

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ

40 лет Победы ул., д.33, корп.4, Краснодар 350072

Тел. 8 (861) 275-62-41

E – mail: fdiigo@mail.ru

РЕЦЕНЗИЯ

На методическую разработку

«Квест-игра, как современная игровая технология»

Воспитателей МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 135»

Андреева Виктория Валерьевна, Белозерова Ольга Николаевна

Квест - игры являются новым способом взаимодействия в самостоятельной, игровой деятельности, способствующие сотрудничеству взрослых и детей их инициативы и самостоятельности. Такие игры направлены на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, с активной познавательной позицией, а это является основным требованием ФГОС второго поколения.

В методической разработке представлены материалы, предполагающие интеграцию образовательных областей: познавательную, социально-коммуникативную.

Каждый элемент методической разработки наполнен информативным материалом содержательного характера.

Достоинства квест - игр для детей дошкольного возраста:

- Данная технология привлекательна для ребенка.
- Активизирует и развивает психические познавательные процессы.
- Формирует у ребенка унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
- Учитывает интересы детей в полном объёме.
- Помогают реализовать принцип сотрудничества.
- Сама форма предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми.
- Естественным образом осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.
- Квест-технология нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.
- Позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.
- Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.

Данную методическую разработку можно адаптировать под любой возраст детей с дошкольного возраста.

Декан
к.культурологии, доцент



Г.Н. Сологуб

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования г. Краснодар
Детский сад №135 «Белочка»

***Методическая разработка
«Квест-игра, как современная
игровая технология»***

Подготовили воспитатели: Андреева В.В.

Белозерова О.Н.

2023г.

Содержание

Введение	с. 3
1. Игровые технологии дошкольного образования.....	с. 4-7
2 Квест - игра как современная игровая технология дошкольного образования.....	с.7-9
2.1 Варианты для составления квест-игр.....	с.9-11
2.2 Планирование и подготовка квест-игр.....	с. 11-13
Заключение.....	с.14
Список литературы.....	с.15
Приложение	с. 16

Введение

В связи с реализацией ФОП ДО в дошкольном образовании произошли существенные изменения. Главным образом изменился подход к образовательной деятельности дошкольников. Одним из ведущих методов при проведении образовательных ситуаций, является игра.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для педагога содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра - эффективное педагогическое средство, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи. Общество создало детские игры для всесторонней подготовки ребенка к жизни, его своевременной социализации и развития. Поэтому игры генетически связаны со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.

Среди используемых игровых технологий в воспитании и развитии детей дошкольного возраста можно выделить Квест - технологию, которая в последнее время приобрела широкое распространение в педагогической практике

Актуальность

С введением новых нормативных документов современный педагог должен работать по – новому. Профессия педагога предполагает непрерывное совершенствование во владении методиками, формами, технологиями обучения. В соответствии с ФГОС второго поколения меняется характер педагогической деятельности. Особую роль в процессе профессионального саморазвития педагога играет его готовность к новому. Педагог постоянно должен совершенствовать свое мастерство, используя достижения педагогической науки и передовой практики. Квест - игры достаточно актуальны. Они являются новым способом взаимодействия в самостоятельной, игровой деятельности, способствующие сотрудничеству взрослых и детей их инициативы и самостоятельности. Необходимо отметить, что Квест -технология актуальна в контексте требований ФГОС ДО. Квест – игра – это приключенческая игра, в которой есть сюжет, задания, цель, загадка, форма образовательной деятельности. Квест – это «поиск», путешествие к определенной цели через преодоление трудностей. Почему именно Квест? Ведь главное его преимущество в том, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в игровом, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. Квест - игры направлены на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, с активной познавательной позицией, а это является основным требованием ФГОС второго поколения.

1. Игровые технологии дошкольного образования

Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Важной особенностью современных игровых технологий, которые воспитатель использует в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением игры и режима дня.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей.

Игровая педагогическая технология - организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по:

- отбору, разработке, подготовке игр;
- включению детей в игровую деятельность;
- осуществлению самой игры;
- подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Игровые технологии, дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Концепция детского воспитания определяет игру как самоценную деятельность, дающую ребенку свободу выбора, возможность реализовать себя, достичь состояния эмоционального комфорта, причастности к детскому обществу, получить опыт взаимодействия. Именно в игре происходит становление ребенка как личности, его психическое развитие, формирование учебной и трудовой деятельности.

Особенность игровых технологий заключается в том, что все следующие за дошкольным возрастом возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии - четко поставленная цель обучения и соответствующие ее педагогические результаты, характеризующиеся учебно - познавательной направленностью.

Виды педагогических игр разнообразны. Они могут различаться:

- По виду деятельности - двигательные, интеллектуальные, психологические, профориентированные и т.д.;

- По характеру педагогического процесса - обучающие, тренировочные, контролируемые, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.

- По характеру игровой методики - игры с правилами; игры с правилами устанавливаемыми по ходу игры, игры, где одна часть правил задана условиями игры, и устанавливается в зависимости от ее хода.

- По содержанию - музыкальные, математические, социализирующие, логические и т.д.

- По игровому оборудованию - настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссерские и т.д.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с техническими средствами обучения, а также с различными средствами передвижения.

Главный компонент игровой технологии - непосредственное и систематическое общение педагога и детей. Ее значение:

- активизирует воспитанников;
- повышает познавательный интерес;
- вызывает эмоциональный подъем;
- способствует развитию творчества;
- максимально концентрирует время занятий за счет четко сформулированных условий игры;

- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счет усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 3) игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний;
- 4) игра - один из приёмов преодоления пассивности детей.

Современные игровые технологии охватывают широкий спектр развития способностей детей дошкольного возраста, обеспечивая эффективность усвоения материала. Как показывает опыт, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Они направлены на повышение качества педагогического процесса через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. Благодаря этому игровые технологии оказываются одним из механизмов регулирования качества образования в детском саду.

2. Квест - игра как современная игровая технология дошкольного образования

По мнению Ф. Шиллера «Человек тогда в полном смысле человек, если он - человек играющий, а значит, творящий, то есть создающий в игре свой мир».

Игра - это один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. Особенно важна для детей, которые через воспроизведение в игровом процессе действий взрослых и отношений между ними познают окружающую действительность. Служит физическому, умственному и нравственному воспитанию детей.

Квест (от английского «quest» – вызов, поиск, приключение) - это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели.

Квест - это игры, в которых игроку необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки. Квест - это командная игра.

В квестах практически не бывает сражений, перестрелок или заданий, требующих быстрой реакции. Их важнейшая особенность - невозможность двигаться дальше, не выполнив текущую задачу. Всю игру вам необходимо искать подсказки, коды, вещи, а затем решать - как и где их использовать.

Идея игры проста - команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения

двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Задания могут быть самыми разными по своему содержанию и наполнению: творческими, активными, интеллектуальными и т.п. Квесты могут проходить как в закрытом пространстве (группа, помещение детского сада), так и на улице, на природе охватывая все окружающее пространство.

Цель квест - игры в дошкольном образовательном учреждении: это в игровом виде активизировать познавательные и мыслительные процессы участников, реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

Роль педагога-наставника в квест-игре организационная, т.е. педагог определяет образовательные цели квеста, составляет сюжетную линию игры, организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Теперь немного о мотивации в достижении поставленной цели. Все просто. На финише должен быть приз!

Преимущество данной технологии в том, что она не требует покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Главное - это желание.

Достоинства квестов для детей дошкольного возраста:

- Данная технология привлекательна для ребенка.
- Активизирует и развивает психические познавательные процессы.
- Формирует у ребенка унифицированную базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.
- Учитывает интересы детей в полном объеме.
- Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.
- Сама форма квест-игры предусматривает особый, многосторонний тип коммуникации между педагогом и детьми, а также между самими детьми.
- Естественным образом осуществляется интеграция образовательных областей, комбинируются разные виды детской деятельности и формы работы с детьми.
- Квест-технология нацелена на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности, инициативности, поисковой активности.
- Позволяет решать бесчисленное множество интеллектуальных и творческих задач.
- Создаются комфортные условия обучения, при которых каждый ребёнок чувствует свою успешность.

2.1 Варианты для составления квест-игр

Варианты квестов:

1. Поиск по запискам.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам (картинкам, указателям).

Темы квестов могут быть самыми различными:

1. Поиск сокровищ (пиратские вечеринки, путешествие на необитаемый остров, в поисках приключений).

2. Помощь героям или герою (сказки, мультфильма, фильма). Например, «Помогите Дед Морозу найти посох», «Найдите игрушки для ёлочки», «Поможем Винни-Пуху добыть мёд», «Найдём Кая для Герды», «По дорогам Цветочного города с Незнайкой».

3. Познавательные (по временам года, изучаем и закрепляем животных, растения, птиц, рыб). Например, «Отправляемся в путешествие к Лесовичку», «Ищем клад в подводном царстве», «В гостях у морского царя», «Мастерград».

4. С многообразием опытов и экспериментов «Фокусы от Бима».

5. Литературные квесты (по произведениям автора, либо по произведениям на конкретную тему). «В гостях у сказки», «Животные в сказках», «По сказкам Корнея Ивановича Чуковского».

6. Физкультурные праздники.

Варианты заданий и подсказок в квест - игре.

- Двигательные упражнения, спортивные эстафеты.
- Загадки, вопросы, ребусы.
- Пазлы или лабиринты, где нужно проползти между натянутыми верёвками или преодолеть тоннель, сконструированный из мягких деталей напольного строительного конструктора.
- Игры «Найди отличия», «Что лишнее?» Например, детям предлагаются картинки с изображениями предметов, задача - определить лишний предмет, который и станет словом-подсказкой.
- Упражнения на классификацию.
- Логические таблицы.
- Задания на измерения.
- Ориентировка по схемам.
- Выкладывание предметов из палочек, фигур.
- Математические упражнения (счет, решение примеров, арифметические задачи и т.д.).
- Подсказки в виде моделей, схем
- Разрешение противоречий, проблемных ситуаций.
- Творческие задания (сочинение синквейнов, загадок, сказок и т.д.).

Любой квест требует тщательной подготовки педагога. План подготовки квест - игры включает в себя следующие обязательные пункты:

- написание сценария, содержащего информацию познавательного характера;
- подготовка «продукта» для поиска (карта сокровищ, клад, берестяная грамота, подсказки и т.д.);
- разработка маршрута передвижений;
- при методической разработке заданий необходимо опираться не только на уже имеющиеся знания, умения и навыки детей, но и на зону ближайшего развития ребёнка. Художественное оформление «остановок» по маршруту

поиска должно соответствовать тематике и содержать в себе подсказку-направление для продолжения пути.

2.2. Планирование и подготовка квест-игр

Принципы построения квестов для детей дошкольного возраста:

- Принцип навигации. Педагог направляет детей, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать ребёнка на самостоятельный поиск информации.
- Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.
- Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов.
- Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.
- Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
- Принцип присутствия выбора. Нужно преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств - яркий способ формирования «иллюзии добровольности».
- Принцип «Шахерезады». Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели, как сказка Шахерезады.

При планировании и подготовки квеста большую роль играет сам сюжет и то образовательное пространство, где будет проходить игра. Будет ли это закрытое пространство или более широкое поле деятельности, сколько будет участников и организаторов, откуда будут стартовать участники, будут двигаться в определенной последовательности или самостоятельно выбирать маршрут. В зависимости от этого квесты можно условно разделить на три группы:

- Линейные квесты - это квест в котором игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- Штурмовые квесты - это в которых все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- Кольцевые квесты представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Для составления маршрута можем использовать разные варианты:

- Маршрутный лист. На нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены; а могут быть загадки, ребусы,

зашифрованное слово, ответ на которые и будет то место, куда надо последовать.

- «Волшебный клубок» На клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции;
- Карта (схематическое изображение маршрута).
- «Волшебный экран» Планшет или ноутбук, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники.
- «Следы» Пройти от одного задания к другому можно по нарисованным стрелочкам или приклеенным следам.
- «Ромашка с заданиями на лепестках» Получить право на передвижение можно, разгадав загадку или ответив на вопрос, который написан на лепестках ромашки.
- «Тайник» Капсула с подсказкой может спрятаться в одном из воздушных шариков или в ёмкости с песком, крупой, водой.
- «Секретное письмо» Ребёнок зарисовывает чистый лист бумаги цветным карандашом и обнаруживает зашифрованное сообщение в виде изображения, выполненного восковой свечой или белым восковым мелком.
- Так же участники могут узнавать о том, куда дальше идти только после того, как выполнят задание на станции (ответ на задание и есть название следующей станции; нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории) и т. п.

Расположение зон и маршрут каждой команды организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Заключение

Таким образом, современные игровые технологии охватывают широкий спектр развития способностей детей дошкольного возраста, обеспечивая эффективность усвоения материала. Достоинства игровых технологий обучения заключается в том, что они вызывают у детей повышенный интерес, положительные эмоции, концентрируют внимание на образовательной задаче, которая становится желанной, личной целью.

Квест - игра становится отличной возможностью для педагога и детей увлекательно и оригинально организовать жизнь в детском саду. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым, игровым.

Вывод таков, что квест- игра является одним из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что и является основным требованием ФГОС ДО.

Список литературы

1. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>
2. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: http://mbdou444.myl.ru/publ/konsultacii_pedagogov/igrovye_tekhnologii_v_obrazovatelnom_processe_dou/2-1-0-15
3. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2018/05/26/kvest-igra-sovremennaya-igrovaya-tehnologiya-obucheniya-doshkolnikov-v>
4. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: <https://infourok.ru/kvest-igra-novaya-obrazovatel'naya-tehnologiya-2310061.html>
5. Ресурсы сети Интернет. Точка доступа: http://wiki.iro23.info/images/c/c5/Doklad_10122018.pdf

Приложение

Конспект квест – игра для детей 6-7 лет

Тема: Квест «В поисках слова»

Возрастная группа: подготовительная группа 6-7 лет.

Мотивация деятельности детей: пройти все испытания и найти слово.

Формы работы с детьми: технология «квест-игра», технология проблемного обучения, здоровьесберегающая технология.

Цель: обобщение знаний, полученных детьми в течение учебного года.

Задачи:

Образовательные:

- Продолжать упражнять детей в согласовании слов в предложении.
- Продолжать упражнять детей ориентироваться на листе бумаги.
- Обобщить знания детей о времени; сезонных изменениях в природе, связанных с различными временами года.
- Продолжать формировать умение решать математические, логические задачи.
- Закреплять умение разгадывать ребусы.
- Закреплять умение проводить звуковой анализ слов.
- Продолжать формировать умение строить композицию рисунка.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, сообразительность, внимание, смекалку, зрительную память, воображение.
- Развивать координацию движений.

