

*МБДОУ Курагинский детский сад №7 «Рябинка»
комбинированного вида*



Методический сборник районной площадки

***«Развивающие игры нового
поколения во всестороннем
развитии детей»***

2018 - 2019

Содержание:

1. Анализ работы районной площадки за 2018-2019 уч.год.....3
2. **Семинар «Роль игры в реализации разных педагогических технологий. Мастер-классы»**, оргпроект.
3. Современные подходы в организации игровой деятельности с учетом ФГОС. Педагог-психолог И.В. Петрова
4. Мастер-класс по использованию игровых пособий «Геовизор», «Геокопт», «Блоки Дьенеша», «Палочки Кюйзенера» для разностороннего развития детей. Воспитатели С.С. Семенова и Т.В. Великих
5. Мастер-класс «Использование многофункционального дидактического пособия «Кольца Луллия» в игровой деятельности с детьми". Воспитатель подготовительной группы Е.В. Ярлыкова, учитель-логопед И.А. Ромашкина
6. Мастер-класс по использованию пособия «Математический планшет». Воспитатель МБДОУ Курагинский детский сад №8 «Лесная сказка» Жибинова М.Ю.
7. Мастер-класс "Использование игрового набора "Дары Фрёбеля". Воспитатель МБОУ Кошурниковская ООШ № 22 Ратиева Л.В.
8. Рефлексия «Телеграмма»
9. **Семинар ««Подведение итогов работы площадки, подготовка методических материалов»**, оргпроект.
10. Развивающие игры «Колобок Следопыт», «Гуси – лебеди», конспект. Воспитатель Семенова С.С.
11. Практическая работа в группах. Анализ развивающего потенциала новых игр и игровых пособий. Воспитатели С.С. Семенова и Т.В. Великих, учитель-логопед Ромашкина И.А.
12. Презентация « Основные результаты, эффекты реализации программы площадки». Зам.зав по УВР Ю.С. Курчатова
13. Презентация из опыта работы. Воспитатель МБДОУ Ирбинский детский сад №2 «Теремок» Е.А. Жибинова
14. Новые «старые, забытые» шашки Гринина Т.А, Беккер О.В. МБДОУ Курагинский детский сад №15
15. Сообщение «Игры с песком» Педагог-психолог МБДОУ Курагинский детский сад №1 «Красная шапочка» Шарюкова Антонина Михайловна
16. Рефлексия «Ресторан»
17. Приложение: «Игровые технологии в детском саду», Описание настольной развивающей игры «Колобок следопыт»

Анализ работы районной площадки за 2018 – 2019 учебный год

В 2018-2019 учебном году на базе МБДОУ Курагинский детский сад №7 «Рябинка» было проведено два семинара районной площадки.

28 ноября 2018г - 1 семинар «Роль игры в реализации разных педагогических технологий. Мастер-классы»

Цель: Создание условий для передачи педагогического опыта работы по использованию инновационных игровых технологий при организации работы с детьми. Развитие интеллектуальной и творческой активности педагогов.

Семинар посетили 25 педагогов из детских садов и школ района. Педагог-психолог И.В. Петрова рассказала о современных игровых технологиях и провела с педагогами несколько коммуникативных игр. Педагогам были представлены игровые пособия, изготовленные своими руками: «Геовизор», «Геоконт» Воскобовича, «Кольца Луллия», проведены мастер-классы. Была дана оценка деятельности просмотренных мастер-классов.

Два воспитателя из детских садов района поделились своим опытом по организации игровой среды и развивающими играми. Это Воспитатель МБДОУ Курагинский детский сад №8 «Лесная сказка» Жибинова М.Ю. и воспитатель МБОУ Кошурниковская ООШ № 22 Ратиева Л.В.

В ресурс семинара вошли материалы:

- Современные подходы в организации игровой деятельности с учетом ФГОС;
- «Мастер-класс для педагогов по внедрению в образовательный процесс развивающих игр В.В. Воскобовича»;
- «Использование многофункционального дидактического пособия «Кольца Луллия» в игровой деятельности с детьми»;
- «Математический планшет «Геометрик» или Геоборд»
- "Использование игрового набора "Дары Фрёбеля".

В конце семинара руководитель РП провела рефлексию «Телеграмма», где все участники писали короткое послание – телеграмму из 11 слов, для того чтобы узнать мнение педагогов и чтобы учитывать его в дальнейшей работе». Предполагалось на следующем семинаре педагогам поделиться своими соображениями о полученных результатах и рассказать о том, как они будут учитываться в дальнейшей совместной работе.

24 апреля 2019г - 2 семинар РП по теме: «Подведение итогов работы площадки, подготовка методических материалов»

Цель: Повышение профессиональной компетентности педагогов ДООУ в вопросах использования новых развивающих игр в образовательном процессе.

Семинар посетили 27 педагогов из детских садов и школ района.

Была представлена практика работы воспитателя средней группы ДООУ Семеновой С.С. – развивающие игры своими руками «Колобок следопыт» и «Гуси - лебеди».

С педагогами района был организован час ознакомления с новинками развивающих игр.

Педагог-психолог Шарюкова А.М. показала видеофрагменты своей работы с детьми «Игры с песком».

Четыре воспитателя из детских садов района поделились своими новинками по теме развивающих игр. О технологии интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича рассказала подробно Жибинова Е.А., воспитатель МБДОУ Ирбинский детский сад «Теремок». Новые «старые, забытые» шашки, методику обучения представили воспитатели из МБДОУ Курагинский детский сад №15 Гринина Т.А, Беккер О.В.

Вниманию участников была организована выставка приобретенных новинок развивающих игр и пособий, изготовленных своими руками.

В ресурс семинара вошли материалы:

- Конспект занятия-игры «Колобок Следопыт», «Гуси – лебеди»;
- Игровая деятельность с новинками развивающих игр;
- Новое забытое старое, игра «Чудо – шашки»;
- Сообщение на тему «Игры с песком»

В конце семинара руководитель РП провела рефлексию «Ресторан». Каждый участник семинара выразил свое отношение к представленным «блюдам в ресторане».

Таким образом, участие педагогов в работе РП дает положительный эффект, обеспечивает развитие детской инициативы, решает задачи по технологии сотрудничества всех участников образовательного процесса.

Результаты:

1. Повысился профессиональный уровень педагогов, участвующих в инновационной деятельности (участие в конкурсах разного уровня, прохождение курсовой подготовки и переподготовки всеми педагогами.

2. Созданы условия для раскрытия интеллектуального и творческого потенциала, познавательно- исследовательской деятельности воспитанников.
3. Созданы условия по взаимодействию с родителями (родители активные участники воспитательно- образовательного процесса в ДОУ).
4. Формирование имиджа образовательной организации как общественно активной.

Перспективы:

1. Увеличение количества педагогов, применяющих в воспитательно-образовательном процессе инновационные технологии;
2. Распространение опыта работы;
3. Результативное участие педагогов и воспитанников в конкурсах разного уровня (всероссийского, регионального, муниципального);
4. Дальнейшая разработка и внедрение инновационных технологий в воспитательно-образовательный процесс.

Оргпроект

Семинара районной площадки

«Развивающие игры нового поколения во всестороннем развитии детей»

Тема: «Роль игры в реализации разных педагогических технологий. Мастер-классы»

Дата: 28 ноября 2018 г

Место проведения: МБДОУ Курагинский детский сад №7 «Рябинка»

Время	Деятельность	Ответственные
9.00 – 9.05	Актуализация темы	Заведующая МБДОУ – Е.М. Букрина Руководитель площадки – воспитатель Т.В.Великих
9.05 – 9.20	Современные подходы в организации игровой деятельности с учетом ФГОС.	Педагог-психолог И.В. Петрова
9.20 -10.00	Мастер-класс по использованию игровых пособий «Геовизор», «Геококт», «Блоки Дьенеша», «Палочки Кюизенера» для разностороннего развития детей.	Воспитатели С.С. Семенова и Т.В. Великих
10.00–10.35	Мастер-класс «Использование многофункционального дидактического пособия «Кольца Луллия» в игровой деятельности с детьми"	Воспитатель Е.В. Ярлыкова учитель-логопед И.А. Ромашкина
10.35-10.40	Оценка деятельности - Инсайт	Заместитель заведующей по УВР – Ю.С. Курчатова
10.40.-10.45	Музыкальная пауза	Музыкальный руководитель М.М. Дармороз
10.45-11.05	Мастер-класс по использованию пособия «Математический планшет»	Воспитатель МБДОУ Курагинский детский сад №8 «Лесная сказка» Жибинова М.Ю.
11.05-11.20	Мастер-класс "Использование игрового набора "Дары Фрёбеля" -	МБОУ Кошурниковская ООШ №22 воспитатель Ратиева Л.В.
11.20- 11.30	Рефлексия	Руководитель площадки – воспитатель Т.В.Великих
11.30-12.00	Обед	Зам.зав по УВР- Ю.С. Курчатова

Время проведения: 9.00 - 12.00

Цель: Создание условий для передачи педагогического опыта работы по использованию инновационных игровых технологий при организации работы с детьми.

Развитие интеллектуальной и творческой активности педагогов.

Современные подходы в организации игровой деятельности с учетом ФГОС.

Петрова И.В., педагог-психолог МБДОУ № 7 «Рябинка»



Ребёнок познаёт мир во всём его многообразии через те виды деятельности, которые являются понятными и близкими ему. В этом контексте ведущую роль занимает игра. Именно поэтому для воспитания и развития детей в детском саду используется игра. Такой подход зафиксирован программными требованиями Федерального Государственного Образовательного Стандарта.

Одной из задач игровой деятельности является связь с действительностью, дети должны учиться жить в современном мире.

Главная особенность дошкольного образования — отсутствие ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОГО обучения. Вместо этого на первый план выходит игра.

Правильно организованная и умело направляемая игра позволяет ребёнку:

- развиваться физически и интеллектуально;
- формировать положительные черты характера;
- учиться общению со сверстниками и окружающими взрослыми;
- быстро и легко усваивать новые знания.

ФГОС опирается на схему линии развития ребёнка: чувствовать — узнавать — создавать. То есть в детском саду должно осуществляться одновременно развлечение, познание и творчество. Всё это объединяет в себе игра.

ФГОС предусматривает следующие принципы внедрения игровой деятельности в работу дошкольного учреждения:

- **свободное вовлечение в игру** (нельзя принуждать детей играть, это может спровоцировать «*эффект обратной петли*», и ребёнок откажется и от других видов взаимодействия)

- **исключение игр, попирающих нормы общественной морали** (например, игра на деньги или вещи, или унижающих достоинство играющих;

- **отсутствие показательной назидательности и дидактичности** (*то есть не стоит перегружать игру информацией*);

- **чёткое понимание детьми правил игры;**

По форме игры могут быть:

- индивидуальные, где каждый борется сам за себя;
- групповые, в которых ребёнок чувствует ответственность за свои действия.

По ФГОС игры условно можно разделить на:

- досуговые (служат отличным развлечением в моменты пауз между основными видами активности или для объединения ребят во время прогулок – «*Ручеёк*», пальчиковые игры и т. д.);

- подвижные (*способствуют физическому развитию — физкультминутки, разминки и т. д.*); (Спросить еще какие знают?)

