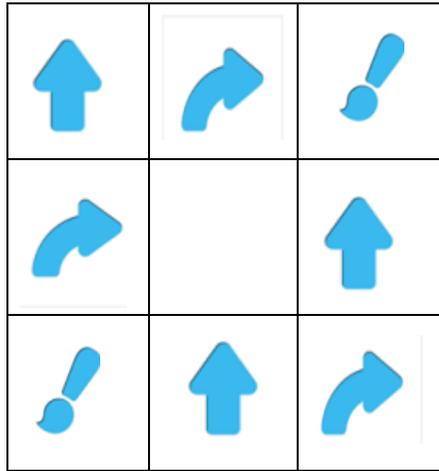
Но главное, что Анастасии было необходимо выяснить, это состояние кувшина. Она могла спросить кувшин, пуст он или нет. И в ответ услышать, что он пуст или что он не пуст.

Определи, какая фигура должна быть вместо знака вопроса в каждом задании.



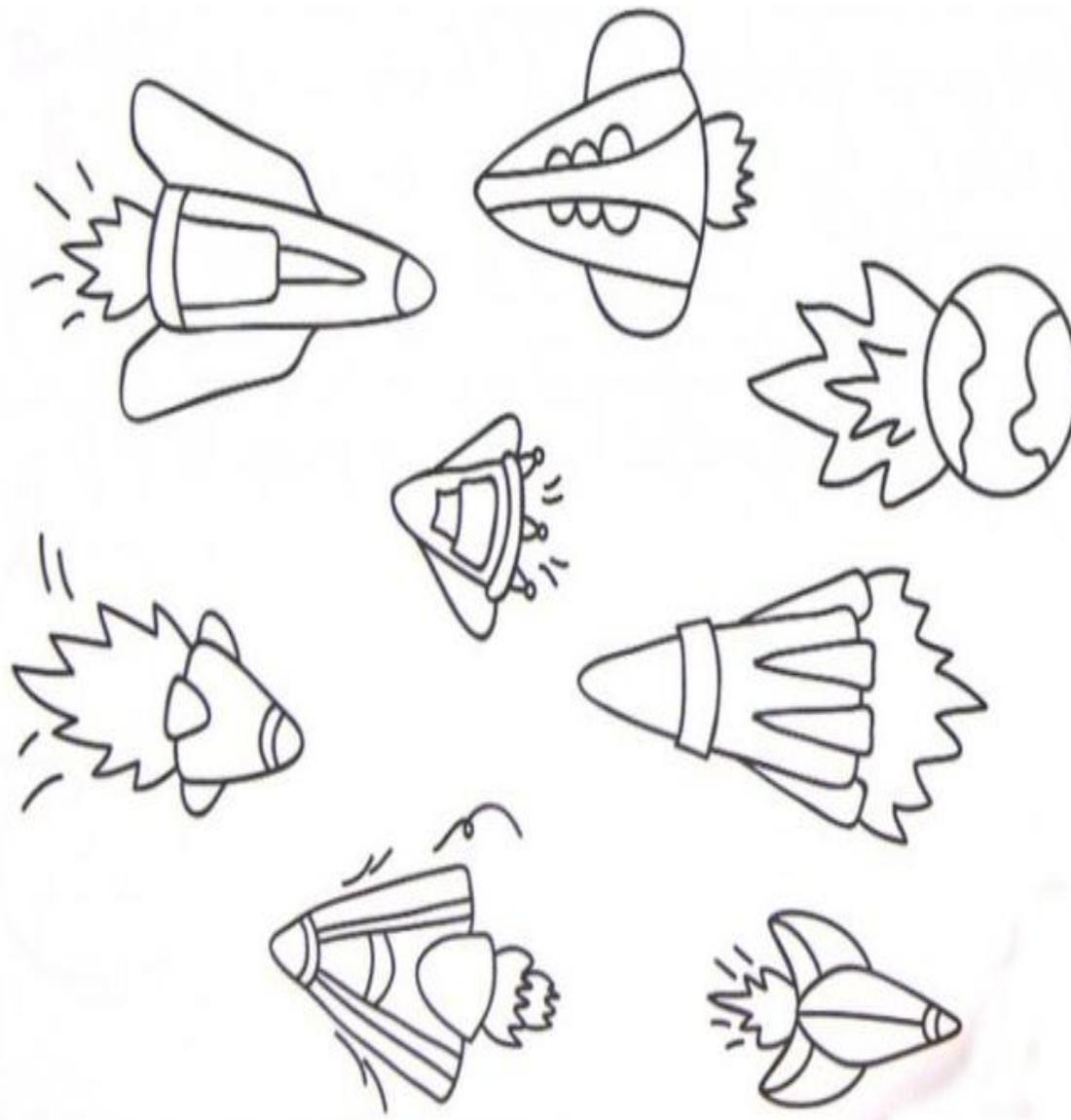
Анастасия приступила к работе. Она начала заполнять кувшин камушками из волшебной кучи. Сначала она взяла один камушек и положила его в кувшин. Затем взяла еще один камушек и положила его в кувшин. Она продолжала добавлять камушки, пока кувшин не заполнился. Оказывается, волшебный кувшин может вмещать огромное количество камушков!