Воспитательные:

- Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно;
- Воспитывать взаимопомощь, взаимоконтроль;
- Формировать умение договариваться, работать сообща и парами;
- Воспитывать любознательность, любовь к природе и желание учиться.

Планируемый результат:

- сформированы знания по образовательным областям в соответствии с ФООП ДО и Образовательной программой ДОУ;
- умеют работать в самостоятельно и в коллективе сверстников;
- проявляют творчество и активность во всех видах образовательной деятельности.

Вводная часть

Перед занятием дети и педагог оформляют выставку в группе рисунками детей, и в этот момент на нетбук приходит видеописьмо от Тётушки Совы, которое выводим на экран проектора.

«Здравствуйте дорогие ребята!

Я давно за вами наблюдаю, и вы мне очень нравитесь. Вы такие дружные, находчивые, думаю, что только вы сможете мне помочь. Скоро открывается моя летняя лесная школа, но у одного из главных школьных слов растерялись все буквы. А без него зверята не смогут прийти ко мне учиться. Вот вам в

помощь схема движения. Двигаясь по ней и выполняя сложные, но интересные задания вы будете находить по одной букве и конце ваших приключений, прочитав получившееся слово, отправите его мне на адрес электронной почты. Желаю удачи!» (распечатать схему)

В.: Ребята, что же делать?

Д.: Помочь Тётушке Сове открыть её лесную школу.

В.: Как мы это сделаем?

Д.: Пройдём по схеме, соберём все буквы и отправим слово по электр. почте.

В.: Ребята, мы справимся с заданиями, как вы думаете? (дети выбирают ребенка, который будет отвечать за схему движения)

Основная часть

В.: Посмотрите на схему, где находится первое задание.

Д.: на гармошке, в музыкальном уголке.

1. Воспитатель открывает конверт.

В.: Ничего не пойму, здесь какая-то путаница! Помогите исправить ошибку, ребята.

1. Червяк клевал скворца.

5. Грибы собирали детей в корзину.

2. Песня пела соловья.

6. Пушистая мышка поймала

3. Мохнатая гусеница съела синицу.

кошку.

7. Ранец нёс ученика.

4. В цветке стояла ваза.

В.: Хорошо, вы справились с первым заданием, а где же буква?

Дети находят букву в музыкальном уголке, кладут в папку с кнопочкой.

В.: Ребята, напомните, для чего нам эта буква

Д.: Чтобы собрать слово.

В.: Для кого мы собираем слово из букв?

Д.: Для Тётушки Совы.

В.: разворачивайте схему, посмотрим, куда дальше проложен путь? (к столам через первый проход)

2. В.: Ребята, а где же следующее задание? (конверт с торца стола на скотче).

Воспитатель вынимает из конверта листок с заданием (нарисованы цветные геометрические фигуры)

В.: Что вам нужно выполнить?

Дети предлагают свои варианты.

В.: Правильно, вам надо выложить геометрические фигуры на листе бумаги в определённом порядке.

1. Большой красный круг лежит на нижнем правом углу маленького синего треугольника.

2. Маленький голубой круг лежит под верхним углом большого зелёного треугольника.

3. Большой жёлтый квадрат лежит на нижнем правом углу большого красного треугольника.

4. Маленький жёлтый круг лежит на верхнем левом углу большого зелёного квадрата.

Дети поясняют, как они расположили фигуры.

В.: Безупречная работа!

Вот и второе задание выполнили, осталось найти букву.

Дети находят букву в патриотическом уголке.

В.: Что мы сделаем из букв?

Д.: Соберём в слово, отправим Сове.

В.: Посмотрите на схему, как дальше проходит наш путь?

(проходим к мольбертам, конверт на нем, в нем ребусы)

3. В.: Что необходимо сделать в этом задании?

Д.: разгадать ребусы.

В.: Как назвать одним словом?

Д.: шахматные фигуры.

В.: Назовите ещё шахматные фигуры.

Д.: ферзь, ладья, слон.

В.: А здесь ещё один конверт, с картинками. Как выполнить это задание?

Д.: Определить первый звук в названии каждой картинке, назвать слово.

В.: Ребята, вы справились и с этим не простым испытанием, нам надо найти следующую букву.

В.: Напомните, ребята, для чего мы ищем буквы (ответы детей).

4. В.: Двигаемся дальше по карте (выходим в коридор, на шкафчиках детей висят вопросы, дети снимают вопрос, педагог читает его, дети отвечают, так двигаемся до спортзала).

1. На столе 3 стакана молока. Костя выпил один стакан молока и поставил на стол. Сколько стаканов на столе?

2. Боря гостил в деревне неделю и три дня. Сколько дней гостил Боря в деревне?

3. На столе лежат два яблока и три груши. Сколько овощей лежит на столе?

4. Какое время года наступит после весны?

5. В какое время года бывает листопад?

6. Что длиннее месяц или неделя?

7. Назовите дни недели, начиная с понедельника.

8. Сколько слогов в слове «карандаш»?

9. Как называется государство, в котором мы живем?

10. Как называется модель земного шара?

11. Назовите все месяцы по временам года.

В.: Умницы и вы заработали ещё одну букву! Но где же она? А буква находится в шкафчике не справа от шкафчика с «енотом», а слева в третьем от «ёжика».

5. В.: Посмотрите на карту, куда нам двигаться дальше? (спортзал).

В.: Ребята, как вы думаете, что нам нужно сделать, чтобы получить следующую букву? (Дети рассматривают листок с заданием).

Д.: пройти полосу препятствий.

Дети строятся в шеренгу. Звучит команда: «равняйся, смирно, на первый второй рассчитайся, первые номера два шага вперед, направо, за

направляющим шагом марш, вторые номера направо, за направляющим шагом марш».

Пройдя полосу препятствий, команды находят конверты с буквой, которые лежат на дне корзин.

Воспитатель просит напомнить о цели квеста.

6. В.: Посмотрим на карту, куда же дальше проложен путь.

Д.: в музыкальный зал.

В музыкальном зале стоят мольберты с затонированными пластинками, на которых изображено дерево, гуашь, кисти, салфетки, вода, столы.

Конверт с заданием дети находят на мольберте.

В.: А что необходимо сделать здесь? Как вы думаете?

Дети сравнивают рисунок из конверта и пластинки на мольбертах.

Д.: Изобразить сову, листья на дереве, закончив рисунок. (Дети рисуют на фоне музыки леса).

В.: Вы удивительно хорошо нарисовали сову!

В.: Справились и с этим испытанием, а это значит, что где-то здесь вы можете найти последнюю букву (находят в уголке с инструментами).

В.: Посмотрите на схему, остались ещё невыполненные задания?

Д.: нет.

В.: Что нам теперь делать?

Д.: теперь из этих букв нужно составить слово.

В.: но это сложно...

Дети догадываются разложить буквы в порядке возрастания цифр с обратной стороны. Читают получившееся слово.

В.: Что же получилось?

Дети: Слово «ученики»!

В.: Вот без какого слова школа не могла открыться. Ведь школа не бывает без...(учеников)

В.: Ребята, вот мы и собрали слово. А что нам делать теперь?

Д.: Нам надо отправить это слово Сове по электронной почте.

Дети возвращаются в группу к нэтбуку, отправляют с помощью педагога слово и получают в ответ видеописьмо от Тётушки Совы:

«Спасибо друзья, выручили меня, уверена, что вы будите лучшими учениками! А в награду, получите от меня медали (на экране медали), которые находятся в красном конверте в вашей группе!»

В: Ребята и я вас благодарю за старания, за дружескую поддержку и взаимопомощь, и от имени Совы вручаю вам медали.

Заключительная часть

- Зачем вы собирали буквы?
- Какие задания вызвали затруднения?
- Что было интересным?
- За что бы ты себя похвалил(а)?
- О чём ты расскажешь вечером родителям?

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку
«Творческие игры и задания для различных видов деятельности
в работе с детьми 5-6 лет»

Ермосовой Людмилы Ивановны, старшего воспитателя,
Белозеровой Ольги Николаевны, Складовой Екатерины Геннадьевны,
воспитателей МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 135»

Творческие игры способствуют накоплению чувственного опыта детей дошкольного возраста, креативному освоению приобретённых знаний. Творческие проявления детей в играх разнообразны: от придумывания сюжета и содержания игры, поиска реализации замысла до перевоплощения в ролях. Творческие игры по праву считаются одним из эффективнейших средств обучения.

Творческие задания - это такая форма организации информации, где наряду с заданными условиями неизвестными данными, содержится указание для самостоятельной творческой деятельности, направленной на реализацию личностного потенциала и получение требуемого образовательного продукта. Авторы методической разработки подобрали творческие игры, легко включаемые в педагогический процесс, соответствующие возрастным возможностям и интересам детей. Представлены варианты использования одной игры для решения разнообразных поставленных целей и задач. Эти игры могут использоваться педагогами в разнообразных видах детской деятельности: регламентированной, свободной, самостоятельной.

Игры-шутки, игры-забавы не только способствуют весёлому и не принуждённому времяпровождению, но и воспитывают чувство юмора, приучают к живому общению со сверстниками и взрослыми, служат своеобразными упражнениями, тренировками в коммуникабельности.

Представленные творческие игры воспитателям можно использовать, как основу для конкурсных заданий при проведении развлечений, досугов, творческих конкурсов в детском саду при проведении совместных мероприятий с детьми, педагогами и родителями.

Рецензируемая методическая разработка представляет практический интерес, может быть рекомендована для работы с детьми старшего дошкольного возраста по формированию творческих способностей средствами разнообразных игр и заданий.

Рецензент:

Ведущий специалист отдела анализа и поддержки

 А.А. Локтева

Подпись А.А. Локтевой удостоверяю:

Директор МКУ КНМЦ

 А.В. Шевченко

№ 412 «20» 10 2023 г.



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования г. Краснодар
«Детский сад общеразвивающего вида №135 «Белочка»

Методическая разработка
«Творческие игры и задания для различных видов деятельности в работе с детьми 5-6 лет»»



Разработчики:

Старший воспитатель Ермосова Л.И.
Воспитатель Склярова К.Г.
Воспитатель Белозерова О.Н.



Содержание

1. Пояснительная записка.
2. Содержание игр.
3. Творческие игры и задания для игровой деятельности.
4. Творческие игры и задания для познавательно-исследовательской деятельности.
5. Творческие игры и задания для коммуникативной деятельности.
6. Творческие игры и задания для двигательной деятельности.
7. Творческие игры и задания для восприятия художественной литературы.
8. Творческие игры и задания для музыкальной деятельности.
9. Творческие игры и задания для изобразительной деятельности.
10. Творческие игры, упражнения и задания для самообслуживания и бытового труда.
11. Творческие игры и задания для конструктивной деятельности.
12. Карточка игр - забав.
13. Карточка сюжетно - ролевых игр.
14. Заключение.
15. Литература.
16. Приложение.

Пояснительная записка

Основной вид деятельности детей дошкольного возраста - игра, в процессе которой формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития.

Особое место занимают игры, которые создаются самими детьми, - их называют творческими. В этих играх дошкольники воспроизводят в ролях все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых.

Творческая игра наиболее полно формирует личность ребенка, поэтому является важным средством воспитания. Когда дети играют в игру, в ней отражается окружающая жизнь. Таким образом, игра развивает творческое отношение ребенка к жизни, дает ему новые знания и опыт. В игре ребенок познает мир, дает выход своим эмоциям и энергии, открывает для себя что-то новое, учится общаться с другими людьми.

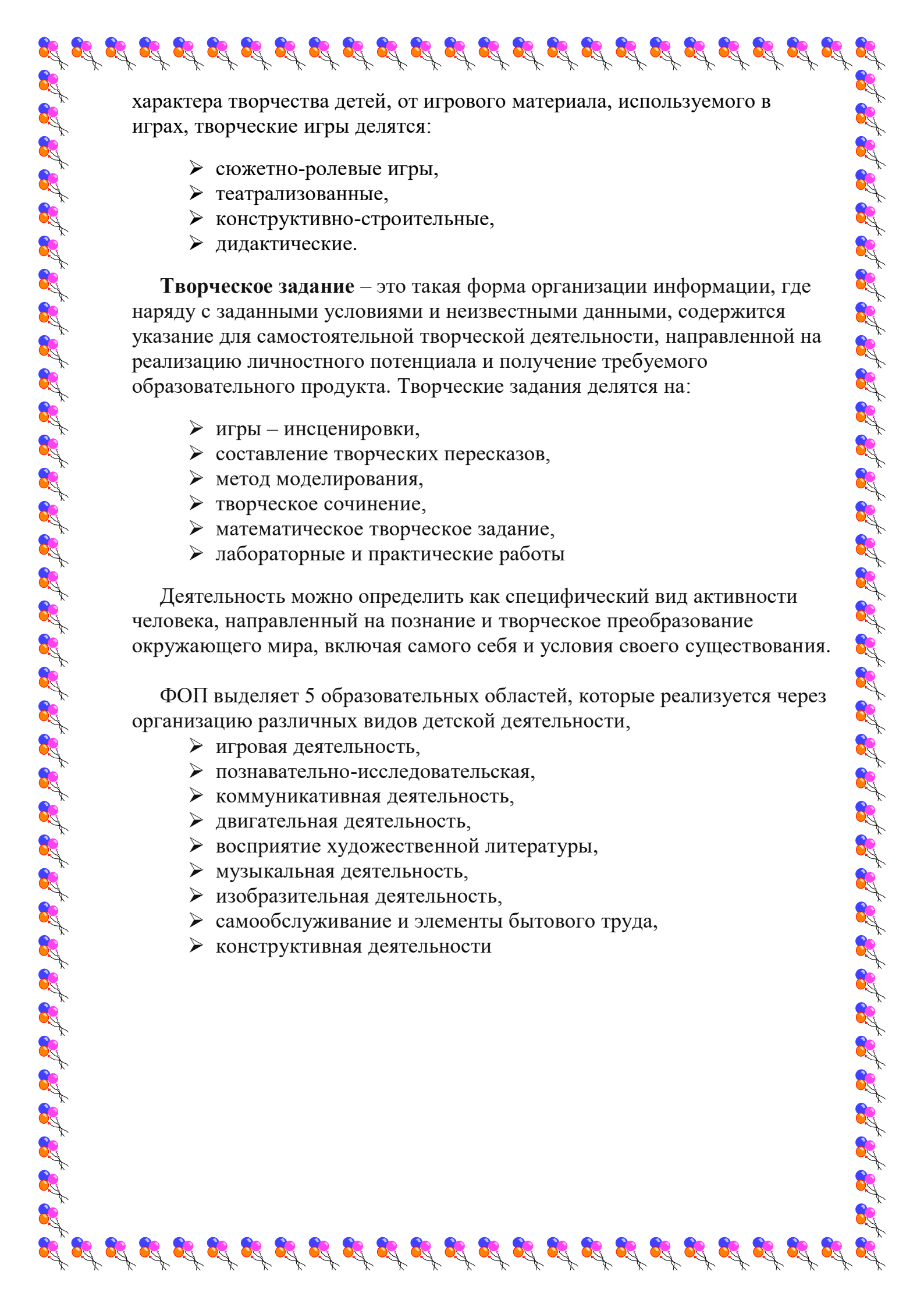
Основная цель: формирование творческих игровых действий дошкольников.