- театрализованные (решают задачи формирования выразительности речи, интеллектуального, эстетического, коммуникативного воспитания, развивают творческие способности — постановки сказок, инсценировки отрывков из прочитанных книг и т. д.);

- компьютерные (*с обязательным обучающим компонентом*);

- игры с правилами (учат детей соблюдать правила, а также показывают, что перед «*законом*» равны все — лото, домино и т. д.);

- сюжетно-ролевые игры (развивают игровой опыт дошколят, открывают новые горизонты отображения мира – «*Дочки-матери*», «*Казаки-Разбойники*», «*Снегурочка*» и т. д.)

Эти виды игр применяются в работе с детьми любого возраста, с учётом уровня развития детей.

Что касается дошкольного образования в наши дни, то набор игровых технологий в рамках обозначенного ФГОС перечня типов игр дополнился, что связано с практической направленностью образования на всех ступенях взаимодействия с детьми.

Игровая деятельность может реализовываться в двух направлениях:

первое — дети сами устанавливают правила, придумывают содержание игры на основании имеющихся атрибутов (игрушек или другого доступного инвентаря);

второе — на основании игровой технологии осуществляется процесс обучения, развития и воспитания. В последнем случае весь организационный момент остаётся за взрослым. Именно такой приём, который называется *игровой обучающей ситуацией (ИОС)* и способствует преодолению разрыва между ведущей игровой деятельностью в данный момент от учебной в будущем. Для ИОС характерны следующие черты:

- несложный сюжет;
- специально организованное игровое пространство;
- наличие дидактической цели и воспитательной задачи;
- направляющая роль воспитателя.

Грамотное использование компьютера в детском саду может принести неоспоримую

пользу интеллектуальному развитию ребёнка

Информационные технологии (в частности, игры) в дошкольном образовании, наряду с общепринятым мнением о вреде для психического и физического здоровья детей, обладают рядом преимуществ перед другими игровыми технологиями. Компьютерные познавательные и развивающие игры дают познавательную или образовательную информацию в интересной и занимательной форме для детей.

Компьютерные игры: • помогают быстрее перейти от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению, что является важной ступенью развития логики;

• способствуют формированию умения анализировать; Таким образом, компьютерные игры позволяют ребятам значительно быстрее осуществить переход от простейших форм мышления к сложным.

Использование этой игровой технологии зависит от материально-технической базы дошкольного учреждения. *Но если в детском саду такие занятия не проводятся, родителям следует знать, какие компьютерные игры, рекомендованные методистами, могут применяться в домашних условиях.* Скачать эти игры может любой желающий, достаточно ввести название в строку поиска. Например:

«В поисках Немо. Подводная школа» (средняя группа).

Цель: познакомиться с животным миром планеты. Дети смогут узнать о жизни зверей в дикой природе, об их привычках и повадках, а также смогут

узнать, как строит свой дом бобр, полетают с летучей мышью в поисках пропитания и увидят обустройство муравейника.

«Весёлая азбука» (старшая группа). Цель: закрепление и совершенствование навыка

делить слова на слоги, делать звуковой анализ слов. Малыши смогут разбивать слова на

части, составлять новые слова, объединять их в простые предложения.

«Планета чисел для малышей» (младшая группа). Цель: научиться считать до 10, дать представления о простых геометрических фигурах, научить сравнивать. Ребята знакомятся с кругом, квадратом, треугольником, соотносят фигуры по цветам, размерам. Учатся счёту до 10.

Квест-технологии. Ребенок-дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через *«ворота детской игры»*. В случае проведения квеста в детском саду дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания. При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира. Все это характеризует игру-квест как интересную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельности.

Одной из современных форм воплощения ***игровой деятельности*** является ***социо-игровая технология***. Это такая организация собственных действий ребёнка, когда ребенок участвует в составлении правил, сочинении сюжета игры. Такая комплексная задача и отличает эту технологию от игры в привычном понимании, где ребёнок чаще всего выступает в роли *«исполнителя»*.

Формы осуществления социо-игровой активности могут быть следующими:

- Игры с правилами, которые могут меняться в зависимости от ситуации (например, все участники — Незнайки, они задают взрослому вопросы по теме, а в следующий раз все дети — Знайки, а в роли Незнайки — игрушка, которой малыши разъясняют то, что ещё вчера не знали сами).

- Игры-соревнования.
- Игры-драматизации (*то есть постановки сюжетов сказок, мероприятий*).

- Режиссёрские игры (когда ребёнок сам придумывает сюжет для игры, но при этом игрушка не отождествляется с ребёнком).

- Сюжетно-ролевые игры (ребёнок берёт на себя роль персонажа, отождествляет себя с куклой, например).

- Сказкотерапия (в незатейливых сюжетах дети видят себя и свои поступки, например, «Сказки о малыше Похожем-на-тебя», «Сказки от капризов» и т. д).

- Приёмы, социально-направленные на создание ситуации успеха и комфортности (например, при изучении алфавита задание может быть таким: помощи Незнайке найти пропавшие буквы в азбуке, спрятанные в загадках).

Более того, социо-игровое взаимодействие предполагает обязательное наличие «договора», правил и общения. Другими словами, дети могут даже спорить, но с целью договориться и доработать правила. Более того, социо-игровое взаимодействие предполагает:

- Педагог — равноправный партнёр. Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их.

- Снятие судейской роли с педагога и передача её детям, предопределяет снятие страха ошибки у детей.

- Свобода и самостоятельность в выборе детьми знаний, умений и навыков. Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.

- Смена мизансцены, то есть обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы, примеряя на себя разные роли (например, сначала охотники за сокровищами, а потом разбойники, которые эти ценности охраняют, в роли сокровищ могут выступать правильные ответы на арифметические примеры).

- Ориентация на индивидуальные открытия. Дети становятся соучастниками игры, то есть, как было сказано выше, могут дорабатывать или изменять правила игры.\

- Преодоление трудностей. У детей не вызывает интереса то, что просто, а что трудно, то более интересно

- Движение и активность.

- Самопрезентация (рассказ о себе в виде поочерёдных ответов на вопросы ведущего-взрослого, например, в сопровождении передачи какого-то «эстафетного объекта» от одного участника к другому).

НАПРИМЕР:

«Волшебная палочка» (в форме самопрезентации)

Суть игры: дети становятся в круг и получают «волшебную палочку» (например, указку).

Задача игроков: передавая друг другу предмет, отвечать на вопрос, поставленный

взрослым. Например, «Какая твоя любимая игрушка?». Далее задание усложняется:

«Почему она тебе нравится, назови 3 причины». Затем можно расширить круг вопросов —

от личных к общеизвестным: «Назови самые популярные сегодня игрушки».

«Говорим хором» (социо-направленный приём)

Суть игры: дети делятся на группы, воспитатель задаёт вопрос. Задача ребят хором

ответить на него. Благодаря коллективному ответу, даже те ребята, которые не уверены в ответе или не знают его, не будут чувствовать себя некомфортно.

«Таинственная шляпка» (игра с правилами с элементами социо-направленности)

Суть игры: в шляпу кладём написанные на листочках вопросы (если ребёнок читать не

умеет, то ему помогает воспитатель), малыши по очереди тянут вопросы и отвечают на

них. Так можно в игровой форме повторить элементарные арифметические действия,

правила дорожного движения и т.д. За счёт того, что шляпа попадает в руки ко всем,

каждый ребёнок чувствует себя ведущим, то есть лидером

• Работа детей в малых группах. Преимущество такого рода активности в том, что она определяет ребёнка не как объект образования, а как субъект, то есть полноправного участника процесса.

Хотелось бы остановиться подробнее на этом пункте. Организация детей в малые группы, основываясь на их спонтанных объединениях.

Например:

Деление детей на малые группы по сходству или жизненным ситуациям

Дети объединяются в малые группы (по 3—6 человек):

* по количеству стульев, расставленных за каждым столом;

* по количеству наглядного материала, разложенного на столах для каждой группы.

Собраться в группу можно:

- * с тем, с кем живешь рядом;
- * с кем спишь рядом в детском саду;
- * с кем вместе сидишь за обеденным столом.

Теперь попробуем вместе:



Деление на подгруппы по слову, движению, действию

Предложить рассчитаться на 1—4 (в зависимости от нужного количества групп) и собраться в группы по порядковому номеру:

- * назвать дни недели, части суток, месяца, времена года и разделить на микрогруппы;
- * называть по цепочке 3—4 цвета (повторяя только их, например: красный, синий, зеленый) и собраться в группу тех, кто назвал один и тот же цвет;
- * назвать по цепочке 3—4 животных, растения, транспортные средства и т. п. и объединиться в соответствующие группы;
- * вспомнить по цепочке 3—4 разных движения (действия, повторяя их в том же порядке.

Деление на подгруппы по разрезному материалу

Можно предложить каждому взять по одной частичке материала, приготовленного заранее. Дети должны найти, у кого есть подходящая часть, собраться в группы или пару и составить из элементов целое. Например: заранее изготовленные контуры знакомых детям предметов, разрезанные на части; лоскутки ткани разной (или одинаковой) формы и разной (или одинаковой) расцветки (рисунка); ленточки, тесьму ;разрезанные на части геометрические фигуры (разные по названию, но одинаковые по имеющимся сюжетам);

Деление на подгруппы по предметам, объединенным одним названием (признаком)

Предлагается взять по одному предмету и найти у других предмет, подходящий ему (картинки, фигуры животных, птиц, геометрических фигур и др.)

Все приёмы этой технологии могут применяться в разных возрастных группах: форма остаётся неизменной, а вот содержательный компонент может варьироваться в зависимости от уровня подготовки детей.

Игра для дошкольников — это ведущий вид деятельности. Именно через него дети узнают мир, учатся взаимодействовать с другими людьми, познают себя. Задача взрослого разнообразить эту практику интересными формами проведения игр. Правильно организованная работа обеспечит высокие достижения в обучении, развитии и воспитании будущих школьников

Список литературы

1. Абрамян Л. Я. «Игра дошкольника» Москва, 1989.
2. Бондаренко А. К., Матусик А. И.. « Воспитание детей в игре» Пособие для воспитателя
дет. сада – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1983.
3. Калинин А. В. Микляева Ю. В. «Развитие игровой деятельности дошкольников.
Методическое пособие, Москва 2004.
4. Некрасова В. А. « Растем играя: сред. и ст. дошк. Возраст» Пособие для воспитателей и
родителей – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2004
5. Пенькова Л.А., Коннова «Развитие игровой активности дошкольников»
Методическое
пособие-МТЦ Сфера 2010
6. Спиваковская А. С. «Игра - Это серьезно», Москва, 1981.
7. Степанова О.А. « Развитие игровой деятельности ребенка» Обзор
программ
дошкольного образования. – М.: ТЦ Сфера, 2009.
8. Усова А. П. «Роль игры в воспитании детей», Москва, 1976.
9. Юрчук Е. Н.« Эмоциональное развитие дошкольников» Творческий
центр Москва 2008.

Мастер-класс для педагогов по внедрению в образовательный процесс развивающих игр В.В. Воскобовича

Великих Т.В., Семенова С.С. ,*воспитатели средней группы МБДОУ №7
«Рябинка»*



Цель мастер-класса:

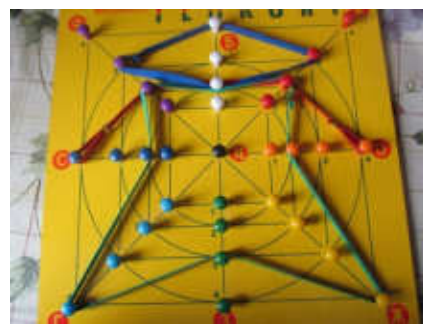
- повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование инновационных игровых технологий при организации работы с детьми.
- знакомство с игровой развивающей технологией В.В. Воскобовича и ее применением в разных формах работы в детском саду.