Найди закономерность. Дорисуй в клеточках подходящие фигуры.



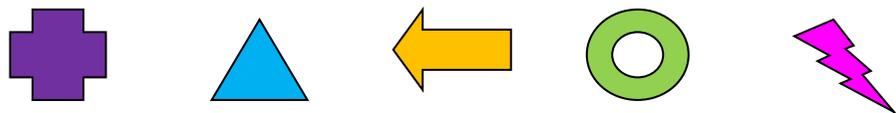
Но внезапно Анастасия задумалась. А что, если она вынет камушек из кувшина? Что тогда произойдет? Она быстро сделала это и с удивлением обнаружила, что число камушков в кувшине уменьшилось, а куча камешков рядом стала неизменной.

Раскрась космические объекты, которые летят налево, красным цветом, а направо – синим.



<p>«Как, такое вообще возможно?» - подумала Анастасия. Но она не стала размышлять над этим слишком долго и решила продолжить свои эксперименты с волшебным кувшином.</p>	
--	--

Сосчитай сколько картинок каждой фигурок. Поставь нужную цифру.



--	--	--	--	--

Она высыпала все содержимое кувшина обратно в кучу и начала заново. Взяла один камушек, положила его в кувшин. Взяла еще один, положила в кувшин. И так далее, пока кувшин не заполнился.

Найди в квадрате следующие слова.

А	Ю	Ц	Т	Я	Г	У	Н
К	Б	Е	Ь	Н	Т	Г	И
Ш	Р	О	Б	О	Т	Д	М
П	О	Л	З	У	Н	В	Щ
С	З	Ч	Х	Я	Ь	И	Ф
Э	Ы	Ж	В	Д	А	Г	Л
П	О	В	Е	Р	Т	У	Н
Р	Х	Ч	З	Б	Г	Н	Ю

ПОЛЗУН

ТЯГУН

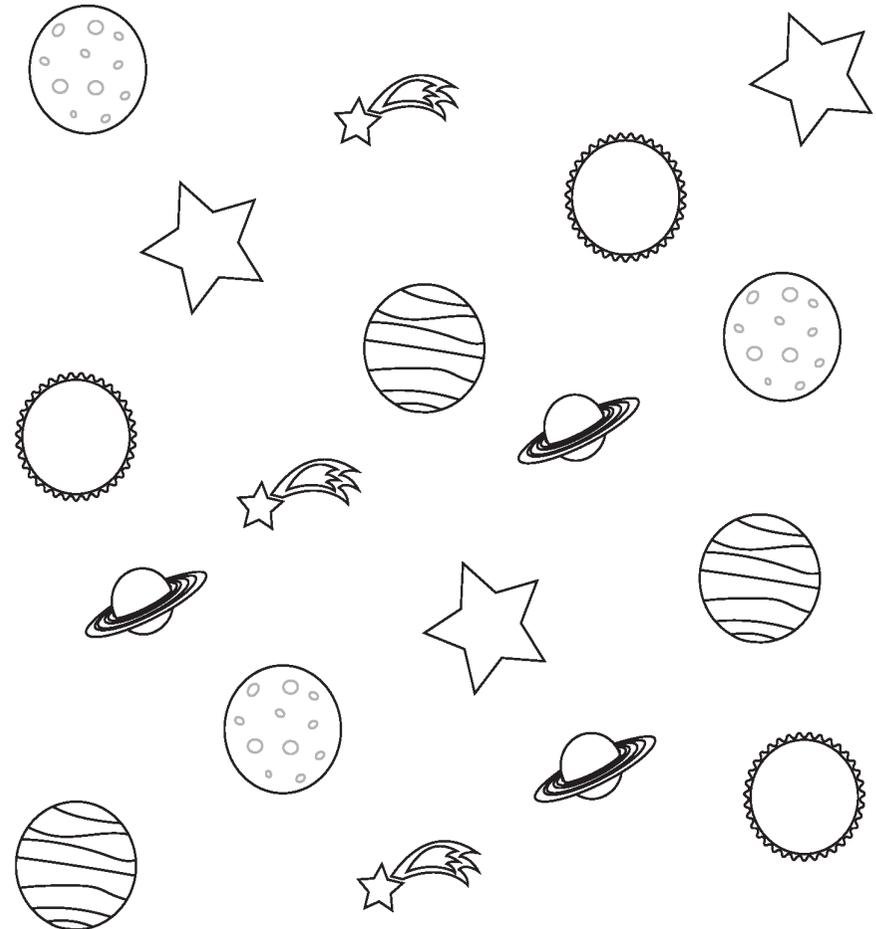
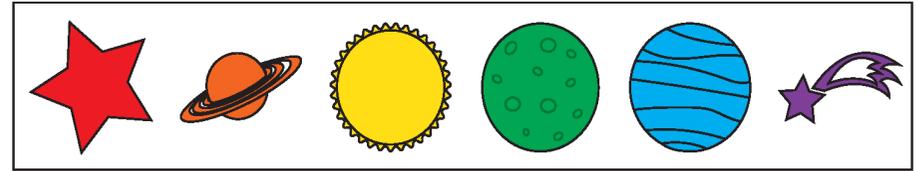
ВЕРТУН