Задачи

- Обучение детей игровому взаимодействию с партнерами;
- Овладение детьми способами ролевого поведения и коммуникативными моделями;
- Развитие творческой самостоятельности детей в организации игры;
- Развитие осознания полифункциональности окружающего мира, позволяющего овладеть навыками импровизации.

Старший дошкольный возраст - период расцвета игры-фантазирования. Отмечается её ценность как особой творческой деятельности, в ходе которой ребёнок созидает новый сюжет в идеальном плане (в виде представлений). Игра чаще всего разворачивается вокруг какого-нибудь вымышленного героя - игрушки, персонажа сказки, мультфильма. Образы, созданные воображением, получают оформление благодаря таким выразительным средствам, как речевые характеристики, движения, мимика, жесты, экспрессивные проявления.

К творческим играм относятся игры, в которых ребёнок проявляет свою выдумку, инициативу, самостоятельность. Творческие проявления детей в играх разнообразны: от придумывания сюжета и содержания игры, поиска путей реализации замысла до перевоплощения в ролях, заданных литературными произведениями. В зависимости от



характера творчества детей, от игрового материала, используемого в играх, творческие игры делятся:

- сюжетно-ролевые игры,
- театрализованные,
- конструктивно-строительные,
- дидактические.

Творческое задание – это такая форма организации информации, где наряду с заданными условиями и неизвестными данными, содержится указание для самостоятельной творческой деятельности, направленной на реализацию личностного потенциала и получение требуемого образовательного продукта. Творческие задания делятся на:

- игры – инсценировки,
- составление творческих пересказов,
- метод моделирования,
- творческое сочинение,
- математическое творческое задание,
- лабораторные и практические работы

Деятельность можно определить как специфический вид активности человека, направленный на познание и творческое преобразование окружающего мира, включая самого себя и условия своего существования.

ФОО выделяет 5 образовательных областей, которые реализуются через организацию различных видов детской деятельности,

- игровая деятельность,
- познавательно-исследовательская,
- коммуникативная деятельность,
- двигательная деятельность,
- восприятие художественной литературы,
- музыкальная деятельность,
- изобразительная деятельность,
- самообслуживание и элементы бытового труда,
- конструктивная деятельности

Творческие игры и задания для игровой деятельности

1. «Детский сад»

Цель: Закрепление знаний детей о работе медсестры и врача, прачки, повара, дворника и других работников детского сада. Воспитание интереса и уважения к их труду. Развитие у детей чувства благодарности за труд взрослых для них, желания оказать им посильную помощь. Развитие умения применять полученные знания в коллективной творческой игре.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций

2. «Магазин»

Цель: Ознакомление с трудом взрослых в продуктовом, овощном, книжном магазине, в универсаме и т.д. Развитие интереса в игре. Формирование положительных взаимоотношений между детьми. Воспитание у детей уважения к труду продавца.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

3. «День рождения»

Цель: развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками, самостоятельности, воображения в процессе игровой деятельности, развитие социальной активности и коммуникации детей.

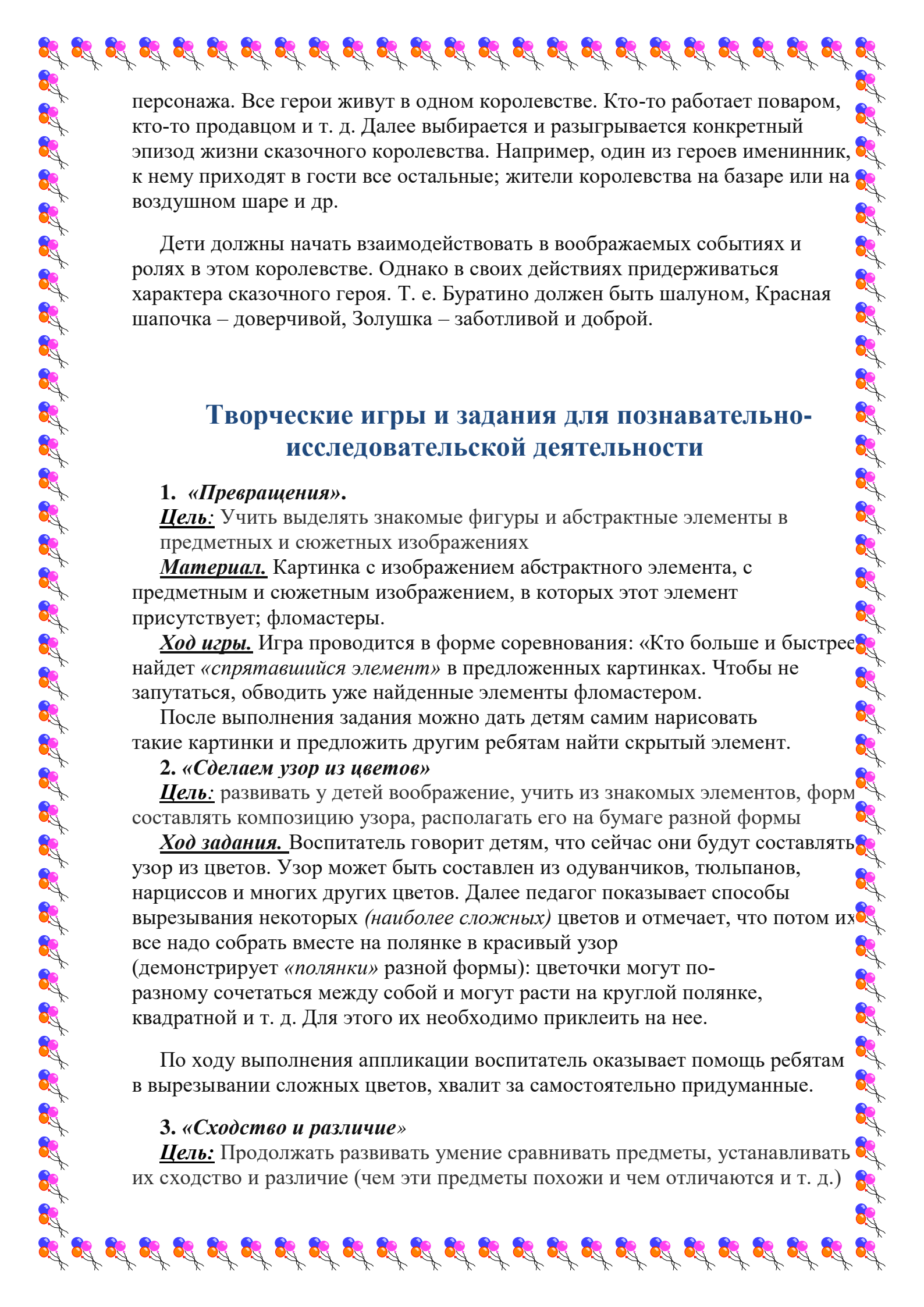
Ход игры. Педагог назначает на роль именинника ребенка. Он будет принимать гостей в день рождения.

Гости по очереди дарят ему воображаемые подарки (кукла, мяч, конструктор и т. д.). Педагог должен обращать внимание на верные действия детей с воображаемыми предметами.

4. «Королевство сказок»

Цель: Развивать способность видеть образное содержание сказочного персонажа, отражать его характер в коллективной сюжетно-ролевой игре.

Ход игры. Взрослый предлагает детям поиграть в необычную игру - «Королевство сказок». Каждый загадывает своего любимого сказочного



персонажа. Все герои живут в одном королевстве. Кто-то работает поваром, кто-то продавцом и т. д. Далее выбирается и разыгрывается конкретный эпизод жизни сказочного королевства. Например, один из героев именинник, к нему приходят в гости все остальные; жители королевства на базаре или на воздушном шаре и др.

Дети должны начать взаимодействовать в воображаемых событиях и ролях в этом королевстве. Однако в своих действиях придерживаться характера сказочного героя. Т. е. Буратино должен быть шалуном, Красная шапочка – доверчивой, Золушка – заботливой и доброй.

Творческие игры и задания для познавательно-исследовательской деятельности

1. «Превращения».

Цель: Учить выделять знакомые фигуры и абстрактные элементы в предметных и сюжетных изображениях

Материал. Картинка с изображением абстрактного элемента, с предметным и сюжетным изображением, в которых этот элемент присутствует; фломастеры.

Ход игры. Игра проводится в форме соревнования: «Кто больше и быстрее найдет *«спрятанный элемент»* в предложенных картинках. Чтобы не запутаться, обводить уже найденные элементы фломастером.

После выполнения задания можно дать детям самим нарисовать такие картинки и предложить другим ребятам найти скрытый элемент.

2. «Сделаем узор из цветов»

Цель: развивать у детей воображение, учить из знакомых элементов, форм составлять композицию узора, располагать его на бумаге разной формы

Ход задания. Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут составлять узор из цветов. Узор может быть составлен из одуванчиков, тюльпанов, нарциссов и многих других цветов. Далее педагог показывает способы вырезывания некоторых (*наиболее сложных*) цветов и отмечает, что потом их все надо собрать вместе на полянке в красивый узор (демонстрирует *«полянки»* разной формы): цветочки могут по-разному сочетаться между собой и могут расти на круглой полянке, квадратной и т. д. Для этого их необходимо приклеить на нее.

По ходу выполнения аппликации воспитатель оказывает помощь ребятам в вырезывании сложных цветов, хвалит за самостоятельно придуманные.

3. «Сходство и различие»

Цель: Продолжать развивать умение сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различие (чем эти предметы похожи и чем отличаются и т. д.)

Ход игры. Детям предлагается сравнить между собой различные предметы и понятия, обобщив все имеющиеся сходные признаки и выделив различия. При выполнении этого задания педагогу следует обратить внимание детей на **следующее обязательное условие:** необходимо называть сначала сходство, а затем различие.

4. «Волшебный мешочек»

Цель: нахождение предметов на ощупь по инструкции педагога.

Ход игры. Ребенку предлагается на ощупь (*с закрытыми глазами*) идентифицировать тот или иной предмет, объяснив при этом, исходя из каких признаков было принято решение.

Творческие игры и задания для коммуникативной деятельности

1. «Несмеяна»

Цель: создание игровой ситуации, стимулирующей активность детей, побуждающей их к сближению друг с другом, с окружающими взрослыми.

Вариант 1. Играющие становятся вокруг водящего (*Несмеяны*). Каждый из них по очереди старается рассмешить царевну с помощью мимики и жестов (*без речи*). Тот, кому это удалось, сам становится Несмеяной.

Вариант 2. Водящий встает в центр между играющими и старается кого-то из них рассмешить. Ему запрещено дотрагиваться до кого-либо и разговаривать. Каждый водящий водит не более минуты. Если ему не удалось никого рассмешить, ему на помощь дается еще один водящий, и они вместе повторяют попытку. Если же ребенок добился успеха, он меняется местами с тем, кто рассмеялся.

2. «Твоя комната»

Цель: развить воображение, представления и связную речь детей, выявить их предпочтения: какие вещи, предметы и игрушки им нравятся, есть ли интерес к книгам.

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку выбрать нужные ему карточки, расставить их по своим местам в пустой комнате, затем рассказать о своем выборе.

3. «Правильные поступки»

Цель: сформировать у детей представления о положительных и отрицательных поступках человека в повседневной жизни.

Описание. Взрослый предлагает рассмотреть картинки, дать оценку поступкам героев или разложить на кучки картинки с положительными и отрицательными поступками, объясняя свое решение.

Творческие игры и задания для двигательной деятельности

1. «Передай позу»

Цель: Развивать память, внимание, наблюдательность, фантазию, выдержку.

Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге и на полу по-турецки с закрытыми глазами. Водящий ребенок придумывает и фиксирует позу, показывая ее первому ребенку. Тот запоминает и показывает следующему. В итоге сравнивается поза последнего ребенка с позой водящего. Детей обязательно следует поделить на исполнителей и зрителей.

2. «Веселые обезьянки»

Цель. Развивать внимание, наблюдательность, быстроту реакции.

Ход игры. Дети стоят в рассыпную — это обезьянки. Лицом к ним — ребенок — посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки», передразнивая ребенка, точно повторяют все за ним.

3. Игра «Горячий картофель»

Цель. Развивать быстроту реакции, координацию движений.

Ход игры. Дети садятся в круг, водящий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают «картошку» друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (*как будто это настоящая горячая картошка*). **Вдруг ведущий произносит: «Горячий картофель!»**

Игрок, у которого оказалась в руках «горячая картошка», выбывает из игры. Когда в кругу остается один ребенок, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

4. «Море волнуется»

Цель: формировать навыки двигательной активности детей, совмещая с познавательно-исследовательской, коммуникативной деятельностью, с учетом безопасности жизнедеятельности детей.

Ход игры. Дети идут по кругу и произносят слова: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура на месте замри!» На последнее слово дети останавливаются и «замирают» в позе морского животного. Воспитатель или ребенок пытается отгадать название этих животных.

Творческие игры и задания для восприятия художественной литературы

1. «Придумай продолжение»

Цель: развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Ход игры. Взрослый читает ребенку придуманное им начало рассказа и просит его придумать, что случилось потом и чем закончилась эта история. Поначалу взрослый может направлять мысли ребенка, начиная предложение, а ребенок будет его заканчивать.

Например: «Два друга, Саша и Дима, поспорили о том, кто из них быстрее бегают. Придумай, как они разрешили этот спор, как соревновались, кто из них победил, как вели себя друзья после спора».

Или: «Однажды летом папа и его сыновья пошли в поход. Они шли в основном лесом, и по дороге один из сыновей, Андрейка, отстал и

заблудился. Придумай, как и почему это случилось, как Андрейка бродил один по лесу, как его потом разыскали и чем закончился этот поход.