Вступительное слово.



Вячеслав Вадимович Воскобович - живет в Санкт-Петербурге. Им разработано более 40 развивающих игр и пособий. В прошлом Вячеслав Вадимович инженер–физик.

Толчком к изобретению игр послужили двое собственных детей и «пустые» магазины игрушек в эпоху Перестройки. Воскобович, пытаясь найти альтернативу обычным



постсоветским игрушка, натолкнулся на опыт Никитина и Зайцева, но решил пойти своим путем. Так появились его первые творческие игры: «Геоко́нт», «Игровой квадрат», «Цветовые часы».

Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

Сегодня мы рассмотрим и обыграем наиболее эффективные игры и игровые упражнения, которые, как показала практика, представляют наибольший интерес для детей. По ходу нашей работы вы можете предложить свои интересные игры или варианты представленных игр на нашем мастер-классе.

Итак, сегодня мы в сказочном Фиолетовом лесу и вместе с нами галчонок Гари, медвежонок Миша и краб Крабыч. К ним в гости прилетела пчелка Жужа. У пчелки Жужы скоро день рождения, и она позвала своих друзей к себе в гости на праздник. И она улетела готовиться.

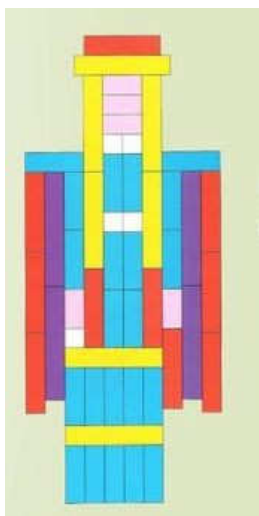
А наши друзья задумались: если мы хотим поздравить дорогого нам человека, без чего нельзя ходить на день рождения.

- Без подарка.

Первым придумал подарок галчонок Гари. Он сказал: «Я знаю какие игрушки любят девочки больше всего. А вы знаете?»

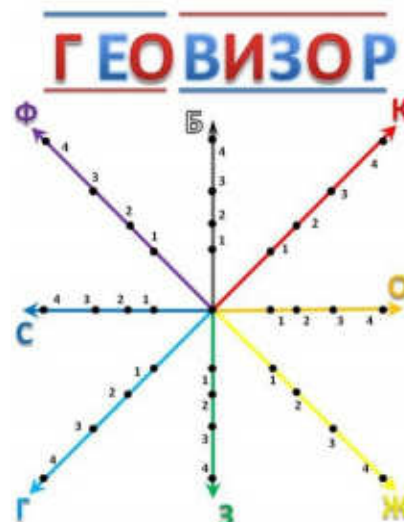
- Куклы.

Давайте мы с вами сделаем куклу для нашей Жужы. Достаньте палочки и сделайте точно такую же, как на схеме. (Можно заменить геоко́нтом – составить куклу из резинок под диктовку)



Молодцы. Я думаю, что Жуже обязательно понравится.

Медвежонок Миша любит практичные подарки. И он предложил подарить пчелке зонтик, чтобы она могла летать даже под зонтом. Медвежонок Миша достал Гео́визор и начал что – то делать. Я вам продиктую шифр, по которому вы нарисуете фигуру: С4-О4-К3-Б4-Ф3-С4-0-34-Г2



Геовизор.

Вот и готов наш зонтик

Дольше всех искал подарок краб Крабыч. Он решил нарисовать картину.
(блоки Дьенеша «Художники»)

Предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Выбираем «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) – выбирается тонкий блок, если деталь окрашена – толстый блок. Так, например, к Эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: «головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.

И все подарки уже были готовы. Можно отправляться в дорогу. И тут краб Крабыч сказал, что не хватает цветов.

Математический планшет «Геометрик» с резиночками. (Геоконт)

Они пошли искать цветы по дорожке.

Давайте с вами изобразим дорожку, по которой шли наши друзья (через главный гвоздик)
(резинка с ушками).

Молодцы, все нарисовали красивую дорожку.

Вот они пришли на поляну. А на поляне растут разные цветы. У всех цветов есть стебель. Давайте теперь превратим нашу дорожку в стебель цветка. А вот лепестки цветов все разные.

Давайте пофантазируем и придумаем цветы, которые очень понравились бы нашим друзьям (самостоятельное рисование).

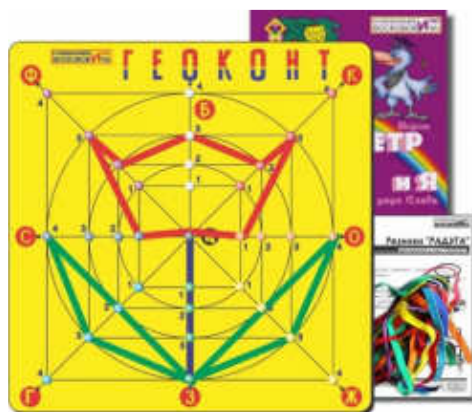
У вас получились замечательные цветы.

А теперь пора отправляться в путь. Другим хотелось побыстрее попасть на праздник к Жуже. И они решили идти к капитану Гусю и его помощнику Лягушонку.

Работа с корабликом «Брызг-брызг»

Флажки – сортировка по цвету,
количественный счет

На палубе лежат флажки. Гусь-капитан командует: «Разобрать



флажки по цветам». Флажков какого цвета больше всего, какого - меньше всего? Сколько флажков такого-то цвета?

Флажки – счет, условная мерка, соотнесение цифры и количества

Капитан дает команду: Измерить флажками высоту мачт. Сколько флажков помещается на 7 мачте? Сколько на самой низкой? Сколько флажков помещается на мачте, которая находится между 7 и 5? Какой у нее порядковый номер?

Флажки – сортировка по цвету, определение пространственных отношений (вертикаль, горизонталь, диагональ)

Цветные ряды располагаются по горизонтали, вертикали, диагонали

Флажки – логико-математические задания

Произвольно расположить флажки, затем давать задания

- Ветер срывает со средней мачты флажки одинакового цвета. Какого?

Потом срывает со второй мачты флажок не красного цвета? Какого?

Затем с остальных мачт слетают флажки такого же цвета.

На мачтах, где осталось по 2 флажка, срывает не голубые. Какие?

Так же, только надевать флажки под диктовку.

Прикрепить зеленый флажок на 4 мачту сверху и т.д.

Флажки – решение задач, состав числа

Отсчитать 9 флажков и повесить их так, чтобы на каждой мачте было по три флажка. Сколько мачт будет с флажками?

Снять с пятой мачты флажки и заполнить ее флажками со 2 и 3 мачт. (или 4 и 1) Какого цвета будут флажки и сколько их. Из каких чисел состоит число 5?

Наши зверята быстро приплыли в волшебный лес к пчелке Жуже, а мы с вами прощаемся и на следующем занятии узнаем, понравились ли Жуже подарки.



Список источников:

<http://www.o-krohe.ru/razvivayushchie-igry/voskobovich/>

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2016/09/11/razvivayushchie-igry-voskobovicha>

<https://www.maam.ru/detskijsad/razvivayushchie-igry-v-voskobovicha-408237.html>

https://yandex.ru/images/search?pos=0&img_url=https%3A%2F%2Famglobal.ru%2Fupload%2Fresize_cache%2Fiblock%2F68c%2F1000_799_171d054ef44fb9eb87b00c6f742bfabea%2F68c236d1dd411be60c4aed59e41700c1.png&text=развивающие%20игры%20воскобовича%20для%20дошкольников&rpt=simage&lr=100999

Многофункциональное дидактическое пособие «Кольца Луллия»

Ярлыкова Е.В., *воспитатель подготовительной группы*, Ромашкина И.А.
учитель-логопед МБДОУ № 7 «Рябинка»



В тринадцатом веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину из кругов "Кольца Луллия" - это вроде компьютера для слов - познание языка и мира в их взаимосвязи.

Кольца Луллия – одно из средств развития интеллектуально – творческих **способностей детей**, предложенное авторами ТРИЗ для использования в **дошкольных учреждениях**. Это **пособие** вносит элемент игры в образовательную деятельность, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу. **Кольца Луллия- многофункциональное пособие**, так как с его помощью можно решать множество образовательных задач:

- Развитие логического мышления.
- Развитие сенсорных **способностей**.
- Тренировать наглядно-образное мышление.
- Развивать представление о множестве.
- Тренировать в счёте, решение примеров.
- Закреплять знания о значении цифр и чисел, различать их.

- Формировать представления о математических понятиях.

ЦЕЛЬ: классифицировать и устанавливать взаимосвязи между природным объектом, местом его обитания, способом питания; учить детей составлять задачи на сложение и вычитание; учить составлять слоги, слова; расширять и активизировать словарный запас за счет существительных, прилагательных, глаголов; развивать логическое мышление, воображение.

СОДЕРЖАНИЕ: приспособление представляет собой несколько кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. На сектора прикрепляются картинки или знаки. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора.

Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 4 кругов разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8.

Эту конструкцию можно сделать из фанеры и покрыть лаком. А круги сделать из пластинок и обклеить их кругами, вырезанными из ватмана. Круги должны свободно вращаться и не цеплять друг друга.

На круги наклеить картинки небольшого размера. Картинки можно брать самые разнообразные. Например птицы на одном круге, а их хвосты и клювы на другом круге - "Найди где чей хвост и клюв". Или животные на одном круге, а на другом круге могут быть "места обитания этих животных".

Игры могут быть на закрепление цвета - на одном круге цветные карандаши нарисованы, а на другом предметы разного цвета, счёта - на одном круге цифры, а на другом круге предметы (три кружки, четыре ложки и т. д., знания геометрических фигур - на одном круге геометрические фигуры, а на втором круге - предметы разных форм (*квадратный стол, круглый мяч и т. д.*)).

Принцип игры: устанавливаем игру на столе, надеваем пластинки, закрываем крышкой, ребенок крутит пластинки за выступающие края справа и слева и ищет нужные ответы и учится отвечать полным предложением. Например: "Лиса - это дикое животное, она живет в лесу" и т. д.

Игры с «*Кольцами Лулия*» целесообразно проводить вне занятий в качестве игровых упражнений (*индивидуально или с подгруппой детей*). Этих игр множество, но их можно условно разделить на три группы:

Игры на подбор пары и соотнесение объектов.

Игры и упражнения: «Найди заданный звук в начале, середине и конце слова», «Расшифруй слова»,



«Цепочка слов (последний звук первого слова соответствует первому звуку второго слова)», «Посади цветок в клумбу (с определенным звуком)», «Рифмочки», «Назови первый, последний звук», «Подбери слово», «Добавь слово», «Закончи предложение», «Составь пары похожих слов», «Звукарики», «Подбери картинку к схеме», «Дин-Дон (мягкие, твердые звуки)», «Звонкий, глухой», «Буквы и слова», «Паровоз (определяем количество слогов в слове)», «Составь слово», «Сосчитай-ка (подобрать слово с заданным количеством звуков, либо слогов)», «Составь предложение из заданного количества слов», «Назови гласные, либо согласные звуки в слове», «Подобрать слово на заданный звук соответствии с характеристикой по условным обозначениям».