РОБОТ

ДВИГУН

Анастасия была настолько увлечена своими экспериментами, что совсем забыла о времени. Она шла примерно по пути развития ребенка 5-6 лет, получая огромное удовольствие от каждого нового действия с волшебным кувшином.

Раскрась космические объекты по образцу



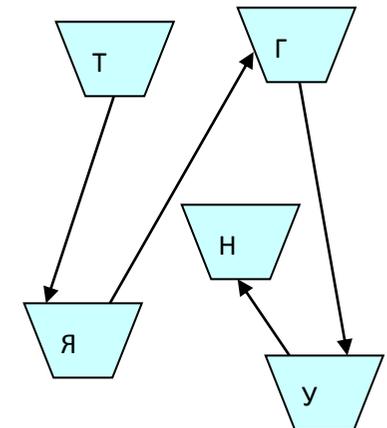
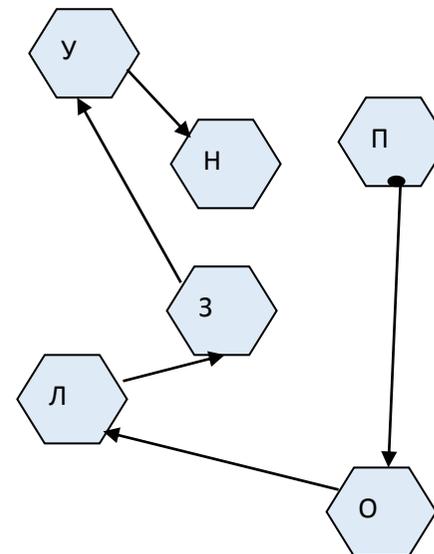
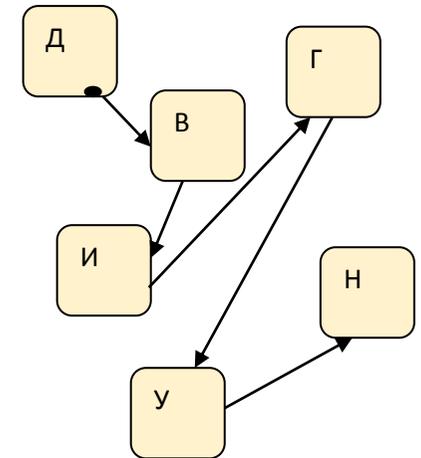
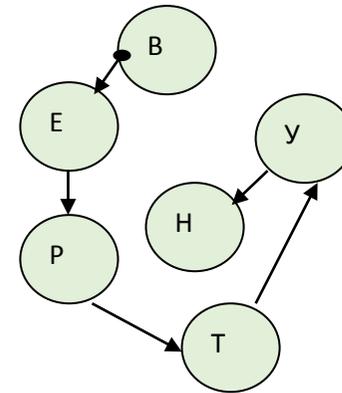
И вот настало время проверить состояние кувшина.
Анастасия задала вопрос: «Кувшин, пуст ли ты?». И
услышала ответ: «Кувшин пуст!»

Найди три отличия.



Анастасия радостно заулыбалась. Ведь она справилась с заданием, она освоила тему «Волшебный кувшин» и теперь могла использовать его в различных программированных циклах.

Прочитай имена роботов по стрелкам, начиная от точки.



Счастливая студентка продолжила свои исследования в ПиктоМире, восхищаясь волшебством чисел и объектов, которые могут оживать перед ее глазами. И теперь она могла с уверенностью сказать, что понятие неотрицательное целое число – это настоящая магия, которая может существовать не только на страницах математических учебников, но и на экране компьютера.

С помощью знаков прочитай слово.

Условные обозначения:

						
м	о	п	р	и	т	к