2. «Елочные шары»

Цель: развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Ход игры. Взрослый прикрепляет на елку елочные шары со слогами внутри и предлагает ребенку составить из них слова.

3. «Инсценировки»

Цель: развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Ход игры. Взрослый выбирает доступную по объему и речевому материалу сценку, затем распределяет роли между детьми и в виде вопросов - ответов проводит обсуждение содержания будущего «спектакля» (какие будут декорации и костюмы, какие свойства характера присущи каждому герою, как он должен разговаривать, ходить, вести себя) и небольшие репетиции. В ходе них взрослый показывает детям, как нужно произносить слова (четко, громко, красиво, говорит им, чтобы они смотрели на собеседника при разговоре, старались держаться естественно, не опускали голову).

На начальном этапе проводится разыгрывание небольших диалогов, можно в стихах, причем каждый «актер» должен знать свои слова наизусть. В этот период ребенок выступает с 1-2 репликами и общается только с одним партнером. Постепенно, по мере тренировки объем слов, реплик и партнеров, с которыми играет ребенок, увеличивается.

4. «Пантомима»

Цель: развитие связной речи, внимания, наглядного мышления.

Ход игры. Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают

Творческие игры и задания для музыкальной деятельности

1. «Услышим слово»

Цель: Развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие, низкие и средние звуки. Развивать чувство ритма, учить различать короткие и длинные звуки.

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку представить звук, издаваемый каким-либо предметом: жужжание шмеля или пчелы, вой милицейской сирены, звон колокольчика, стук молотка, гудок машины, пение кукушки и другие знакомые, много раз слышимые звуки.

2. Танец розы

Цель: Развивать у детей звуко-высотный слух, учить различать высокие, низкие и средние звуки. Развивать чувство ритма, учить различать короткие и длинные звуки.

Ход игры. Под красивую мелодию (*грамзапись, собственный напев*) исполнять танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения.

Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

3. Кто на картинке?

Ход игры. Дети разбирают карточки с изображением животных, птиц, насекомых и т. д. Затем по одному передают в пластике заданный образ, остальные отгадывают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возможность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить лучшее исполнение.

Творческие игры и задания для изобразительной деятельности

1. «Волшебные кляксы»

Цель: создавать в воображении образ на заданную тему.

Ход игры. Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят. Какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

2. «Придумай животное»

Цель: создавать в воображении образ на заданную тему.

Педагог предлагает детям создать необычное существо из имеющихся деталей (*могут быть предложены фигуры, вырезки из книг и др.*).

3. «Оживи рисунок»

Цель: создавать в воображении образ на заданную тему.

Ход игры. В каждой клетке рисуют овал (или другую фигуру): прямоугольник, квадрат, треугольник, который затем нужно превратить в какую-либо картинку.

4. «Смешной рисунок»

Цель: упражнять в видоизменении и преобразовании имеющихся представлений; создавать на этой основе относительно новый художественный образ.

Ход игры. Прикрепите лист бумаги на дверь, стену. Играющие выстраиваются в одну линию. Ведущий завязывает первому глаза, подводит его к «*мольберту*», дает в руки фломастер и говорит, что сейчас все будут рисовать одну корову, слона, зайца, принцессу и т. д. Все по очереди подходят с завязанными глазами и дорисовывают недостающие детали.

5. «Неизвестное животное»

Цель: упражнять в видоизменении и преобразовании имеющихся представлений; Создавать на этой основе относительно новый художественный образ.

Ход игры. Каждый играющий на своем листе рисует вверху голову человека, животного, птицы и т. д., затем, загнув листок так, чтобы было видно только кусочек шеи, передает лист соседу. Тот должен продолжить рисунок верхней частью тела и, загнув, снова передать листок следующему игроку, который рисует конечности. Таким образом, дорисовываются листы всех играющих, не зная, чья голова или туловище были нарисованы партнером. В конце игры получается коллекция неизвестных, смешных животных.

6. «Три краски».

Цель: создавать в воображении образ на заданную тему.

Ход упражнения. Детям предлагается взять три краски и изрисовать ими весь лист, как им захочется. После этого педагог спрашивает у каждого ребенка: «На что похож рисунок?» Если возникают трудности в назывании, разрешается немного дорисовать рисунок, если требуется. Затем педагог просит придумать как можно больше названий к рисунку и сказать вслух.

Творческие игры и задания для самообслуживания и бытового труда

1. Творческое упражнение «Жизнь шкафа»

Цель: учить детей аккуратно складывать вещи в шкаф; воспитывать бережное отношение к вещам.

Ход игры. Детям предлагается рассмотреть картинку, на которой изображен шкаф (*стул, ведро, ложка и т. д.*). Дети объединяются в группы и отвечают на вопрос: Из чего может быть сделан шкаф? Может у шкафа меняться настроение? Может шкаф болеть? Можно ли взять в друзья шкафы? Что чувствует шкаф, когда его протирают или ремонтируют? Кого из членов семьи шкаф любит больше всего? Помнит шкаф мастера, который его сделал? Подобные вопросы можно задавать о любых вещах. Затем дети придумывают сказку о вещах (как шкаф подружился с новым платьем или как чашка (*тарелка*) поссорилась с ложкой и т. д.).

2. «Оденем кукол»

Цель: закреплять знания детей об одежде, формировать умение детей одевать куклу соответственно сезону года, погоде, систематизировать представления детей о здоровье.

Ход игры. Маленький ребенок успешно знакомится с величиной предметов, сравнивая между собой однотипные предметы разного размера.

Дайте ему двух кукол (*большую и маленькую*) и два комплекта одежды. Малыш не должен знать, какой из кукол принадлежат те или иные вещи; пусть он решит задачу самостоятельно. Объясните, что куклам холодно и они хотят одеться, но перепутали свою одежду. Предложите малышу помочь куклам. Если сначала ребенок распределит вещи неправильно, не беда. Обратите его внимание на то, что одежда мала для большой куклы или

велика для маленькой, и пусть он подумает еще раз. Когда каждой кукле достанутся ее вещи, похвалите ребенка и подчеркните: «Большое платье — большой кукле, маленькое — маленькой, большие туфельки — большой кукле, маленькие — маленькой». Чтобы усложнить задание, надо дать трех кукол.

3. «Я начинаю предложение, а вы заканчиваете»

Цель: Расширять представления детей о профессиях. Развивать внимание.

Ход игры. Педагог начинает фразу, дети продолжают, используя воображение, фантазию и полученные знания: «Если бы не было учителей, то ...», «Если бы не было врачей, то ...», «Если бы не было дворников, то ...», «Если бы не было водителей, то ...» и т. д.

4. «Угадай, что я делаю?»

Цель: расширить представления детей о трудовых действиях. Развивать внимание.

Ход игры. Воспитатель и дети берутся за руки и встают в круг. В центр круга выходит ребёнок. Все идут по кругу и произносят: «Что ты делаешь — не знаем, Поглядим и угадаем.» Ребёнок имитирует трудовые действия не только движениями, но и (по возможности) передавая звуками. Например, чистит пылесосом пол, забивает гвоздь, пилит, едет на машине, стирает, рубит дрова, трёт на тёрке и т. д. Дети угадывают действия.

Творческие игры и задания для конструктивной деятельности

1. «Строим дом»

Цель: Составление домов разных размеров. Учить детей подбирать двери, окна, крыши, соответствующие величине данного дома.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни — Строители, они строят дом; другие — Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей — Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

2. «Необычные картины»

Цель: Развитие внимания; логического мышления.

Оборудование: поднос, пуговицы, скрепки, пробки от бутылок, флаконов, природный материал: соломка, чешуйки шишек, ракушки, мелкие камушки, засушенные цветы, листья, семена растений, лист картона.

Ход игры: на подносе разложен материал. Взрослый предлагает создать необычные картины, а для их создания требуются не карандаши и краски, а

то, что лежит на подносе. Представьте себе картину, которую хотите получить. Сделайте её набросок на листе бумаги. При помощи взрослого прикрепите к картону.

3. «Волшебная дорожка»

Цель: Развитие воображения. Умение работать в команде. Закрепление названий цветов.

Ход игры. Дети сидят в кругу и у каждого ребенка есть разные детали конструктора. Дети делают ход по кругу. Первый кладет любой кирпичик, а последующие кладут кирпичик такого же цвета, либо такой же формы.

Картотека игр- забав

«Краски»

Цель: Развлечь детей, создать у них хорошее, радостное настроение.

Ход игры: Один из игроков - "покупатель", другой — "продавец", все остальные — "краски". Каждая "краска" загадывала себе свой цвет и сообщала его "продавцу". "Краски и продавец" садятся на скамью и тут же приходит покупатель: "Тук-тук!" "Кто там?", — спрашивает продавец. "Я, покупатель". "Зачем пришел?" "За краской", "За какой?".

Называется определенный цвет краски; если его нет, "продавец" отвечает: "Такой нет. Скачи по дорожке на одной ножке!" "Покупатель" делает круг на одной ножке и возвращается за новой краской. Если же краска присутствует, "продавец" говорит: "Есть такая. Плати сто рублей". "Покупатель" "расплачивается" — хлопая нужное количество раз по ладошке, "краска" вскакивает и убегает. "Покупатель" старается поймать краску, если получилось — "краска" становится "покупателем".

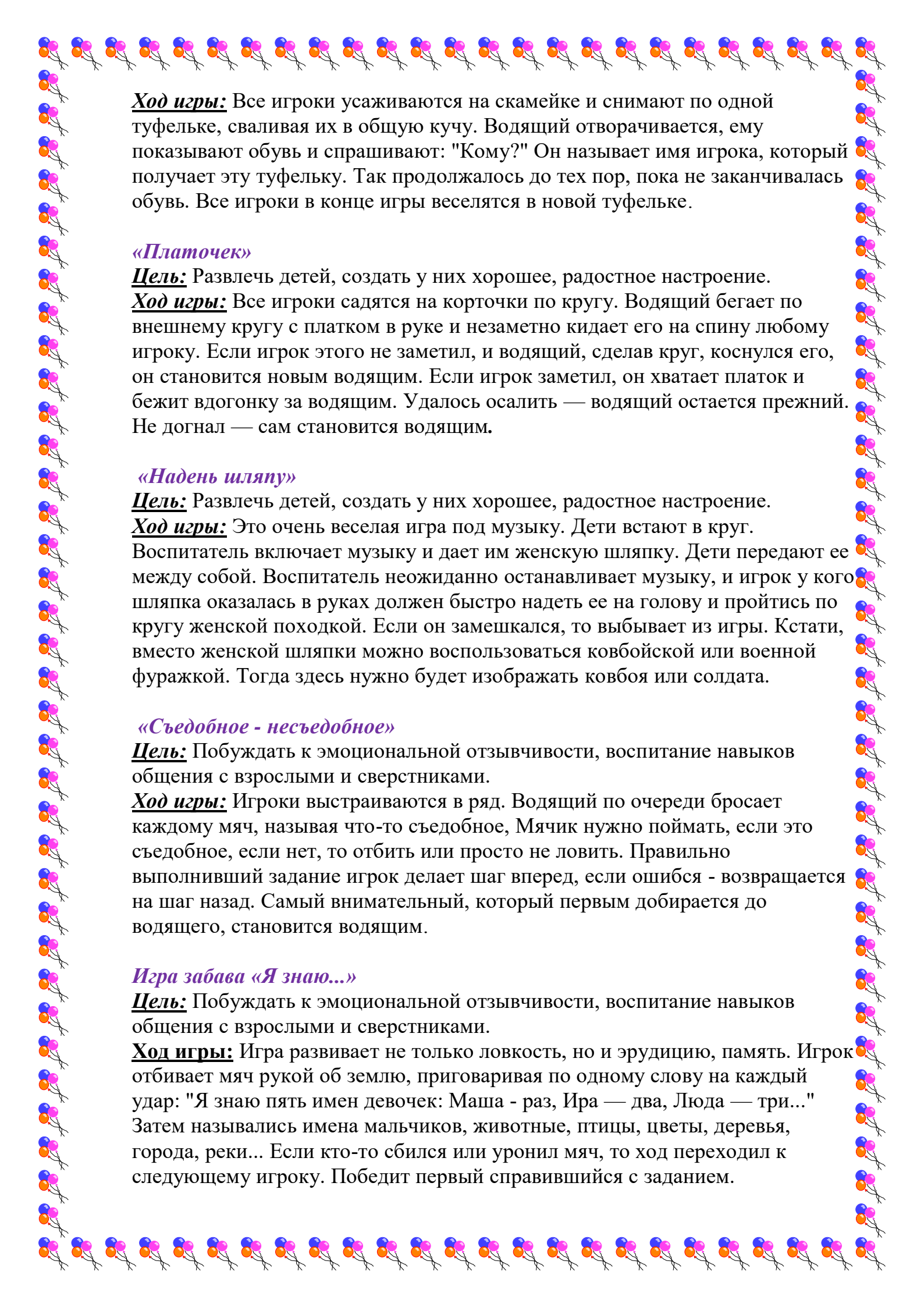
«Колечко»

Цель: Развлечь детей, создать у них хорошее, радостное настроение.

Ход игры: Играют, сидя на скамеечке. Все складывают ладошки лодочкой, а ведущий, у которого в ладонях лежит мелкий предмет (колечко, камешек), проводит своими руками между ладонями каждого игрока, незаметно вкладывает кому-либо колечко. Отходя в сторону, говорит: "Колечко-колечко, выйди на крылечко!" Игрок с "колечком" должен быстро встать, а другие участники — его удержать. Удалось — он становится ведущим.

«Золушка»

Цель: Развлечь детей, создать у них хорошее, радостное настроение.



Ход игры: Все игроки усаживаются на скамейке и снимают по одной туфельке, сваливая их в общую кучу. Водящий отворачивается, ему показывают обувь и спрашивают: "Кому?" Он называет имя игрока, который получает эту туфельку. Так продолжалось до тех пор, пока не заканчивалась обувь. Все игроки в конце игры веселятся в новой туфельке.

«Платочек»

Цель: Развлечь детей, создать у них хорошее, радостное настроение.

Ход игры: Все игроки садятся на корточки по кругу. Водящий бегает по внешнему кругу с платком в руке и незаметно кидает его на спину любому игроку. Если игрок этого не заметил, и водящий, сделав круг, коснулся его, он становится новым водящим. Если игрок заметил, он хватается за платок и бежит вдогонку за водящим. Удалось осалить — водящий остается прежний. Не догнал — сам становится водящим.

«Надень шляпу»

Цель: Развлечь детей, создать у них хорошее, радостное настроение.