2. Игры с элементом случайности в установке колец. В этих играх дети одновременно раскручивают оба кольца.

Ответ ребенка зависит от того, какая комбинация выпадает в окошке. В таком варианте игр любая картинка 1-го кольца сочетается с любой картинкой 2-го кольца и наоборот. Именно из-за элемента



случайности в установке картинок эти игры больше нравятся детям. Если кольцо имеет по 8 картинок, то возможны 64 комбинации.

Игры и упражнения: «Назови сколько», «Уменьшаем, увеличиваем», «Логопедический поезд (придумать слово с определенным количеством звуков и положением места звука в слове)». «Закончи слово (добавить слог)», «Составь слово (с определенным звуком и количеством слогов)», «Читалочка», «Буквы и слова», «1, 2, 5», «Составь предложение из заданного количества слов с определенным словом», «Назови гласные, либо согласные звуки в слове», «Составь предложение из заданного количества слов».

3. Игры на развитие творческого воображения. Для этих игр подбираются кольца как для первого типа игр, но при этом раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Заранее договариваемся с детьми, что ситуации сказочные, нереальные, значит можно дать волю фантазии.

Игры и упражнения: «Мир вокруг нас», «Логико-малыш», «Выбери предмет», «У кого какой предмет», «Рассказы по картинкам», «Речь и

мышление», «Учимся рассказывать», «Звуки заблудились», «Придумать слова с заданными звуками», «Придумать слово с



заданным звуком в соответствии с его условным обозначением, положением звука в слове», «Две картинки (*составить предложение и сосчитать слова*)».

Технологическая цепочка проведения игр на развитие творческого воображения:

1. На всех секторах кругов картинками или значками обозначаются какие-либо объекты.
2. Ставится задача.
3. Круги раскручивают, дети смотрят, какие изображения оказались под стрелкой, называют их.
4. На основе фантастических преобразований составляют рассказ.
5. По итогам преобразований организуется продуктивная деятельность (*лепка, рисование*).

Эту конструкцию можно сделать из фанеры и покрыть лаком. А круги сделать из пластинок и обклеить их кругами, вырезанными из ватмана. Круги должны свободно вращаться и не цеплять друг друга.

На круги наклеить картинки небольшого размера. Картинки можно брать самые разнообразные. Например птицы на одном круге, а их хвосты и клювы на другом круге - "Найди где чей хвост и клюв". Или животные на одном круге, а на другом круге могут быть "места обитания этих животных".

Найди слово с определенным звуком.
Дифференциация «Р», «Л».



Цепочка слов.
начинается на этот звук

Поиграем, посчитаем.



Подбери слово, которое



Дифференциация звуков.
количеством слогов.

Подбери слово с определенным



Игра «1, 2, 5». Автоматизация звука «Р».

Чей хвост?



Мастер-класс

Использование многофункционально дидактического пособия «Кольца Луллия» в игровой деятельности с детьми

Учитель-логопед: Ромашкина Ирина Анатольевна

Цель мастер - класса: Повышение профессиональной компетентности педагогов через использование многофункционального пособия «Кольца Луллия» (технология ТРИЗ) в речевых играх с дошкольниками.

Задачи мастер - класса:

1. Обосновать актуальность использования игр с кругами Луллия в работе с детьми дошкольного возраста.
2. Организовать групповую работу коллег с приёмами и видами работ по ознакомлению с кругами Луллия.
3. Организовать рефлексию мастер-класса с целью определения его результативности.

Форма работы: практическая.

Теоретическая часть

Круги Луллия - одно из средств развития интеллектуально-творческих способностей детей, предложенное авторами ТРИЗ и РТВ для использования в дошкольных учреждениях. Это пособие вносит элемент игры в, помогает поддерживать интерес к изучаемому материалу.

Методика построена на изобретении Раймонда Луллия (14 в., Италия) и получила название «Круги Луллия».

На стержень нанизывается несколько кругов разного диаметра. Сверху устанавливают стрелку. Все круги разделяют на одинаковое число секторов. На них располагают картинки (рисунки, слова, предметы окружающего мира). Круги и стрелка свободно двигаются независимо друг от друга. По желанию можно получить разные комбинации картинок, расположенных на секторах, и объединить, казалось бы, несовместимые объекты.

Основная цель: развитие логического мышления, внимания, навыков устной речи, воображения. Освоение способа познания мира, формирование навыков, позволяющих самостоятельно решать возникающие проблемы.

Работая учителем-логопедом с детьми с детьми старшего дошкольного возраста с ОНР, я использую пособие для решения следующих задач:

- закрепление произношения поставленных звуков в речи;
- развитие фонематических процессов;
- уточнение и активизация словарного запаса;

- совершенствование слоговой структуры слова;
- формирование структуры предложений;
- развитие связной речи

Работа проводится во всех блоках образовательного процесса: на занятиях, в индивидуальной работе с детьми и в самостоятельной игровой деятельности детей в зависимости от коррекционных задач.

Практическая часть

Оборудование: образцы кругов Луллия, разной сложности, подборка картинок по темам.

Форма работы: групповая деятельность участников мастер-класса.

Техника: игровые приемы.

Время работы: 15-20 минут.



Цель: Познакомить с использованием кругов Луллия (технология ТРИЗ).

Конечный продукт совместной деятельности: рассказывание фантастической истории.

Ход.

1.Участники мастер-класса делятся на 2 группы.

Предлагаю вам поиграть в игры на основе кругов Луллия: первой команде предлагается игра «Количество», второй команде – игра «Часть и целое»

2. Организационный момент.



Задания с Кругами Луллия (4 типа)

- **1-й тип: «Найти реальное сочетание».**

Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

- **2-й тип: «Объясни необычное сочетание».**

При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.

- **3-й тип: «Придумай фантастическую историю или сказку».**

Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

- **4-й тип: «Реши проблему».**

В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

3. Проблемная ситуация.

- Как вы думаете, какая цель нашего занятия?

Сегодня в группах вы должны придумать фантастическую историю, пройдя через все четыре этапа.

4. Инструктаж о последовательности работы в группе.

- Перед началом работы давайте повторим этапы совместной работы в группе.

- При решении задач в играх вы должны быть свободны в своих высказываниях. Приветствуются самые неожиданные предложения детей.

Этапы совместной работы.

4.1. Определить, кто будет выполнять работу (состав группы).

4.2. Выбрать старшего.

Представитель группы рассказывает фантастическую историю, которую придумала группа;

5. Самостоятельная работа групп.

- Работая сообща, дружно можно создать необыкновенную историю.

6. Рефлексия.

Презентация работы с кругами Луллия и необыкновенной истории.

Вывод:

В результате работы с кругами Луллия систематизируются знания об окружающем мире; развивается творческое воображение и мышление; обогащается словарный запас. Формируется умение свободны в своих высказываниях и решать проблемы самостоятельно.

Рефлексия мастер - класса.

Предлагаю ответить на вопросы по технологии ТРИЗ:

- Какие положительные и отрицательные стороны использования колец Луллия вы нашли?
- Что интересного вы возьмете для работы с детьми?
- Считаете ли вы, что технология соответствует требованиям ФГОС ДО в работе с детьми дошкольного возраста?

Используемая литература:

Познаём мир и фантазируем с кругами Луллия: Практическое пособие для занятий с детьми 3-7 лет. Сидорчук Т.А., Лелюх С.В., 2011.

Интернет-ресурс:

- <https://www.maam.ru/detskij-sad/master-klas-krugi-lulija.html>,
- <https://nsportal.ru/detskiy-sad/materialy-dlya-roditeley/2017/09/09/master-klass-krugi-luliy>

«Математический планшет «Геометрик» или Геоборд»

Жибинова Марина Юрьевна, воспитатель МБДОУ Курагинский детский сад №8 «Лесная сказка» комбинированного вида



Математический планшет придумал египетский математик Калёб Гаттенго в конце 1950-х гг.

Представляет собой квадратное поле с 25-ю штырьками, резиночками, геометрическими фигурками.

Даёт ребёнку на собственном опыте освоить некоторые базовые концепции планиметрии: периметр, площадь, фигура и т.д., дать представление симметрии.

В комплекте приложение с вариантами заданий

- На знакомство с геометрическими фигурами,
- На ориентацию в пространстве,
- На выкладывание букв и цифр,
- Очень полезными являются упражнения на «оживление фигур» (на поле изображается геометрическая фигура, а затем с помощью резиночек и геометрических фигур картина дорисовывается),
- Также предлагается рисовать свои собственные сказки и истории.

Задачи

развивать логическое мышление, воображение, смекалку, зрительную память и мелкую моторику.;

развивать воображение, пространственное, абстрактное мышление;

формировать работать по предложенной схеме, умение ориентироваться на плоскости;

закреплять понятие «один и много», «вверху – внизу», «большой- маленький», «справа – слева»,

развивает внимание и усидчивость.



Польза математического планшета

- Развивает когнитивные способности ребенка: пространственное и ассоциативное мышление, внимание, память.
- Способствует развитию мелкой моторики рук.
- Развивает фантазию и творческий потенциал ребенка.
- Способствует развитию речи во время работы со сказками, стихами, загадками.
- Формирует познавательные способности ребенка во время решения разного вида задач.
- Занятия с планшетом расслабляют и снимают физическое и психологическое напряжение.

«Использованию игрового набора «Дары Фрёбеля» в образовательной деятельности с дошкольниками». Мастер – класс.

*Ратиева Лариса Валерьевна, воспитатель МБОУ Кошурниковской ООШ №22
дошкольная ступень*



Цель: представление опыта работы по использованию игрового набора «Дары Фрёбеля» в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста

Задачи:

- познакомить педагогов с теоретическими основами педагогики Фридриха Фрёбеля;
- сформировать представление о возможностях применения игрового набора «Дары Фребеля» при организации образовательного процесса;
- показать практическое применение игрового набора «Дары Фрёбеля» в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста

Методы:

- Наглядный (рассматривание дидактических пособий, показ презентации).
- Практический – моделирование стихотворения Овсей Дриза «Игра» с помощью игровых наборов №7, №8, №9, №10.

Ожидаемый результат:

В результате работы участники мастер – класса расширят свое представление об использовании игрового набора «Дары Фребеля» для организации как совместной деятельности взрослого и детей, так и самостоятельной игровой, продуктивной и познавательно-исследовательской деятельности детей.

Формы организации:

- групповая;
- подгрупповая.

Ход мастер- класса. Овсей Дриз «Игра»

Вот я вижу: куст растёт в саду,
Воробьи играют в чехарду,
Вижу крышу дома своего...
А теперь не вижу ничего.
Вот я вижу: пыль стоит столбом,
Грузовик промчался за углом,

Вижу, как шофёр ведёт его...
И опять не вижу ничего.
Вот я вижу: лёгкий мотылёк
Раскачал высокий стебелёк,
Вижу я, как шмель влетел в окно...
И опять вокруг меня темно.
Снова вижу: выбивают кресло,
Вижу, как порхает стрекоза...
* * * * *

Кто бы знал, как это интересно:
Открывать и закрывать глаза!

«Воспитание – дело трудное, и улучшение его условий - одна из священных обязанностей каждого человека, ибо нет ничего важного, как образование самого себя и своих ближних» Сократ

Первым, кто рассмотрел игру как важное средство в воспитании и обучении ребенка, был немецкий педагог XIX века Фридрих Вильгельм Август Фребель. Он же был создателем первого детского сада.

Он создал свой собственный набор учебных материалов, адаптированных к особенностям восприятия детей. Этот набор учебных материалов он назвал *«Дарамы»*— пособие для развития навыков конструирования в единстве с познанием формы, величины, размеров. «Дары Фребеля» составлены из основных геометрических форм: шара, куба, цилиндра. Пособие представляет собой игровой набор из 14 модулей, который можно использовать в работе по всем образовательным областям. В помощь по каждой образовательной области прилагаются методические рекомендации с набором карточек.

У каждого модуля своя цель. Для решения определенной задачи могут использоваться несколько модулей. Давайте познакомиться с модулями №7, №8, №9, №10 из игрового набора «Дары Фрёбеля».

Модуль № 7 «Цветные фигуры». *Цель:* изучение разных плоскостных геометрических фигур, их сортировка по цвету, упорядочивание по величине, тренировка мелкой моторики рук, развитие зрительно-моторной координации, творческих и речевых способностей, игровой деятельности, подготовка руки к письму.

Модуль № 8 «Палочки». *Цель:* тренировка мелкой моторики рук, развитие зрительно-моторной координации, сортировка и упорядочивание фигур по цвету, форме, соотношению количества и размера, обучение счету, используя палочки в качестве счетного материала, выполнение простейших математических действий, развитие творческих и речевых способностей, самостоятельной игровой деятельности, подготовка руки к письму.

Модуль №9 «Кольца и полукольца». *Цель:* знакомство детей с кругами и полукругами, линиями и дугами; научить детей создавать структуры с помощью дуг;

познакомить детей с понятием «симметрия»; способствовать развитию детского воображения и творческих способностей.

Модуль №10 «Фишки». *Цель:* знакомство детей с отношениями между точками, линиями и плоскостями; способствовать развитию зрительно-моторной координации, детского воображения и детского творчества.

А сейчас я предлагаю вам поиграть и игровым набором «Дары Фребеля».

1. Игра направлена на художественно - эстетическое развитие, которая называется **«За окном».**

Описание игры - чтение стихотворения О. Дриз «Игра», а затем предлагаю педагогам

сделать картину с помощью игровых наборов № 7,8,9,10 в своем «окне» - рамке. (сделать то, что они «увидели» в стихотворении).



Таким образом, этот дидактический материал дополнит обычные игры ребенка, его можно использовать для занятий с детьми по всем образовательным областям.

Благодарю за внимание!

Рефлексия «ТЕЛЕГРАММА».

После завершения семинара каждому предлагается заполнить бланк телеграммы, получив при этом следующую инструкцию: «Что вы думаете о прошедшем занятии? Что было для вас важным? Чему вы научились? Что вам понравилось? Что осталось неясным? В каком направлении нам стоит продвигаться дальше? Напишите мне, пожалуйста, об этом короткое послание – телеграмму из 11 слов. Я хочу узнать ваше мнение для того, чтобы учитывать

его в дальнейшей работе». На следующем семинаре педагогам необходимо поделиться своими соображениями о полученных результатах и рассказать о том, как они будут учитываться в дальнейшей совместной работе.

Оргпроект

Семинара районной площадки

«Развивающие игры нового поколения во всестороннем развитии детей»

Тема: «Подведение итогов работы площадки, подготовка методических материалов»

Дата: 24 апреля 2019 г

Место проведения: МБДОУ Курагинский детский сад №7 «Рябинка»

Время	Деятельность	Ответственные
9.00 – 9.05	Актуализация темы	Заведующая МБДОУ – Е.М. Букрина Руководитель площадки – воспитатель Т.В.Великих
9.05 – 9.30	Игровая деятельность с новинками развивающих игр	Воспитатели - С.С. Семенова Т.В.Великих
9.30 -10.00	Практическая работа в группах Анализ развивающего потенциала новых игр и игровых пособий.	Воспитатели С.С. Семенова и Т.В. Великих, учитель-логопед Ромашкина И.А.
10.00 –10.15	Презентация « Основные результаты, эффекты реализации программы площадки»	Зам.зав по УВР- Ю.С. Курчатова
10.15- 10.20	Музыкальная пауза	Музыкальный руководитель М.М. Дармороз
10.20-10.35	Презентация из опыта работы	Воспитатель МБДОУ Ирбинский детский сад №2 «Теремок» Е.А. Жибинова
10.35.-10.50	Новые «старые, забытые» шашки	Гринина Т.А, Беккер О.В.1 МБДОУ Курагинский детский сад №15
11.50-11.10	Сообщение «Игры с песком»	Педагог-психолог МБДОУ

		Курагинский детский сад №1 «Красная шапочка» Шарюкова Антонина Михайловна
11.10- 11.30	Рефлексия	Руководитель площадки – воспитатель Т.В.Великих
11.30-12.00	Обед	Зам.зав по УВР- Ю.С. Курчатова

Время проведения: 9.00 - 12.00

Цель: Повышение профессиональной компетентности педагогов ДООУ в вопросах использования новых развивающих игр в образовательном процессе.

Определение ожиданий участников по методике «Песочные часы»

Цель: определить ожидания участников семинара.

Оборудование: ватман с нарисованными песочными часами, ручки, желтые стикеры в форме кружочка.

Ведущий раздает каждому участнику по кружочку, который символизирует песчинку и предлагает написать свои ожидания от участия в семинаре. После этого каждый участник зачитывает свои ожидания и наклеивает их в верхней части песочных часов

Ожидания могут быть следующими:

- получить новую информацию;
- узнать об опыте коллег;
- углубить знания ФГОС, программы «От рождения до школы»;
- удостовериться, что я на правильном пути.

Конспект занятия-игры «Колобок Следопыт», «Гуси – лебеди»

С.С.Семенова, воспитатель МБДОУ №7 «Рябинка»



Тема: Развивающие игры «Колобок Следопыт», «Гуси – лебеди»

Цель: формирование конкретных психических процессов и способностей детей.

Задачи:

Образовательные задачи:

- развить пространственное мышление, внимательность

Развивающие задачи:

- развивать внимание, память, фантазию, логическое мышление;
- стимулировать речевую активность детей, моторику рук;
- закреплять навыки коллективной работы.

Воспитательные задачи:

- воспитывать чувства товарищества.

Используемый материал:

Магнитные картинки с изображением различных героев сказок;

картинки с изображением дорожек

магнитная доска

Ход занятия

Воспитатель:

-Ребята, сегодня я представляю вам новую логическую игру - головоломку - Следопыт Колобок. Я от дедушки ушёл, я от бабушки ушёл... Вам предстоит заново написать историю про Колобка – как бы развивались события известной сказки, если бы Заяц и Волк отправились домой к бабушке и дедушке, а Медведь встретился с Лисой? По дороге с Колобком. Прежде чем герои сказки отправятся в новое путешествие, вы должны определиться с заданием. На планшете я вам показываю задание, кто и куда должен попасть. А вы с помощью 9 карточек с дорожками помогите героям дойти о заданного места. Дети получают задание на планшете и по одному или в паре выстраивают дорожки в соответствии с заданием, нарабатывая тем самым навыки

пространственного мышления, развивая мелкую моторику рук.



Воспитатель:

-Ребята, героев какой сказки вы видите на другом поле. (Гуси-лебеди)

Верно, а кто написал эту сказку? (Народ) Да, сказка русская народная, ее придумывали мамы и бабушки, когда рассказывали деткам сказки перед сном. А давайте тоже станем сказочниками и придумаем продолжение этой сказки или новые приключения героев.

Каких новых героев вы видите на поле? Верно, это колодец, облачко с радугой, березка, грибочек, избушка Бабы Яги. Давайте предположим (придумаем) что Аленушка побежала искать братца и встретила колодец. что они друг другу скаут? «колодец, колодец, скажи, куда гуси-лебеди полетели?» А колодец что бы мог ответить? «А ты испей моей студеной водицы, скажу!» что девочка ответит сначала, что потом...? *В данный момент игры у детей развивается фантазия, творческое мышление, связная речь, умение стилистического окраса рассказа и выражений (сказочный).*

Рефлексия

Ребята, вам понравилась игра? Какие задания вам понравились? (составление дорожек, сочинение сказок)

А мне понравились некоторые дети, которые очень хорошо сегодня работали. Уверена, из вас могут получиться замечательные сказочники и отличные помощники.

Игровая деятельность с новинками развивающих игр.

Мастер-класс.

С.С.Семенова, Т.В.Великих - воспитатели, И.А.Ромашкина учитель-логопед МБДОУ №7 «Рябинка»

«ДОББЛЬ». ПРАВИЛА ИГРЫ.

Мини-игра № 1. «Разбери башню».

- Перетасуйте колоду, положите по одной карточке в закрытую перед каждым игроком, оставшиеся карточки положите в центр стола в открытую;
- Цель игры: набрать больше всех карточек;
- Сначала игроки переворачивают свою карточку лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен стараться быть самым быстрым, чтобы найти изображение на своей карточке, совпадающее с изображением на верхней карточке в колоде. Первый, кто найдёт и назовёт его, берёт карточку из колоды и кладёт перед собой на свою карточку. Таким образом, в колоде открывается новая карточка. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центре;
- Победитель — игрок, набравший больше всех карточек



Мини-игра № 2. «Колодец».

- Раздайте игрокам все карты по одной. Положите последнюю карту в центр стола в открытую. Каждый игрок переворачивает свою колоду (которая находится перед ним) рубашкой вверх;
- Цель игры: избавиться от всех своих карточек – не прозевайте;
- Сначала игроки переворачивают свои колоды лицевой стороной вверх. Игроки должны стараться быть быстрее других при сбросе карточек из своей колоды в колоду в центре. Для сброса им необходимо назвать изображение, совпадающее на верхней карточке их колоды и карточкой в центре. Игрокам нужно обладать хорошей реакцией, поскольку карточка в центре меняется сразу же, как на неё кладётся карточка из колоды игрока;
- Проигравший — игрок, последний избавившийся от своих карточек.

Мини-игра № 3. «Горячая картошка».

- В каждом раунде каждому игроку в закрытую раздается карточка, которую нужно держать в руке. Оставшуюся колоду откладывают в сторону, она потребуется для следующих раундов;
- Цель игры: избавиться от своей карточки быстрее других игроков;

- В начале мини-игры игроки переворачивают свои карточки так, чтобы было хорошо видно все изображения. Как только игрок находит изображение, совпадающее на его карточке и карточке другого игрока, он называет его и кладёт свою карточку в руку игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Этот игрок теперь должен найти совпадение на своей новой карточке и карточках оставшихся игроков. Если он найдёт совпадение, то отдаёт все карточки с руки;
- Игрок, которому достаются все карточки проигрывает раунд. Начинается следующий.

Мини-игра № 4. «Собери их все».

- В каждом раунде положите в центр стола карточку в открытую, а вокруг – столько карточек в закрытую, сколько участников в игре. Оставшуюся колоду отложите в сторону, она понадобится для следующих раундов;
- Цель игры: набрать как можно больше карточек быстрее остальных игроков;
- Сначала все игроки одновременно переворачивают по одной карточке из расположенных вокруг центральной. Игроки должны найти изображение, совпадающее на центральной карточке и любых карточках, которые они только что перевернули. Как только игрок находит и называет совпадение, он берёт перевернутую карточку и кладёт рядом с собой (будьте внимательны: вы не можете взять карточку из центра);
- Когда все перевернутые карточки разобраны, положите центральную карточку на дно оставшейся колоды и начните новый раунд. Игроки сохраняют выигранные карточки. Когда карточек в колоде больше не осталось, мини-игра завершается, и побеждает тот, кто набрал больше всех карточек.