Ход игры: Это очень веселая игра под музыку. Дети встают в круг. Воспитатель включает музыку и дает им женскую шляпку. Дети передают ее между собой. Воспитатель неожиданно останавливает музыку, и игрок у кого шляпка оказалась в руках должен быстро надеть ее на голову и пройти по кругу женской походкой. Если он замешкался, то выбывает из игры. Кстати, вместо женской шляпки можно воспользоваться ковбойской или военной фуражкой. Тогда здесь нужно будет изображать ковбоя или солдата.

«Съедобное - несъедобное»

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход игры: Игроки выстраиваются в ряд. Водящий по очереди бросает каждому мяч, называя что-то съедобное, Мячик нужно поймать, если это съедобное, если нет, то отбить или просто не ловить. Правильно выполнивший задание игрок делает шаг вперед, если ошибся - возвращается на шаг назад. Самый внимательный, который первым добирается до водящего, становится водящим.

Игра забава «Я знаю...»

Цель: Побуждать к эмоциональной отзывчивости, воспитание навыков общения с взрослыми и сверстниками.

Ход игры: Игра развивает не только ловкость, но и эрудицию, память. Игрок отбивает мяч рукой об землю, приговаривая по одному слову на каждый удар: "Я знаю пять имен девочек: Маша - раз, Ира — два, Люда — три..." Затем назывались имена мальчиков, животные, птицы, цветы, деревья, города, реки... Если кто-то сбился или уронил мяч, то ход переходил к следующему игроку. Победит первый справившийся с заданием.

Картотека сюжетно-ролевых игр *Собираемся на прогулку*



Цель: развивать у детей умение подбирать одежду для разного сезона, научить правильно называть элементы одежды, закреплять обобщенные понятия «одежда», «обувь», воспитывать заботливое отношение к окружающим.

Оборудование: куклы, одежда для всех периодов года (для лета, зимы, весны и осени), маленький шкафчик для одежды и стульчик.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: в гости к детям приходит новая кукла. Она знакомится с ними и хочет поиграть. Но ребята собираются на прогулку и предлагают кукле идти с ними. Кукла жалуется, что она не может одеваться, и тогда ребята предлагают ей свою помощь. Дети достают из шкафчика кукольную одежду, называют ее, выбирают то, что нужно сейчас одеть по погоде. С помощью воспитателя в правильной последовательности они одевают куклу. Затем дети одеваются сами и выходят вместе с куклой на прогулку. По возвращении с прогулки дети раздеваются сами и раздевают куклу в нужной последовательности, комментируя свои действия.

Магазин



Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и

покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

Аптека



Цель: расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

Оборудование: игрушечное оборудование аптеки.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью – Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их Фармацевтам, чтобы они приготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает Работникам аптеки и Посетителям разобраться в затруднительных ситуациях. Лекарства выдаются строго по рецептам. Роли дети распределяют самостоятельно, по желанию.

День рождения Степашки



Цель: расширить знания детей о способах и последовательности сервировки стола для праздничного обеда, закрепить знания

о столовых предметах, воспитывать внимательность, заботливость, ответственность, желание помочь, расширить словарный запас: ввести понятия «праздничный обед»,

«именины», «сервировка», «посуда», «сервис».

Оборудование: игрушки, которые могут прийти в гости к Степашке, столовые предметы – тарелки, вилки, ложки, ножи, чашки, блюдца, салфетки, скатерть, столик, стульчики.

Возраст: 3–4 года.

Ход игры: воспитатель сообщает детям о том, что у Степашки сегодня день рождения, предлагает пойти к нему в гости и поздравить его. Дети берут игрушки, идут в гости к Степашке и поздравляют его. Степашка предлагает всем чай с тортом и просит помочь ему накрыть стол. Дети активно участвуют в этом, с помощью воспитателя сервируют стол. Необходимо обращать внимание на взаимоотношения между детьми в процессе игры.



Заключение

Игра-вид деятельности, в процессе которой строится личность дошкольника, его морально-волевые качества; в игре реализуется потребность воздействия на мир.

Творческая игра влияет на ребенка всесторонне, является первой ступенью в самостоятельном общении ребенка с другими детьми. В игре ребенок входит в детский коллектив, который начинает определенным образом влиять на его развитие. Этот коллектив в своих творческих играх живет по законам дружбы, внимания друг к другу, отсутствия национальной розни, которые закрепляются в сознании детей с ранних лет.

В творческой игре ребенок не просто изображает виденное им, запечатлевая какое-либо событие, те или иные отношения. В этих играх происходит более глубокий, сложный процесс преобразования и усвоения того, что взято из жизни.

Благодаря исключительному влиянию творческой игры на развитие личности ребенка она является важным средством воспитания с первых лет жизни на протяжении всего дошкольного и младшего школьного возраста.

Таким образом, наша методическая разработка способствовала развитию детей и всех компонентов их игровой деятельности, именно игре принадлежит большая роль в жизни и развитии детей. В игровой деятельности формируются многие положительные качества ребенка, интерес и готовность к предстоящему учению, развиваются его познавательные способности. Игра важна и для подготовки ребенка к будущему, и для того, чтобы сделать его настоящую жизнь полной и счастливой.



ЛИТЕРАТУРА

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М. ; Л. ,2013.
2. Венгер Л. А., Мухина В. С. Психология. -М., 2014
3. Воспитание детей в игре. / Сост. :А. К. Бондаренко, А. И. Матусик; Под. ред. Д. В. Менджерицкой. -М. :Л. ,2015.
4. Игры детей. Сост. П. И. Дымшиц. М., 2011
5. Любимые детские игры (для занятий с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста)/ Сост. Г. Н. Гришина. -М. :ТЦ «Сфера», 2013.-96 с.
6. Ожегов С. И. Словарь русского языка. М. ,2009.
7. Примерное комплексно-тематическое планирование к программе «От рождения до школы». Средней группы/В. В. Гербова, Н. Ф. Губанова, О. В. Дыбина и др. -м. : МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2016.-160с.
8. Психология: Словарь/Под ред. А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. - М, 2013
9. Российская педагогическая энциклопедия. -М. ,2014.
10. Циклы игровых комплексов с детьми 2-4 лет в адаптационный период по программе «От рождения до школы»/авт. -сост. О. Е. Белова. - Волгоград: Учитель. 2015.-154.



Приложение

Консультация для родителей

«Творческие игры в семье»

Игра вдвойне интересней, когда ребенок чувствует поддержку и заинтересованность самых родных и любимых людей – родителей.

Игра – это самое важное, интересное, это познание и творчество. Игра готовит ребенка к жизненным ситуациям, вырабатывая осмысленные алгоритмы поведения в разных жизненных ситуациях.

Играйте со своими детьми!

Не бойтесь вспоминать свое детство и рассказывать ребенку о том, как вы играли сами и со своими друзьями, показывать ему свою искренность, эмоции.

Развитие творческих способностей очень важная задача, т.к. современное общество нуждается в неординарных личностях, способных на полёт мысли. Развить такие способности и не потеряться в море жизни ребёнку помогут творческие игры. Их задача – формирование способов мышления, основанных на умении сравнивать, анализировать, систематизировать и фантазировать. Эти игры могут проводиться без особых материальных затрат, так как построены на общении с ребёнком. Вы можете играть в них во время поездки в машине, по дороге в детский сад, магазин и т.п., или время прогулки. Самая простая игра «Да-нетка», где один задумывает слово, а остальные с помощью наводящих вопросов пытаются его отгадать. Отвечать можно только «да» или «нет». Додумывание образов – следующая ступенька творческих игр. Получив согласие ребенка на роль, поинтересуйтесь «А кем я буду? А какой я буду лисой — доброй или злой? Что меня дальше ждёт? Кого я встречу?» И т.д. Постоянное общение в вопросно – ответной форме, неожиданные и фантастические варианты сюжета (по типу «Машины сказки») – хороший вариант творческого фантазирования. Взрослым важно проявлять инициативу и желание участвовать в игре.

В процессе совместной игры старайтесь побуждать ребенка проигрывать с каждым разом все более сложный сюжет, стимулируя речевую активность детей, включая в сюжет игры различные игрушки, побуждая детей от их лица осуществлять ролевой диалог, проигрывая приключения, которые якобы произошли с ними, варианты завершения игры. Ребенок должен научиться управлять любой сложившейся ситуацией, выделяя и обозначая целостные сюжетные события, комбинируя их в необходимой последовательности согласованно с партнером. Проигрывайте ситуации с игрушками по правилам безопасности (поведение ребёнка в критических обстоятельствах – встреча с незнакомцем, пожар в доме, помощь, попавшему в беду, отключение света в доме или в лифте и т.д.) Не

бойтесь посвящать его в проблему добра и зла. Но учите находить во всех окружающих событиях и явлениях и хорошее и плохое – это следующий этап игр. Постепенно вы со своим чадом подойдете к пониманию устройства мира. В этом вам помогут игры «Конструктор вещей», «Системный оператор», «Что раньше, что потом». Описание этих и многих других игр на развитие творческих способностей ваших детей вы найдете ниже.

Помните, каждый ребёнок – гениален, нужно помочь ему сориентироваться в этом мире и лучший способ для этого - совместная игровая деятельность. Успехов вам, дорогие родители!

Предлагаемые игры.

«Королевство сказок»

Цель: развивать ассоциативность мышления, учить детей развивать воображение.

Ход игры. Взрослый предлагает детям поиграть в необычную игру «Королевство сказок». Каждый загадывает своего любимого сказочного персонажа. Все герои живут в одном королевстве. Кто-то работает поваром, кто-то продавцом и т. д. Далее выбирается и разыгрывается конкретный эпизод жизни сказочного королевства. Например, один из героев именинник, к нему приходят в гости все остальные; жители королевства на базаре или на воздушном шаре и др.

Дети должны начать взаимодействовать в воображаемых событиях и ролях в этом королевстве. Однако в своих действиях придерживаться характера сказочного героя. Т. е. Буратино должен быть шалуном, Красная шапочка – доверчивой, Золушка – заботливой и доброй.

«Превращения»

Цель: развивать ассоциативность мышления, учить детей сравнивать изображения.

Материал. Картинка с изображением абстрактного элемента, с предметным и сюжетным изображением, в которых этот элемент присутствует; фломастеры.

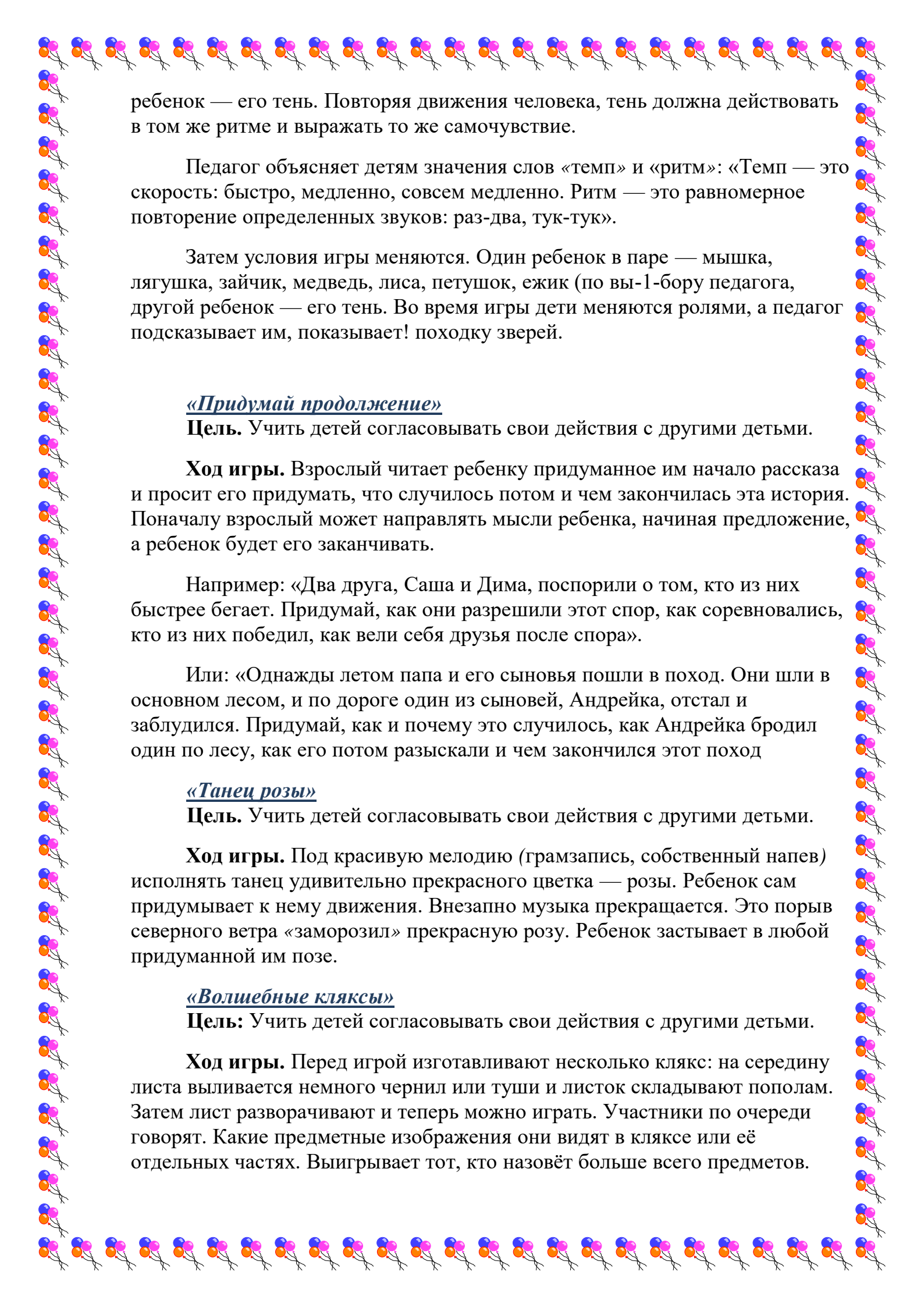
Ход игры. Игра проводится в форме соревнования: «Кто больше и быстрее найдет «спрятанный элемент» в предложенных картинках. Чтобы не запутаться, обводить уже найденные элементы фломастером.

После выполнения задания можно дать детям самим нарисовать такие картинки и предложить другим ребятам найти скрытый элемент.

«Тень»

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с другими игроками.

Дети разбиваются на пары. Один ребенок в паре — это человек, он «ходит по лесу»: собирает грибы, ягоды, ловит бабочек и т. д. Другой



ребенок — его тень. Повторяя движения человека, тень должна действовать в том же ритме и выражать то же самочувствие.