Мини-игра № 5. «Подарочек».

- Перемешайте карточки, положите по одной в закрытую перед каждым игроком. Оставшуюся колоду положите в открытую в центр стола;
- Цель игры: набрать как можно меньше карточек из колоды;
- Сначала игроки переворачивают свои карточки лицевой стороной вверх. Каждый игрок должен найти изображение, совпадающее на карточке любого другого игрока и карточке в колоде. Первый, кто обнаружит и назовет совпадение, берёт центральную карточку и кладёт её сверху на карточку того игрока, с карточкой которого он нашёл совпадение. Таким образом, в центре

открывается новая карточка. Мини-игра продолжается до тех пор, пока колода не закончится;

- Побеждает тот, кто наберёт меньше всего карточек.

Предлагается несколько изменений в системе подсчета очков для некоторых основных игр:

Колодец: В отличие от базовых правил, игра останавливается, когда кто-либо сбросит все свои карты в колодец. При подсчете игроки теряют столько очков, сколько карточек у них осталось. Игрок, у которого осталось наибольшее количество карточек, теряет дополнительные 5 очков (если в игре участвует больше 2 игроков). Победитель получает бонусные 10 баллов.

Горячая картошка: Идея новых правил в том, что игровая партия состоит серии раундов, в каждом из которых проигравший выбывает. По истечении нескольких раундов останется один победитель, который ни разу не потерпел поражения, а все остальные игры соберут у себя разное количество штрафных карт.

Результаты заносятся на листок и игроки начинают новую партию. Так продолжается, пока не закончится колода.

Когда колода заканчивается, игроки суммируют свои результаты и определяют победителя – того, кто соберет меньше всего штрафных очков.

Отравленный подарочек: По правилам базовой игры участники теряют столько очков, сколько карт они получили. Побеждает игрок с наименьшим количеством карт. Наше дополнение заключается в том, что следующий игрок теряет минимум на 2 очка больше, чем победитель (независимо от количества собранных карт), а следующий — минимум на 3 очка больше, чем предыдущий и так далее.

С логопедической точки зрения настольная игра Доббль, в первую очередь полезна для активизации речи, развития координации речи с движением, актуализации словаря детей. Для достижения этих целей перед началом игры необходимо проговорить с детьми названия всех символов и обсудить правила, при которых выигравшим будет не тот, кто быстрее схватил карточку, а тот, кто четко и внятно назвал совпадающие символы.

Для Вашего удобства приводим перечень символов: замок, клоун, ножницы, череп, лёд, знак инь-янь, часы, дельфин, паук, молния, якорь, знак стоп, мишень, очки, снеговик, иглу, морковь, доббль, ключ, скрипичный ключ, птичка, лампочка, глаз, кот, вопросительный знак, капля, карандаш, свеча,

снежинка, клевер, человек, клякса, черепаха, яблоко, привидение, динозавр, дракон, божья коровка, луна, бутылочка, зебра, собака, бомба, сердце, губы, конь, машина, паутина, огонь, сыр, кленовый лист, ромашка, кактус, дерево, солнце, молоток, восклицательный знак (всего 57 изображений).

Не секрет, что и у взрослых игроков быстрее действуют руки, а слова «застревают». Именно над развитием речевой реакции, координацией зрительного восприятия и речи мы и работаем. Часто, зная правильный ответ, мы в ситуации волнения не можем быстро его дать. Поэтому настольная игра Доббль будет очень полезна будущим школьникам. При этом следует помнить, что необходимость быстрой актуализации слов в условиях стресса может быть противопоказана для детей с заиканием или с предрасположенностью к запинкам, тикам.

В игре также идет адаптация к условиям постоянно меняющейся задачи. Этот полезный навык переноса внимания (без «застревания» на пройденном или неудавшемся) будет важен в условиях быстро меняющихся заданий в школе, таких например, как математические диктанты.

Хочется обратить внимание родителей и педагогов на такую сторону этой игры, как азартность. Действительно, настольная игра Доббль очень увлекает и возбуждает. Дети, да и взрослые, часто не могут сдержать свои эмоции: кричат, вскакивают, забывают соблюдать правила. Однако при правильной организации игры развиваются такие качества как: стрессоустойчивость, умение регулировать собственные эмоции, переживать собственный проигрыш и радоваться за друзей. Это может пригодиться детям в школе и вообще в жизни, поможет быстрее адаптироваться к стрессовой ситуации, переживать неудачи. Но необходимо отметить, что эта игра не подходит для самостоятельного использования детьми, у которых эти навыки ещё не сформировались на достаточном уровне. Здесь очень важна регулирующая роль взрослого для чёткого следования правилам игры и для контроля спорных ситуаций.

Хотим предложить еще несколько вариантов правил игры с использованием карточек настольной игры Доббль. Эти правила будут полезны для решения некоторых «логопедических» задач:

- Для формирования навыка правильного согласования существительных с притяжательными местоимениями МОЙ,МОЯ,МОИ,МОЁ перед началом игры проговариваем с детьми, что назвав общий символ, нужно ещё и подобрать к нему нужное местоимение (дерево моё, человечек мой, губы мои, мишень моя и т.д.) и только после этого карточка окажется у игрока

- Для формирования навыка правильного согласования существительных с прилагательными перед началом игры детям разъясняется, что к каждому символу можно подобрать прилагательное (зелёная клякса, фиолетовая птичка, красное сердце и т.д.). Карточка окажется у того игрока, который не только быстрее найдёт общие символы на карточках, но и произнесет два слова вместе (существительное плюс прилагательное)
- Для развития слухового внимания (что будет очень важно в школе, где все задания даются устно и достаточно быстро) перед игроками раскладываются 6-10 карточек и взрослый произносит: «Я загадал такую карточку, на которой есть собака и машина» (по мере овладения таким вариантом игры можно будет называть и больше символов). Побеждает тот, кто быстрее всех найдёт загаданную карточку.
- Для развития слуховой памяти предыдущий вариант игры немного изменяется – карточки находятся в существенном отдалении от детей. Дети получают задание найти такую карточку, на которой будет, например динозавр и птичка (далее и больше символов), затем пройти (покружиться на месте, обойти препятствие, проползти под преградой и т.д.) и найти загаданную карточку.
- Для развития зрительной памяти каждому игроку раздаётся по карточке и даётся время на запоминание символов на ней, затем карточки переворачиваются или сдаются взрослому. Победит тот, кто сможет вспомнить больше символов со своей карточки. Усложнить игру поможет отсрочка по времени между запоминанием и ответом.
- Для развития связной речи и умения фантазировать каждому игроку раздаётся карточка и даётся время на придумывание рассказа с использованием слов-символов на ней. Дети могут придумать самые фантастические рассказы с неожиданным сочетанием действующих лиц. Оценивается связность рассказа и количество использованных символов с карточки.



«Развивающие игры нового поколения в интеллектуальном развитии детей». Презентация - итоги работы районной площадки за 2016-2019 год

Ю.С. Курчатова, зам.зав. по УВР



1 сл. Наша районная площадка начала свою работу в апреле 2017г

2 сл. 1 вводный семинар РП «Такие важные игры»

3 сл. Педагоги участвовали в педагогических пробах Час мастер-класса «Путешествие по развивающим играм»

4 сл. Была организована выставка развивающих игр, изготовленных педагогами.

5 сл. В ноябре 2017 год -2 Семинар «Создание условий для развития игровой деятельности детей»

6 сл. Были представлены успешные практики в организации разных видов игровой деятельности «Играем вместе» (сюжетно-ролевая игра, конструктивные игры Лего и др. конструкторы)

7 сл. игры с элементами ТРИЗ.

8 сл. Многофункциональный дидактический коврик "Классики", Использование фланелеграфа в различных видах игровой деятельности дошкольников, Представление опыта работы по теме «Обучайся безопасному поведению, играя»

9 сл. Рефлексия

10 сл. март 2018г семинар «Эффективность технологии ЛЕГО-конструирования в образовательном процессе ДОУ»

11 сл. Игровое соревнование «Легомастер»

12 сл. ноябрь 2018г семинар «Роль игры в реализации разных педагогических технологий. Мастер-классы»

13 сл. Опыт работы с развивающими играми Воскобовича

14 сл. Представление многофункционального пособия Кольца Луллиля

15 сл. Мастер-класс по использованию пособия «Математический планшет»

16 сл. Мастер-класс "Использование игрового набора "Дары Фрёбеля" -

17 сл. В этом полугодии мы приобрели новинки досуговых игр и игровых пособий направленных на выполнение таких функций: коммуникативную, развлекательную, игротерапевтическую, социализации, самореализации и диагностическую)

18 сл. Дети с большим интересом в них играют.

19 сл. Существует мнение, что обучающая игра не может быть развлечением. Мы считаем, что современным детям легче обучаться в развлекательной форме. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого педагога.



Технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича

Жибинова Е.А., воспитатель МБДОУ Ирбинский детский сад «Теремок»



Новое забытое старое игра «Чудо – шашки»

Беккер О.В., Гринина Татьяна Андреевна воспитатели подготовительной группы Курагинский МБДОУ №15

Новое забытое старое игра «Чудо шашки». В ряду интеллектуальных игр шашки занимают едва ли не первое место.

Шашки- увлекательная игра, созданная народом.

Ранее обучение детей дошкольного возраста в игре шашки позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, помогает расширить круг общения детей, к тому же дает возможность современному ребенку научиться выбирать главное из потока информации, которая будет его окружать.

Игра в шашки решает сразу несколько задач:

1. Познавательную: - расширяет кругозор, учит думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости (что крайне важно для школы). Развивает изобретательность и логическое мышление.
2. Воспитательную: - вырабатывает целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость. А также внимательность и собранность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.
3. Эстетическую: обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит радоваться красивым комбинациям.
4. Физическую: побуждает уделять время физкультуре, чтобы хватало сил и выносливости сидеть за шахматной доской.
5. Коррекционную: помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит непоседу длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.



Почему мы взяли игру в шашки?

Работая с детьми подготовительной группы, мы стали замечать, что дети сами на листочках бумаги рисуют доску для игры в шашки. И мы решили познакомить и научить детей игре в шашки.

Знакомство и обучение детей игре в шашки происходит поэтапно, по принципу: от простого к сложному. Так как правила для игры в шашки сложные для запоминания. Мы нашли более простой и удобный способ запоминания правил и хотим предложить его вам. Мы предлагаем вам стихотворный вариант, который очень помогает детям быстро освоить правила этой умной игры.

- 1) Начинать бой можешь смело – первый ход всегда за белой!
- 2) Шашки медленно, но метко шагают лишь по черным клеткам!
- 3) Наверно, шашкам не везет, что ходят шашки лишь ВПЕРЕД!
- 4) Знают все: и стар, и млад, шашкой бьем вперед – назад!
- 5) Шашка соперника сразу погибнет, если твоя ее перепрыгнет!
- 6) Полям вдруг конец настанет, сразу шашка «дамкой» станет!
- 7) Чтоб твою «дамку» не поймали, ход ее по всей диагонали!
- 8) Цель игры – побить «врагов» и чтоб им не было ходов!

Для начала мы пробрели простые обычные шашки. Но они детям быстро наскучили. И мы решили привлечь родителей к решению этой проблемы. Они изготовили нам вот такие вот шашки к «23 февраля». Потом мы решили попробовать внести элементы игры в шашки в занятия. Также мы еще придумали вместе с детьми шашки по лексическим темам недели и по разным областям. Это такие шашка по темам недели «Домашние и дикие животные», «Животные теплых и жарких стран», «Фрукты и ягоды», «Съедобные и не съедобные грибы». «Зимующие и перелетные птицы».

Сегодня мы хотим познакомить вас с игровыми ситуациями, которые помогут открыть ребенку увлекательный мир шашек. Это игры на знакомство детей с шашками.

1. Игра «Собери пазлы». Дети должны собрать произвольно разрезанную шахматную доску.

2. Игра «Смотрите внимательно». На произвольном отрывке шашечной доски расположить фишки произвольно. Дать посмотреть внимательно, а затем на своих карточках дети должны расставить фишки по памяти.
3. Игра «Зеркало». Дети должны выложить фишки в зеркальном отображении.
4. Игра «Что изменилось?». На доске 5-6 фигур. Убрать фигуру, добавить или изменить местоположение.
5. Игра «Правильно-неправильно». На доске расположены фигуры в исходной позиции. Какие занимают свой «домик», а какие «заблудились»?

Подводя итог работы по обучению детей игре в шашки мы увидели, что дети стали лучше понимать учебную задачу и выполнять ее самостоятельно. В свободной деятельности чаще стали проводить время за игрой в шашки. Дети, которые овладели игрой в шашки, стали обучать остальных детей группы игре выступая в роли учителя, наставника. Повысился уровень самооценки детей. Расширению кругозора детей способствовало знакомство с историей шашек.

Высокие показатели интеллектуального развития детей дошкольного возраста при обучении игре в шашки это результат совместной работы родителей и педагогов. Обучаются шашки игре не только дошкольники, но и члены семьи, в семье появился новый досуг. Играя такими шашками, дети быстро запоминают название птиц, животных; запоминают, где они обитают, чем питаются и т.д. Спасибо за внимание!

«Игры с песком»

Шарюкова А.М., педагог-психолог Курагинский МБДОУ №1 «Красная Шапочка»

Песочная терапия открылась для меня около 10 лет назад на курсах практической психологии. Позднее захватил интерес к рисованию песком на световых столах.

За несколько лет работы в частном детском клубе, в практике были проведены самые разнообразные занятия. Индивидуальные и в подгруппах, развивающие и психотерапевтические, коррекционные и познавательные, занятия в подгруппах с детьми, и совместно с родителями. Возраст детей преимущественно 3-5 лет, 6-7 лет. Однако опыт проведения занятий показал также эффективность работы с детьми от 1 года, с детьми с проблемами в развитии, с детьми – инвалидами, а также с родителями. Каждый вид занятия пользовался спросом и давал полноценные результаты.



Задачи были разные, соответственно разные занятия, в зависимости от запроса родителей. Проводились курсы по 5 и более занятий, по разнообразным темам.

Я видела горящие глаза ребятшек, интерес родителей, которые присутствовали на занятиях и их желание принять участие в этом процессе вместе с детьми.

Мне нравилось отходить от стереотипов и шаблонов структуры традиционных занятий, в пользу предоставления детям свободы выбора в действиях и играх.

Развитие фантазии, воображения, мышления, речи -возможность творить по своей задумке, при этом, договариваясь друг с другом, объединяясь в едином сюжете, в чем-то уступая друг другу, а в чем-то отстаивая свои границы.

Формирование навыков анализировать, запоминать, достигать цели, доводить

начатое до конца. Все это было перед глазами на каждом занятии и давало желание и возможности двигаться в этом направлении дальше.

Положительный результат был замечен во многих областях.

Исчезала агрессия или апатия, проявлялся интерес, желание соблюдать правила, договариваться, рассказывать о своих идеях, делиться друг с другом. Дети становились более общительными, активными, доброжелательными, внимательными, аккуратными, последовательными... На совместных занятиях с детьми и родителями легко уходила напряженность, решались конфликты и налаживался контакт с ребенком.

На базе детского сада, занятия мы начали проводить по подгруппам (до 6 человек), работая вместе, в одной большой песочнице. Также можно работать индивидуально, в зависимости от особенностей ребенка и поставленных задач. Возможны занятия вместе с ребенком и родителем.

Темы занятий берутся в соответствии с темой недели из плана работы детского сада.

Занятия могут быть разных видов – это исследования, эксперименты, сочинение сказок, познавательные, психотерапевтические.

Длительность занятия зависит от возраста и в детском саду занимает столько же времени, как обычные занятия в группах (в детском клубе длительность занятия была 1 час для любого возраста).

Занятия с песком детей захватывают, погружают в особый мир. Ребенок чувствует запах, прикосновения, контактирует с разнообразными предметами живой и неживой природы и друг с другом. Полноценно живет в этот момент в реальном, а не виртуальном мире. На таких занятиях детям всегда хочется побыть подольше, уходить не торопятся.

Конечно, на занятиях с песком существуют определенные правила, с которыми мы знакомимся сразу, на первом занятии. Есть особенности поведения педагога, подбор и обработка материала, сама песочница, может быть специальное оборудование. Все приходит с опытом. Главное начать и постепенно осваивать это творчество. Возможности работы с песком очень многогранны. Любое направление можно давать и развивать через песочницу. Я в этом глубоко убеждена и нацелена продолжать и развивать

Рефлексия «РЕСТОРАН»

На доске приклеиваются картинка «Повар» и вопрос: «Насытились?», Участникам предлагается на отдельных карточках продолжить предложения



Я съел бы еще этого ...

Больше всего мне понравилось ...

Я почти переварил ...

Этот ресторан ...

Пожалуйста, добавьте ...

Карточки с ответами помещаются под вопросом; каждый участник дает развернутый комментарий к своему ответу.



Приложения



Игровые технологии в детском саду

Игровые технологии стали неотъемлемой частью современных образовательных тенденций. Умелое их применение педагогом дошкольного образовательного учреждения (ДОО) делает занятие интересным для воспитанников, а также создаёт необходимые условия для усвоения новых знаний, умений и навыков в ведущей для них форме деятельности — в игре.

Содержание

- [1 Что такое игровые технологии в детском саду](#)
 - [1.1 Цели и задачи игровых технологий](#)
 - [1.2 Приёмы игровых технологий](#)
- [2 Виды игровых технологий в ДОО](#)
 - [2.1 Таблица: классификация игр по характеру педагогического процесса](#)

Что такое игровые технологии в детском саду

Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре. Макаренко А. С., советский педагог и писатель

Период дошкольного детства уникален тем, что именно в этом возрасте ребёнок впитывает информацию, как губка, получает первичные представления об окружающем мире и своём месте в нём. Одной из важнейших форм познавательной активности для дошкольника является игра. Эта деятельность, правильно организованная педагогом, способствует эффективному получению информации и навыков детьми, мотивирует их на самостоятельное исследование, облегчает социализацию обучающихся в детском коллективе.

Применение игровых технологий на занятиях в ДОУ:

- делает ребёнка более активным;
- повышает познавательный интерес;
- развивает память, мышление и внимание;
- способствует развитию творческих способностей, выработке речевых умений и навыков.

Материал, усвоенный во время игры, откладывается в детской памяти на более продолжительное время. Помимо этого, по ФГОС, обучение в такой форме:

- развивает логическое и критическое мышление;
- формирует навык выстраивания причинно-следственных связей;
- воспитывает креативный подход к решению поставленных задач;
- поощряет проявление инициативы;
- способствует физическому развитию.

Важность игровой технологии заключается не в том, чтобы сделать её средством развлечения для детей, а в том, чтобы при правильной организации сделать её способом обучения, возможностью для самореализации обучающихся и раскрытия ими своего творческого потенциала.

Цели и задачи игровых технологий

Для всего дошкольного периода цель игровых технологий можно сформулировать примерно одинаково: дать ребёнку возможность в игре прожить детство перед зачислением в школу, формируя при этом знания, основанные на мотивации. Однако задачи можно конкретизировать, отталкиваясь от возрастной группы обучающихся. Общие же задачи игровых технологий, согласно ФГОС, можно свести к следующему:

- Мотивация ребёнка. Процесс обучения дошкольника в игровой форме пробуждает интерес к деятельности, радует и превращает получение знаний в занимательное путешествие в мир новой информации и навыков.
- Самореализация. Именно через игру ребёнок учится познавать свои возможности, проявлять инициативу, делать осознанный выбор.
- Развитие коммуникативных навыков. В игре дошкольник учится общению со сверстниками и со взрослыми, примеряет роль и лидера, и исполнителя, тренируется находить компромиссы и выходить из конфликта, развивает речь.
- Игротерапия. Игру по праву можно считать проверенным способом для снятия стресса и преодоления трудностей из разных жизненных сфер.
- Для воспитанников младших групп (2–4 года) основная задача педагога состоит в формировании эмоциональной связи ребёнка с воспитателем, создании атмосферы доверия и доброжелательности. Кроме того, в этом возрасте закладываются основы эвристического подхода к получению знаний детьми: именно игра активизирует любознательность дошкольников, подталкивает их задавать вопросы, поощряет стремление находить на них ответы.
- В средней группе (4–5 лет) игровая деятельность усложняется, появляются игры с правилами, сюжетом и распределением ролей. Воспитатель всё больше направляет поисковый запрос детей к внешним источникам информации: вместо того, чтобы дать готовый ответ на вопрос, предлагает ребятам сыграть в увлекательную игру и найти ответ самим. Например, по ходу прогулки ребёнок задаёт вопрос о том, откуда берётся уличная грязь. Воспитатель советует вылить в песочницу немного воды и что-нибудь слепить. На этом примере дошкольнику объясняется, что грязь образуется от смешения песка/земли с водой. В этом состоит основная важность игр с воспитанниками средней группы: организовать их обучение, играя.
- В старшей и подготовительной группах (5–7 лет) сюжетно-ролевая игра заметно усложняется. Посредством всем известных игр, как «Дочки-матери», «Магазин», «Больница», можно реализовывать задачи по

освоению детьми элементов культуры труда и быта взрослых, воспитывать чувство взаимопонимания и уважения к чужому труду, обучать разделению обязанностей.

Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий окружающего мира. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

Сухомлинский В. А., советский педагог, писатель, публицист

По целевым ориентациям выделяют следующие виды игр:

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование и применение знаний, умений и навыков на практике.
- Воспитывающие: воспитание самостоятельности и воли, формирование определённых подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, общительности, коммуникативности, развитие навыков командной работы.
- Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, придумывать оптимальные решения; развитие мотивации к учебной деятельности.
- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, контроль стресса и саморегуляция, обучение общению.

Приёмы игровых технологий

Применяемые в детском саду приёмы принято условно делить на 3 основных группы:

- словесные;
- наглядные;
- практические.

Суть первых в том, что все игровые действия воспитатель должен объяснить и описать детям максимально понятно, ярко и красочно. **Педагог проговаривает воспитанникам правила доступным языком без использования громоздких предложений и непонятных слов.** При знакомстве детей с играми воспитатель может использовать загадки или короткие истории, вводящие в сюжет игры.