Педагог объясняет детям значения слов «темп» и «ритм»: «Темп — это скорость: быстро, медленно, совсем медленно. Ритм — это равномерное повторение определенных звуков: раз-два, тук-тук».

Затем условия игры меняются. Один ребенок в паре — мышка, лягушка, зайчик, медведь, лиса, петушок, ежик (по вы-1-бору педагога, другой ребенок — его тень. Во время игры дети меняются ролями, а педагог подсказывает им, показывает! походку зверей.

«Придумай продолжение»

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с другими детьми.

Ход игры. Взрослый читает ребенку придуманное им начало рассказа и просит его придумать, что случилось потом и чем закончилась эта история. Поначалу взрослый может направлять мысли ребенка, начиная предложение, а ребенок будет его заканчивать.

Например: «Два друга, Саша и Дима, поспорили о том, кто из них быстрее бежит. Придумай, как они разрешили этот спор, как соревновались, кто из них победил, как вели себя друзья после спора».

Или: «Однажды летом папа и его сыновья пошли в поход. Они шли в основном лесом, и по дороге один из сыновей, Андрейка, отстал и заблудился. Придумай, как и почему это случилось, как Андрейка бродил один по лесу, как его потом разыскали и чем закончился этот поход».

«Танец розы»

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с другими детьми.

Ход игры. Под красивую мелодию (грамзапись, собственный напев) исполнять танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения. Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

«Волшебные кляксы»

Цель: Учить детей согласовывать свои действия с другими детьми.

Ход игры. Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и листок складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят. Какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

«Неизвестное животное»

Цель: развивать ассоциативность мышления, логическое мышление.

Ход игры. Каждый играющий на своем листе рисует вверху голову человека, животного, птицы и т. д., затем, загнув листок так, чтобы было видно только кусочек шеи, передает лист соседу. Тот должен продолжить рисунок верхней частью тела и загнув снова передать листок следующему игроку, который рисует конечности. Таким образом, дорисовываются листы всех играющих, не зная, чья голова или туловище были нарисованы партнером. В конце игры получается коллекция неизвестных, смешных животных.

«Я начинаю предложение, а вы заканчиваете»

Цель: развивать ассоциативность мышления, логическое мышление.

Ход игры. Педагог начинает фразу, дети продолжают, используя воображение, фантазию и полученные знания: «Если бы не было учителей, то ...», «Если бы не было врачей, то ...», «Если бы не было дворников, то...», «Если бы не было водителей, то ...» и т. д.

«Творческие подвижные игры». Мастер-класс для воспитателей ДОО

Цель: систематизировать представления педагогов о подвижных играх как о форме приобщения детей к здоровому образу жизни. Вносить элементы творчества и театрализованности в игру.

Задачи:

- ✓ Познакомить педагогов с некоторыми творческими подвижными играми.
- ✓ Закрепить знания участников мастера – класса об организации и проведении подвижных игр.
- ✓ Повысить профессиональную компетентность участников мастер – класса.

Материалы: атрибуты для подвижных игр.

Участники мастер – класса приглашаются занять свои места.

Добрый день, уважаемые коллеги! Сегодня мастер - класс будет посвящен творческим подвижным играм и их значению в приобщении к здоровому образу жизни дошкольников.

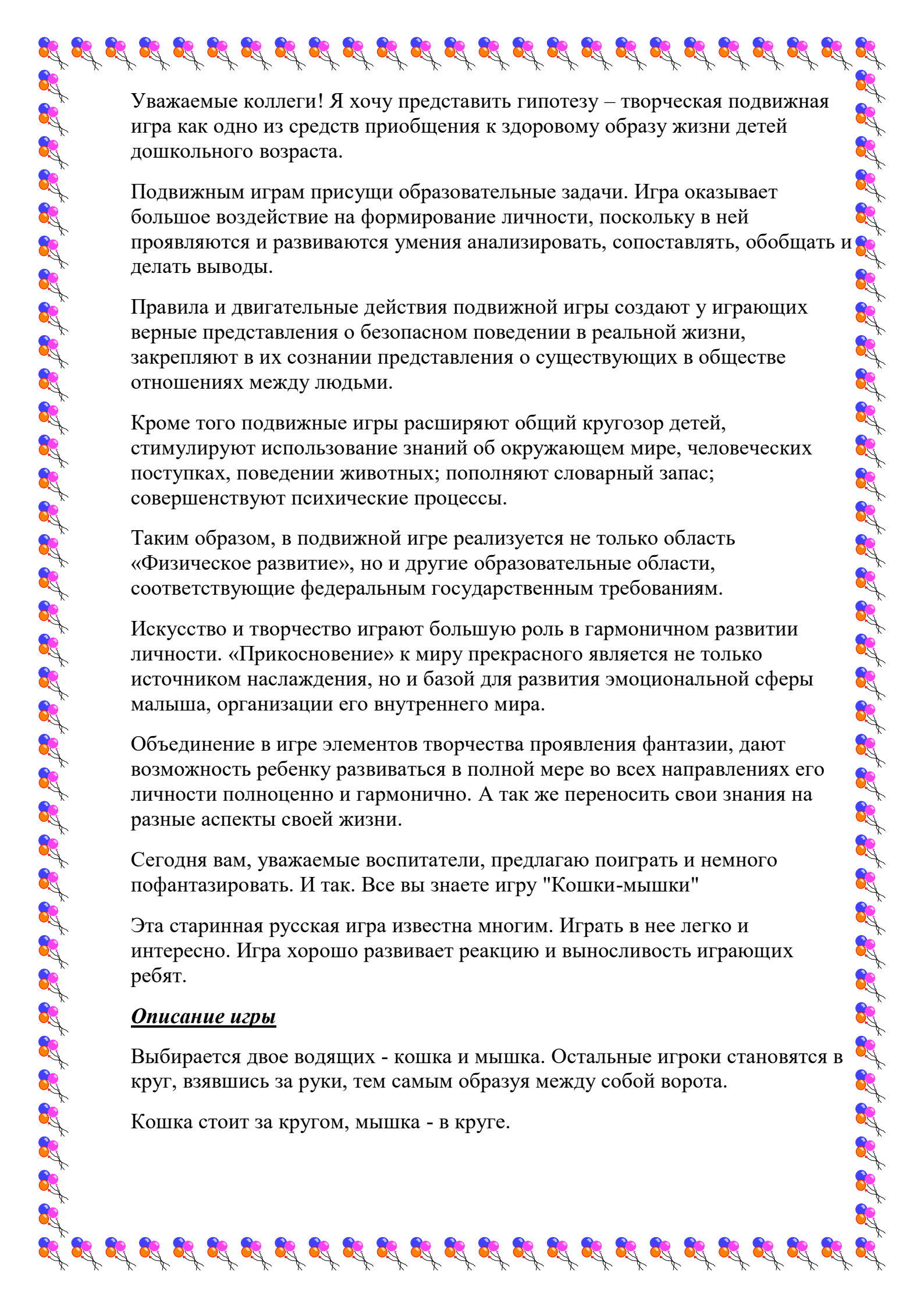
Сегодня, как показывает статистика, наблюдается ухудшение здоровья дошкольников. Среди множества причин называют снижение двигательной активности. Проведенные исследования установили, что современные дети много времени уделяют компьютерным играм. А как мы знаем долгое проведение за монитором компьютера ухудшает осанку, зрение, нервную систему детей. Недостаток движения у дошкольников приводит к потере здоровья.

Здоровье всегда считалось одной из высших ценностей человека, основой активной творческой жизни. Крепкое здоровье необходимо педагогу, потому что от него в огромной степени зависит здоровье подрастающего поколения.

Уважаемые коллеги! Я предлагаю вам встать в круг, передавая мячик, друг другу, поделитесь секретами сохранения и укрепления своего здоровья (Участники мастер – класса выполняют задание)

А теперь расскажите, как вы заботитесь о здоровье своих воспитанников? (Участники мастер – класса выполняют задание)

Подвижные игры просто необходимы детям дошкольного возраста - они развивают координацию, благотворно влияя на вестибулярный аппарат, стимулируют кровообращение, укрепляя сердечно-сосудистую систему, способствуют формированию правильной осанки и повышению иммунитета к заболеваниям.



Уважаемые коллеги! Я хочу представить гипотезу – творческая подвижная игра как одно из средств приобщения к здоровому образу жизни детей дошкольного возраста.

Подвижным играм присущи образовательные задачи. Игра оказывает большое воздействие на формирование личности, поскольку в ней проявляются и развиваются умения анализировать, сопоставлять, обобщать и делать выводы.

Правила и двигательные действия подвижной игры создают у играющих верные представления о безопасном поведении в реальной жизни, закрепляют в их сознании представления о существующих в обществе отношениях между людьми.

Кроме того подвижные игры расширяют общий кругозор детей, стимулируют использование знаний об окружающем мире, человеческих поступках, поведении животных; пополняют словарный запас; совершенствуют психические процессы.

Таким образом, в подвижной игре реализуется не только область «Физическое развитие», но и другие образовательные области, соответствующие федеральным государственным требованиям.

Искусство и творчество играют большую роль в гармоничном развитии личности. «Прикосновение» к миру прекрасного является не только источником наслаждения, но и базой для развития эмоциональной сферы малыша, организации его внутреннего мира.

Объединение в игре элементов творчества проявления фантазии, дают возможность ребенку развиваться в полной мере во всех направлениях его личности полноценно и гармонично. А так же переносить свои знания на разные аспекты своей жизни.

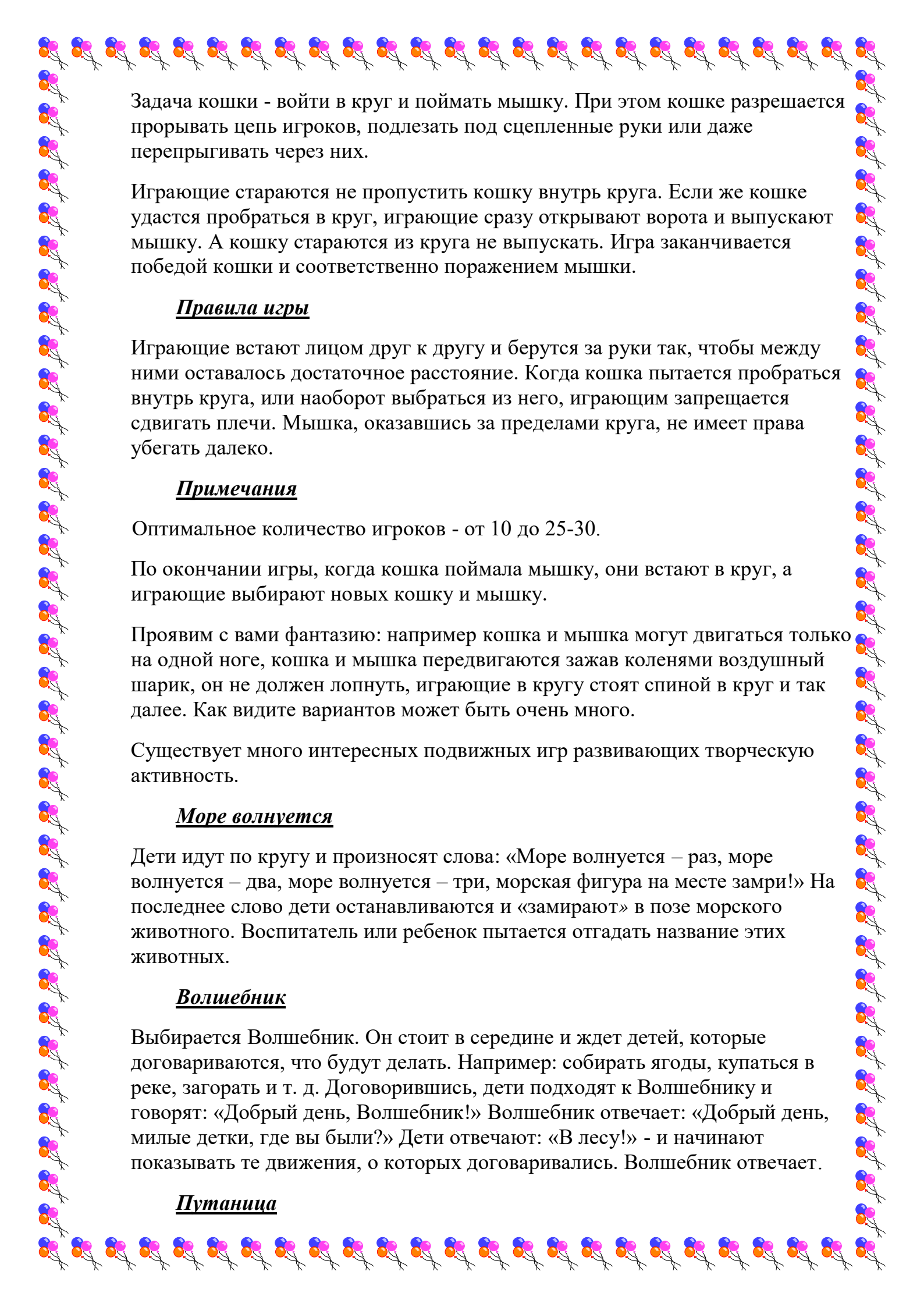
Сегодня вам, уважаемые воспитатели, предлагаю поиграть и немного пофантазировать. И так. Все вы знаете игру "Кошки-мышки"

Эта старинная русская игра известна многим. Играть в нее легко и интересно. Игра хорошо развивает реакцию и выносливость играющих ребят.

Описание игры

Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота.

Кошка стоит за кругом, мышка - в круге.



Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них.

Играющие стараются не пропустить кошку внутрь круга. Если же кошке удастся пробраться в круг, играющие сразу открывают ворота и выпускают мышку. А кошку стараются из круга не выпускать. Игра заканчивается победой кошки и соответственно поражением мышки.

Правила игры

Играющие встают лицом друг к другу и берутся за руки так, чтобы между ними оставалось достаточное расстояние. Когда кошка пытается пробраться внутрь круга, или наоборот выбраться из него, играющим запрещается сдвигать плечи. Мышка, оказавшись за пределами круга, не имеет права убежать далеко.

Примечания

Оптимальное количество игроков - от 10 до 25-30.

По окончании игры, когда кошка поймала мышку, они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Проявим с вами фантазию: например кошка и мышка могут двигаться только на одной ноге, кошка и мышка передвигаются зажав коленями воздушный шарик, он не должен лопнуть, играющие в кругу стоят спиной в круг и так далее. Как видите вариантов может быть очень много.

Существует много интересных подвижных игр развивающих творческую активность.