Наглядные приёмы обучения опираются на зрительное восприятие мира дошкольниками. Дети буквально живут в мире ярких картинок, образов,

интересных предметов. Для иллюстрации рассказа об играх (а также для демонстрации самого процесса игры) воспитатель может использовать разные средства наглядности: видеоролик, где показано, как дети играют, картинки, карточки, на которых красиво записаны правила и т. д.

Практические приёмы отчасти можно связать с наглядными. Например, свои впечатления от игр дети могут выражать в поделках, аппликациях и рисунках. Кроме того, по итогам игры воспитанники могут сами создавать лэпбук с основной информацией, о правилах игры и о том, чему они научились играя. Практические приёмы обучения позволяют малышам самим создавать реквизит для будущих игр: лепить фрукты и овощи, рисовать зверюшек, мастерить макеты знакомого окружения.

Виды игровых технологий в ДОУ

Педагогическую игровую технологию стоит рассматривать как систему, покрывающую некоторую часть процесса обучения, обладающую общим содержанием и сюжетом. Ключевое отличие от развлекательных игр заключается в том, что педагогическая игра обладает чётко сформулированной целью обучения и прогнозируемым результатом. По мере взросления обучающихся и роста их возможностей в игровую технологию постепенно включаются:

- игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их (подходит для младших групп);
- группы игр на обобщение предметов по определённым признакам (подходит для средней и старшей групп);
- группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных (подходит для старшей и подготовительной групп);
- группы игр, воспитывающие умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. (подходит для старшей и подготовительной групп).

Существуют разные классификации игр, которые воспитатель может использовать в работе с детьми.

Таблица: классификация игр по характеру педагогического процесса

Виды игр	Примеры игр
Направленные на обучение и тренировку, а также обобщение изученного	«Цветик-семицветик». Можно использовать на занятии по английскому языку: берётся цветок со съёмными лепестками, детям нужно по очереди называть цвет каждого на английском. Если кто-то ошибается, начинают с начала.

	На занятии по измерению длины для закрепления дети могут попытаться помочь игровому персонажу — мышонку, которому нужно выбрать самый короткий путь до норки, чтобы спастись от кота. Ребятам даётся условная мерка, а также рисунок, где изображены 3 маршрута до норки, которые нужно измерить и сравнить.
Направленные на развитие познавательных процессов ребёнка, а также воспитывающие его	Игры с использованием счётных палочек Кьюизенера, логических блоков Дьенеша, квадрата Воскобовича.
Развивающие творческие способности ребёнка, а также обучающие его работе по образцу	«На что похожа клякса». Детям нужно придумывать предметные ассоциации к кляксам на листе бумаги. Выигрывает тот ребёнок, который увидит больше предметов. «Нарисуй по описанию». Воспитатель зачитывает описание предмета (композиции, пейзажа), а дети должны это быстро изобразить. «Дорисуй вторую половину». У детей есть раздаточный материал, на котором у каждого предмета нарисована только его половина, а дошкольникам нужно закончить рисунок.
Развивающие коммуникативные способности	«Поводырь для слепого». Дети делятся на пары, в которых один ребёнок закрывает глаза, а второй водит его за руку по комнате, помогает обследовать разные предметы, рассказывает о маршруте их передвижения. Затем дети меняются ролями. Игра помогает установить контакт, создать атмосферу доверия в группе.
Диагностические игры	Игры можно использовать для диагностики не только знаний и умений, но и различных реакций и психических функций. Например, музыкальные и подвижные игры («Море волнуется раз») помогают отследить уровень двигательной координации и развития внимания у воспитанников.

По виду деятельности принято делить игры на:

- физические (двигательные);
- умственные (интеллектуальные);
- психологические.

Современные подходы к воспитанию и обучению всё больше насыщают игровыми технологиями различные виды деятельности, и именно в ДОУ закладывается умение и желание ребёнка играть. Для взрослеющего индивида в его всё более усложняющейся деятельности элементы игры не вытесняются, а лишь обрастают новыми правилами, условиями, компонентами и способствуют формированию умения решать всё более сложные задачи. Таким образом, обучение в игре, закладываемое с дошкольной скамьи, в современных подходах актуально на протяжении всей жизни человека.

Немаловажно использование игровых компьютерных технологий в обучающих целях. Мир не стоит на месте, и сегодня использование информационно-

технологических инноваций в образовательных учреждениях обретает всё большую популярность (хотя многое здесь зависит от финансовых возможностей организации). Разработано немало компьютерных игр и онлайн-сервисов по обучению детей навыкам письма, счёта, решению логических задач и многому другому. Например, обучающий сервис «По складам» предоставляет множество бесплатных заданий для дошкольников.

Другой пример — сайт-игра «Разумейкин», предоставляющий задания для интеллектуального развития дошкольников и учеников начальных классов. Для одних только детей 3–4 лет разработано 135 развивающих заданий.

Ещё один интересный онлайн-сервис, который может быть полезен воспитателям при подборе обучающих игр для воспитанников, — «Мерсибо». Здесь педагог может не только найти более 200 разнообразных игр для дошкольников, но и создавать аппликации (раздаточные материалы к занятиям) в режиме онлайн.

Другой вид педагогических технологий для занятий с дошкольниками — социогровые, способствующие повышению воспитательного потенциала занятия. Их главная задача состоит в том, чтобы обучение ребёнка строилось не на принуждении со стороны взрослого, а на личной увлечённости и мотивации. **Социогровая технология меняет подход к ребёнку: дошкольник становится не объектом, а субъектом своего обучения в атмосфере взаимопонимания и уважения.** Благодаря ей ребёнок перестаёт бояться совершить ошибку и задать глупый вопрос, учится эффективно поддерживать коммуникацию с людьми различного возраста. Важной частью социогровой технологии являются коммуникативные игры, с картотекой которых можно ознакомиться здесь.

Описание настольной развивающей игры «Колобок следопыт»

Колобок - одна из тех старинных русских сказок, которые первыми читают ребенку. Помните, в странствиях Колобка ему встречаются Заяц, Медведь, Волк, Лиса? В нашей логической игре "Колобок Следопыт" мы пофантазируем и представим, что дороги могли пересечься не в том порядке, и отношения между героями могли сложиться по-другому, да и финал сказки мог стать совсем другим. Как думаешь, может они могли бы подружиться? Создавай свою историю, помоги любимому сказочному персонажу найти верную дорогу среди множества путей в этой интересной логической игре! Расставь 9 пазлов на игровой доске, проведя извилистую тропинку между персонажами, указанными в задании на



карточке. Следи за дорогой, чтобы не зайти в тупик! 48 различных заданий, сотни вариантов их решения - эта увлекательная игра понравится абсолютно всем! Отличное средство для досуга как детей, так и взрослых. В комплект входит игровое поле, 9 пазлов, буклет с заданиями.

<https://www.wildberries.ru/catalog/3239275/detail.as>

Правила настольной игры Следопыт Колобок Bondibon

Расставь 9 пазлов на игровой доске таким образом, чтобы: А) тропинка проходила там, где между заданными персонажами есть стрелочка. В) тропинка не должна проходить там, где между персонажами стрелочка перечеркнута.

Существует 2 способа решения задания: 1) Легкий способ: Тропинки между персонажами, которых нет в задании, могут заканчиваться тупиком. 2) Сложный способ: Убедись, что на игровой доске нет тропинок, заканчивающихся тупиком. Существует несколько вариантов решения. Ответ можно посмотреть на оборотной стороне задания.

Цель настольной игры Следопыт Колобок Bondibon

Расставить пазлы определенным образом так, чтобы между персонажами были проложены дорожки.

Для кого эта игра

Возраст участников: от 5 лет. Количество участников: 1 игрок.

Игра Следопыт Колобок Bondibon развивает абстрактное мышление, целеустремленность, внимание, интеллект, терпение, восприятие различий у схожих предметов, умение действовать в рамках установленных правил, умение делать выбор, принимать решения, выбрать из множества вариантов (в данном случае пазлов) верные.

Это игра для одного игрока. Ребенок сможет играть в нее, не ожидая компаний и друзей. С ней есть уникальная возможность играть в любое удобное ребенку время. Игру можно брать с собой куда пожелаете, но учитывая то, что для игрового поля понадобится устойчивое горизонтальное покрытие.

Состав настольной игры Следопыт Колобок Bondibon

- Игровое поле
- 9 карточек
- Буклет с заданиями

http://www.igry-pochemuchek.ru/product/igry_golovolomki/2446

Герои русских народных сказок – не самые частые гости в мире настольных игр. Но иногда Заяц, Медведь, Волк и Лиса всё-таки заглядывают к нам на огонёк. Игровед представляет логическую настольную игру-головоломку от [Bondibon](#) – Следопыт Колобок.



Я от дедушки ушёл, я от бабушки

ушёл... Игрокам предстоит заново написать историю про Колобка – как бы

развивались события известной сказки, если бы Заяц и Волк отправились домой к бабушке и дедушке, а Медведь встретился с Лисой?

По дороге с Колобком. Прежде чем герои сказки отправятся в новое путешествие, игрок должен определиться с заданием. Настольная игра Следопыт Колобок предлагает выбрать одно из 48 заданий, подразделяющихся на четыре уровня сложности. В каждом задании участнику нужно проложить тропинки от одного персонажа или места к другому, например: лиса должна попасть в лес, медведь к яблоне, заяц к грибу. И ни в коем случае не проложить дорожки между другими персонажами, например: волк не должен встретиться с дедушкой, а колобок не должен вернуться к бабушке. Наводить мосты предстоит с помощью девяти тайлов, поэтому механика игры чем-то напоминает «Пятнашки», [Мяу-лабиринт](#) или [Сумасшедший Лабиринт](#).



Головоломка Следопыт Колобок – одна из самых интересных и сложных игр от **Bondibon**. Если проложить дорожку в простых заданиях не составит никакого труда, то на уровне «эксперт» и «мастер» даже взрослым игрокам предстоит изрядно поломать голову, прежде чем Колобок доберётся до Избушки, а Заяц встретится с Лисой. Играть можно по более простым правилам: выстраивать дорожки только между указанными героями, остальные дорожки могут оканчиваться тупиками. Или по более сложным правилам – все дорожки должны куда-то вести, не обрываясь на полпути.

Колобок–наставник. Настольная игра–головоломка Следопыт Колобок – не только хороший способ весело провести время в семейном кругу, но и очень полезное занятие. Детям от 5 лет Следопыт Колобок поможет развить пространственное мышление, внимательность и мелкую моторику рук, да и взрослые тоже смогут получить удовольствие от решения этих задач.

Игровое поле и книжка с заданиями разной сложности
Соединяйте тайлы и прокладываете дорожки

Там, на неведомых дорожках. В коробке дисплейного типа настольной игры Следопыт Колобок вы найдёте красочный пластмассовый ящичек, куда можно сложить все игровые элементы: 9 симпатичных приятных на ощупь тайлов с тропинками и книжку с заданиями (в ней также можно найти ответы). Крышка от ящичка одновременно служит игровым полем. По его краям художники **Bondibon** нарисовали героев сказки и различные места, которые смогут посетить персонажи. В центре игрового поля имеются углубления для 9

тайлов. Традиционно для [Bondibon](#) все игровые элементы очень красиво оформлены и выполнены из прочной пластмассы. Лиса зуба не подточит.

Источник: <https://www.igroved.ru/games/bondibon/gogetter/>