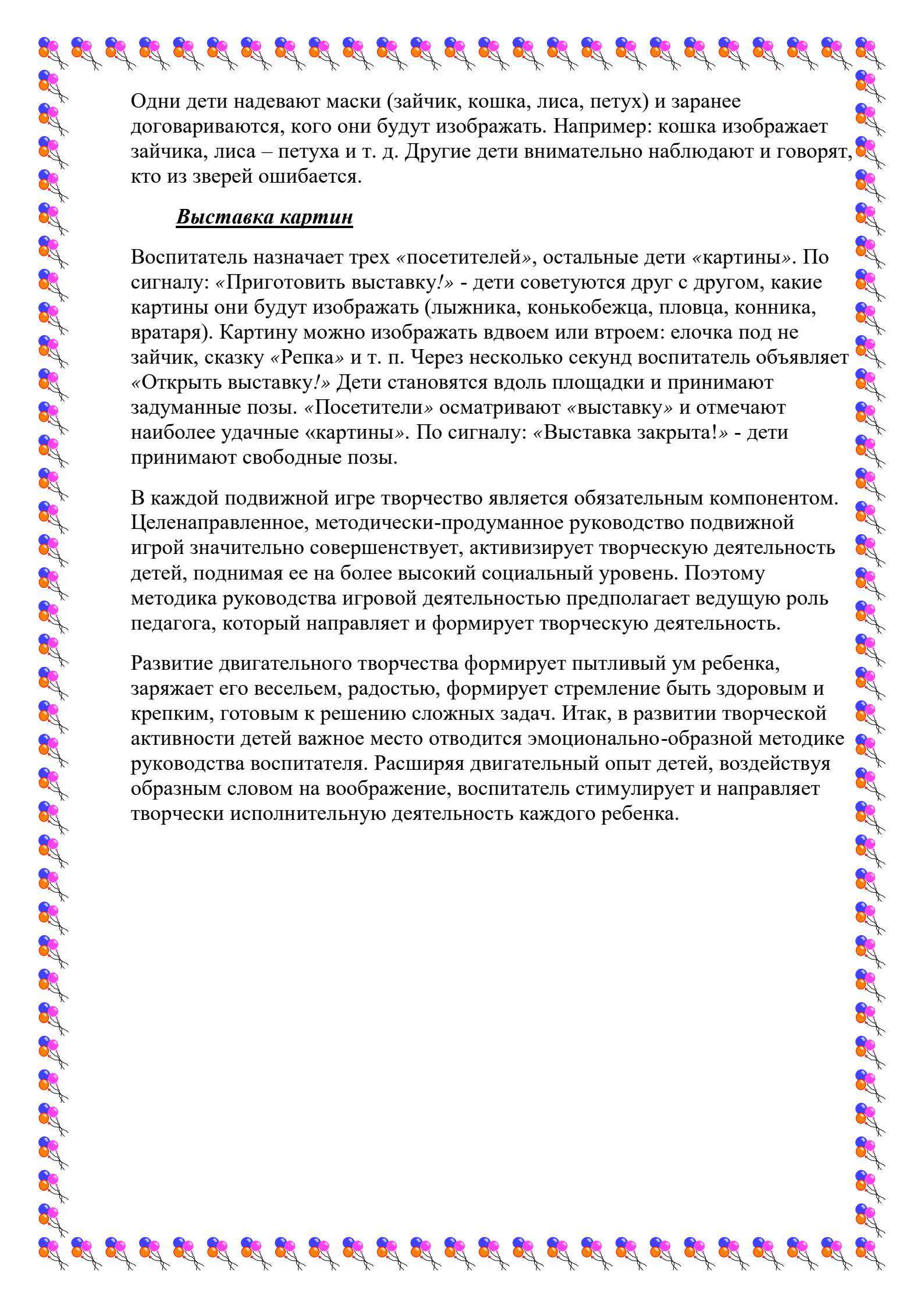
Море волнуется

Дети идут по кругу и произносят слова: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура на месте замри!» На последнее слово дети останавливаются и «замирают» в позе морского животного. Воспитатель или ребенок пытается отгадать название этих животных.

Волшебник

Выбирается Волшебник. Он стоит в середине и ждет детей, которые договариваются, что будут делать. Например: собирать ягоды, купаться в реке, загорать и т. д. Договорившись, дети подходят к Волшебнику и говорят: «Добрый день, Волшебник!» Волшебник отвечает: «Добрый день, милые детки, где вы были?» Дети отвечают: «В лесу!» - и начинают показывать те движения, о которых договаривались. Волшебник отвечает.

Путаница



Одни дети надевают маски (зайчик, кошка, лиса, петух) и заранее договариваются, кого они будут изображать. Например: кошка изображает зайчика, лиса – петуха и т. д. Другие дети внимательно наблюдают и говорят, кто из зверей ошибается.

Выставка картин

Воспитатель назначает трех «посетителей», остальные дети «картины». По сигналу: «Приготовить выставку!» - дети советуются друг с другом, какие картины они будут изображать (лыжника, конькобежца, пловца, конника, вратаря). Картину можно изображать вдвоем или втроем: елочка под не зайчик, сказку «Репка» и т. п. Через несколько секунд воспитатель объявляет «Открыть выставку!» Дети становятся вдоль площадки и принимают задуманные позы. «Посетители» осматривают «выставку» и отмечают наиболее удачные «картины». По сигналу: «Выставка закрыта!» - дети принимают свободные позы.

В каждой подвижной игре творчество является обязательным компонентом. Целенаправленное, методически-продуманное руководство подвижной игрой значительно совершенствует, активизирует творческую деятельность детей, поднимая ее на более высокий социальный уровень. Поэтому методика руководства игровой деятельностью предполагает ведущую роль педагога, который направляет и формирует творческую деятельность.

Развитие двигательного творчества формирует пытливый ум ребенка, заряжает его весельем, радостью, формирует стремление быть здоровым и крепким, готовым к решению сложных задач. Итак, в развитии творческой активности детей важное место отводится эмоционально-образной методике руководства воспитателя. Расширяя двигательный опыт детей, воздействуя образным словом на воображение, воспитатель стимулирует и направляет творчески исполнительную деятельность каждого ребенка.

Мастер-класс для педагогов

«Театрализованные игры в детском саду»

Цель: повышение компетентности педагогов в применении театрализованной деятельности в детском саду.

Задачи:

- ✓ познакомить педагогов с разными видами театров;
- ✓ побудить к широкому использованию театральной деятельности в детском саду;
- ✓ научить педагогов изготавливать некоторые виды театральных кукол.

Ход мастер-класса:

- Добрый день, уважаемые коллеги!

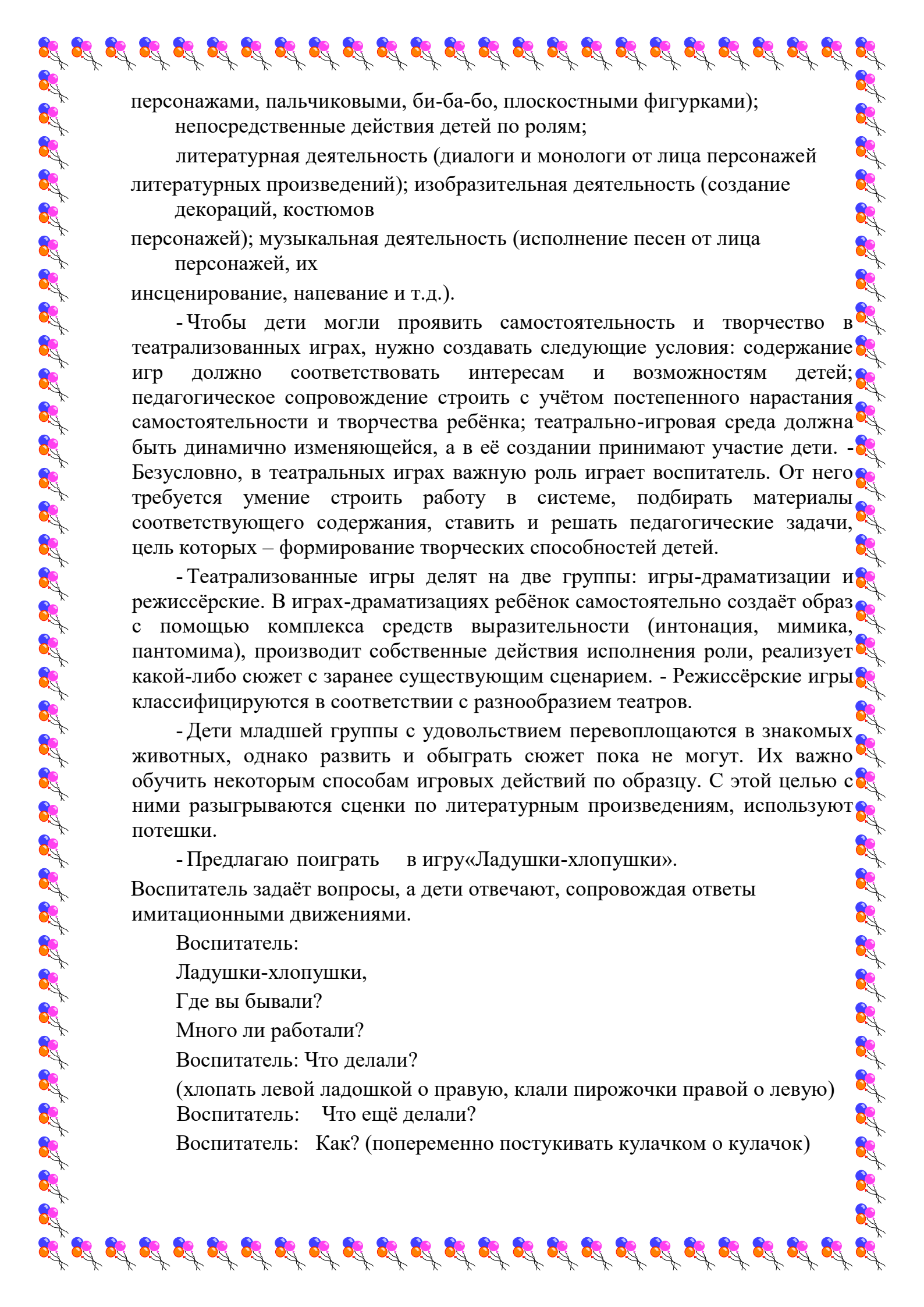
- Тема моего мастер-класса «Театрализованные игры в детском саду». Актуальность моего мастер-класса заключается в том, что театрализованная деятельность является одним из самых популярных и увлекательных направлений в дошкольном воспитании. С точки зрения педагогической привлекательности можно говорить об универсальности, игровой природе и социальной направленности, а также о коррекционных возможностях театра.

- Цель, которую я ставлю, занимаясь с детьми – сделать жизнь наших воспитанников интересной, содержательной, наполненной радостью творчества. Как сделать каждое занятие с ребёнком интересным и увлекательным, просто и ненавязчиво рассказать ему о самом главном – о красоте и многообразии этого мира, как интересно можно жить в нём? Как научить ребёнка всему, что ему пригодится в этой сложной современной жизни? Как воспитать и развить основные его способности: слышать, видеть, чувствовать, понимать, фантазировать и придумывать?

- Большое и разнообразное влияние театрализованной деятельности на личность ребёнка позволяет использовать её в качестве сильного, но ненавязчивого педагогического средства, так как сам ребёнок испытывает при этом удовольствие, радость.

- Воспитательные возможности театрализованных игр очень широки. Участвуя в них, дети знакомятся с окружающим миром через образы, краски, звуки, а правильно поставленные вопросы заставляют их думать, анализировать, делать выводы и обобщения. В процессе работы над выразительностью реплик персонажей, собственных высказываний активизируется словарь ребёнка, совершенствуется звуковая культура речи, её интонационный строй. Игра может изменить отношение ребёнка к себе, самочувствие, способы общения со сверстниками. Любимые герои становятся образцами для подражания. Именно способность ребёнка к такой идентификации с полюбившимся образом позволяет нам, педагогам, через театрализованные игры оказывать позитивное влияние на детей.

- Театрализованные игры включают такие компоненты: действия детей с кукольными персонажами (сюжетными и образными)



персонажами, пальчиковыми, би-ба-бо, плоскостными фигурками);
непосредственные действия детей по ролям;
литературная деятельность (диалоги и монологи от лица персонажей
литературных произведений); изобразительная деятельность (создание
декораций, костюмов
персонажей); музыкальная деятельность (исполнение песен от лица
персонажей, их
инсценирование, напевание и т.д.).

- Чтобы дети могли проявить самостоятельность и творчество в театрализованных играх, нужно создавать следующие условия: содержание игр должно соответствовать интересам и возможностям детей; педагогическое сопровождение строить с учётом постепенного нарастания самостоятельности и творчества ребёнка; театрально-игровая среда должна быть динамично изменяющейся, а в её создании принимают участие дети. - Безусловно, в театральных играх важную роль играет воспитатель. От него требуется умение строить работу в системе, подбирать материалы соответствующего содержания, ставить и решать педагогические задачи, цель которых – формирование творческих способностей детей.

- Театрализованные игры делят на две группы: игры-драматизации и режиссёрские. В играх-драматизациях ребёнок самостоятельно создаёт образ с помощью комплекса средств выразительности (интонация, мимика, пантомима), производит собственные действия исполнения роли, реализует какой-либо сюжет с заранее существующим сценарием. - Режиссёрские игры классифицируются в соответствии с разнообразием театров.

- Дети младшей группы с удовольствием перевоплощаются в знакомых животных, однако развить и обыграть сюжет пока не могут. Их важно обучить некоторым способам игровых действий по образцу. С этой целью с ними разыгрываются сценки по литературным произведениям, используют потешки.

- Предлагаю поиграть в игру «Ладушки-хлопушки».

Воспитатель задаёт вопросы, а дети отвечают, сопровождая ответы имитационными движениями.

Воспитатель:

Ладушки-хлопушки,

Где вы бывали?

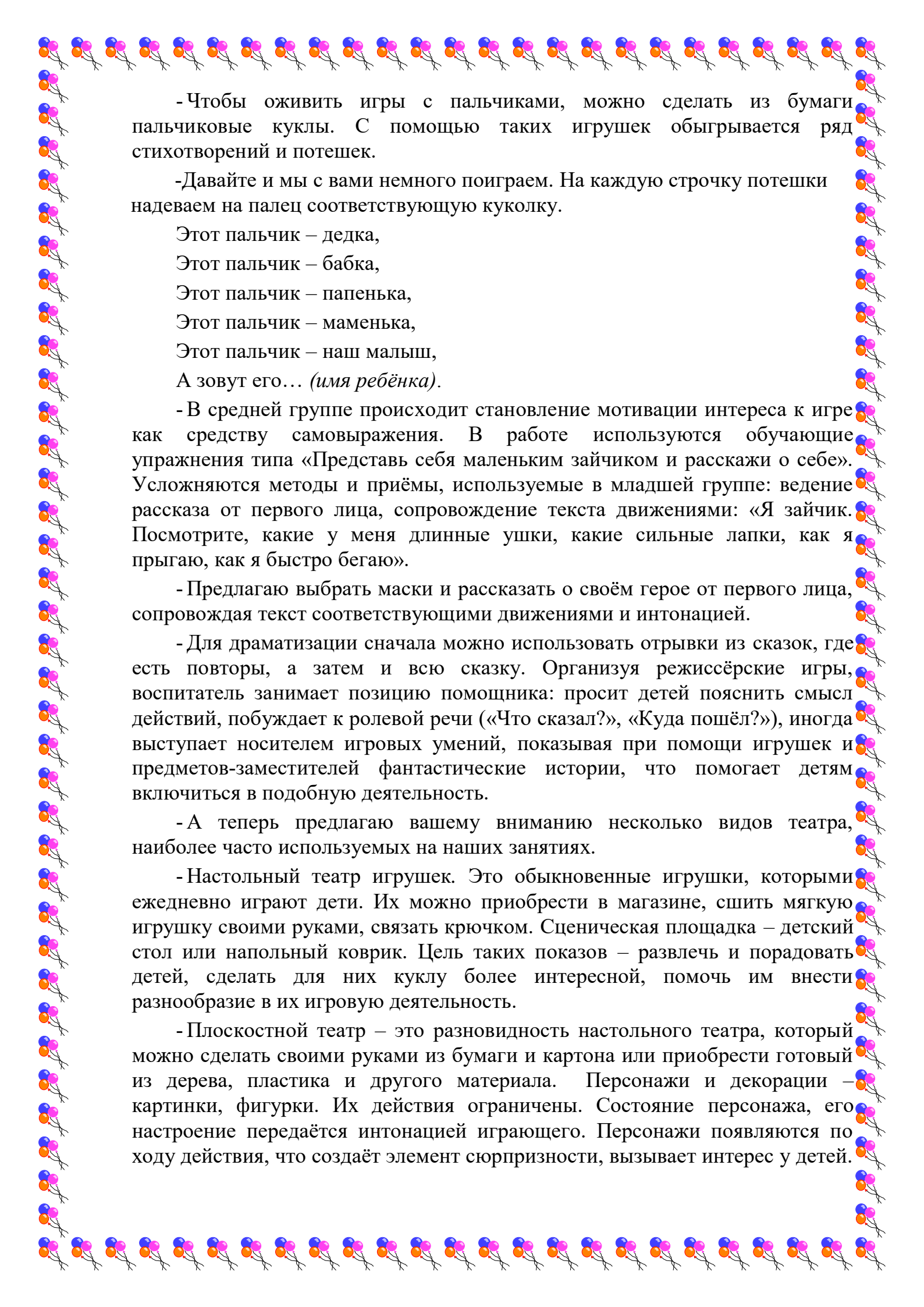
Много ли работали?

Воспитатель: Что делали?

(хлопать левой ладонью о правую, клали пирожочки правой о левую)

Воспитатель: Что ещё делали?

Воспитатель: Как? (попеременно постукивать кулачком о кулачок)



- Чтобы оживить игры с пальчиками, можно сделать из бумаги пальчиковые куклы. С помощью таких игрушек обыгрывается ряд стихотворений и потешек.

- Давайте и мы с вами немного поиграем. На каждую строчку потешки надеваем на палец соответствующую куколку.

Этот пальчик – дедка,

Этот пальчик – бабка,

Этот пальчик – папенька,

Этот пальчик – маменька,

Этот пальчик – наш малыш,

А зовут его... (*имя ребёнка*).

- В средней группе происходит становление мотивации интереса к игре как средству самовыражения. В работе используются обучающие упражнения типа «Представь себя маленьким зайчиком и расскажи о себе». Усложняются методы и приёмы, используемые в младшей группе: ведение рассказа от первого лица, сопровождение текста движениями: «Я зайчик. Посмотрите, какие у меня длинные ушки, какие сильные лапки, как я прыгаю, как я быстро бегаю».

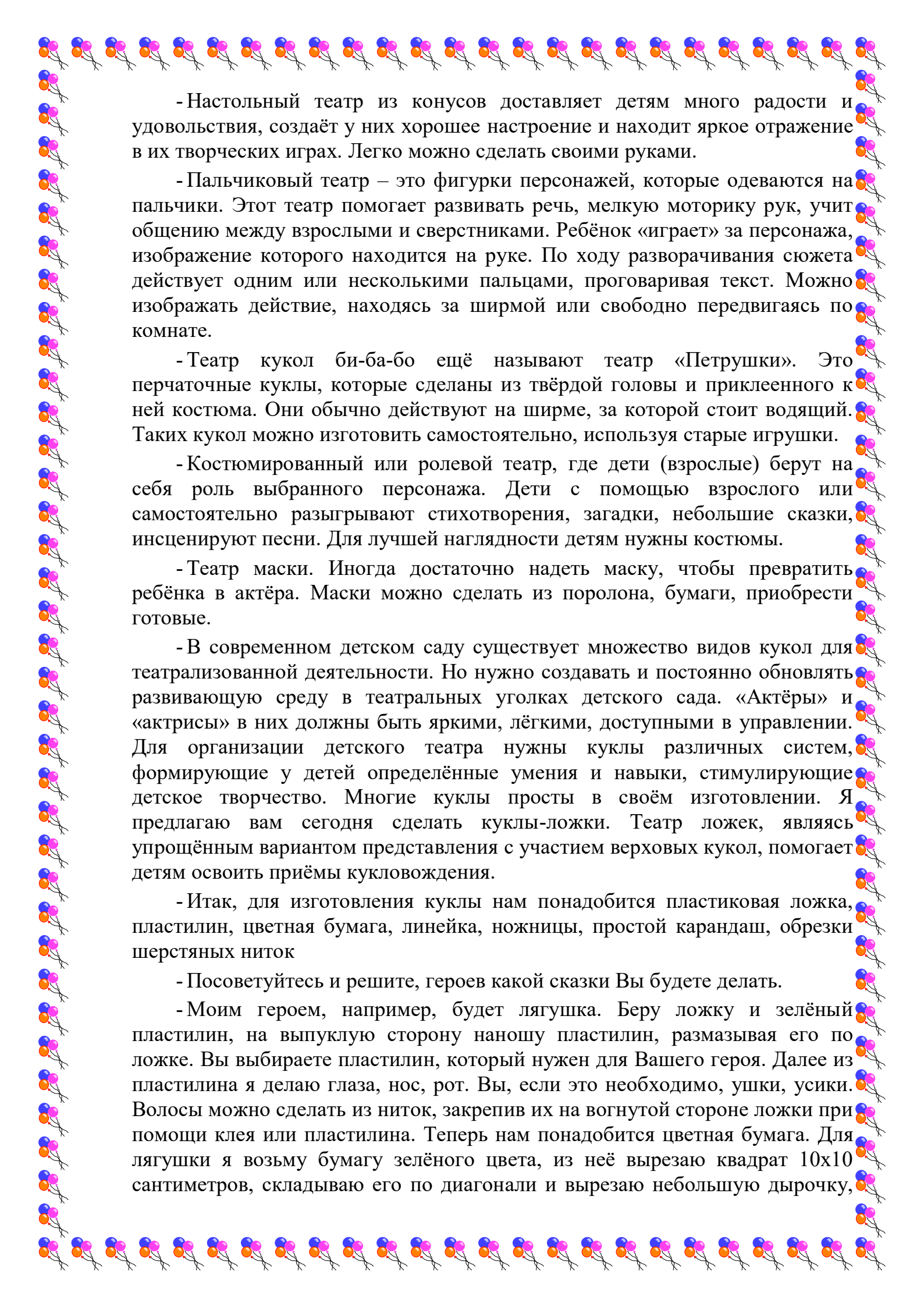
- Предлагаю выбрать маски и рассказать о своём герое от первого лица, сопровождая текст соответствующими движениями и интонацией.

- Для драматизации сначала можно использовать отрывки из сказок, где есть повторы, а затем и всю сказку. Организуя режиссёрские игры, воспитатель занимает позицию помощника: просит детей пояснить смысл действий, побуждает к ролевой речи («Что сказал?», «Куда пошёл?»), иногда выступает носителем игровых умений, показывая при помощи игрушек и предметов-заместителей фантастические истории, что помогает детям включиться в подобную деятельность.

- А теперь предлагаю вашему вниманию несколько видов театра, наиболее часто используемых на наших занятиях.

- Настольный театр игрушек. Это обыкновенные игрушки, которыми ежедневно играют дети. Их можно приобрести в магазине, сшить мягкую игрушку своими руками, связать крючком. Сценическая площадка – детский стол или напольный коврик. Цель таких показов – развлечь и порадовать детей, сделать для них куклу более интересной, помочь им внести разнообразие в их игровую деятельность.

- Плоскостной театр – это разновидность настольного театра, который можно сделать своими руками из бумаги и картона или приобрести готовый из дерева, пластика и другого материала. Персонажи и декорации – картинки, фигурки. Их действия ограничены. Состояние персонажа, его настроение передаётся интонацией играющего. Персонажи появляются по ходу действия, что создаёт элемент сюрпризности, вызывает интерес у детей.



- Настольный театр из конусов доставляет детям много радости и удовольствия, создаёт у них хорошее настроение и находит яркое отражение в их творческих играх. Легко можно сделать своими руками.

- Пальчиковый театр – это фигурки персонажей, которые одеваются на пальчики. Этот театр помогает развивать речь, мелкую моторику рук, учит общению между взрослыми и сверстниками. Ребёнок «играет» за персонажа, изображение которого находится на руке. По ходу разворачивания сюжета действует одним или несколькими пальцами, проговаривая текст. Можно изображать действие, находясь за ширмой или свободно передвигаясь по комнате.

- Театр кукол би-ба-бо ещё называют театр «Петрушки». Это перчаточные куклы, которые сделаны из твёрдой головы и приклеенного к ней костюма. Они обычно действуют на ширме, за которой стоит водящий. Таких кукол можно изготовить самостоятельно, используя старые игрушки.

- Костюмированный или ролевой театр, где дети (взрослые) берут на себя роль выбранного персонажа. Дети с помощью взрослого или самостоятельно разыгрывают стихотворения, загадки, небольшие сказки, инсценируют песни. Для лучшей наглядности детям нужны костюмы.

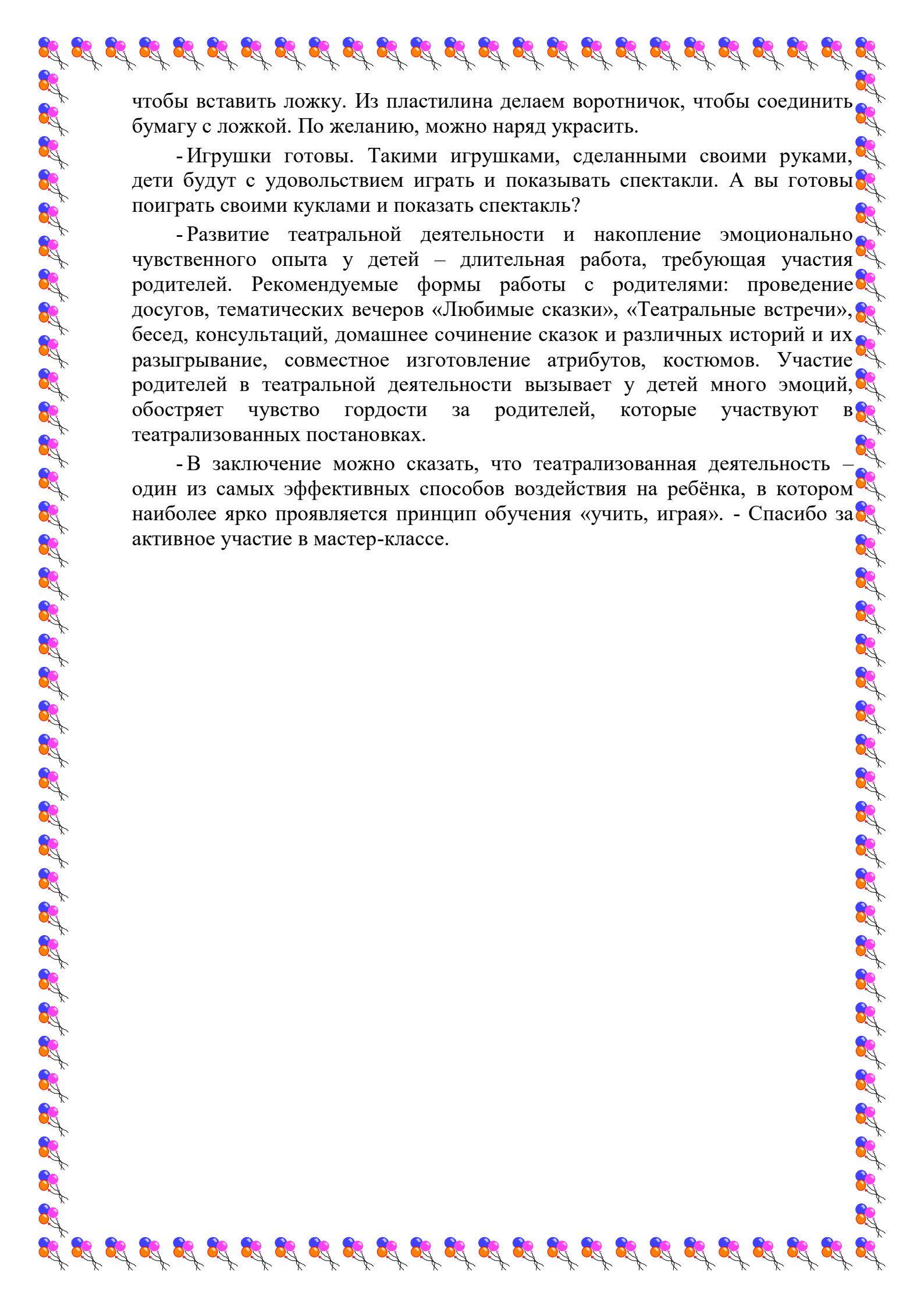
- Театр маски. Иногда достаточно надеть маску, чтобы превратить ребёнка в актёра. Маски можно сделать из поролона, бумаги, приобрести готовые.

- В современном детском саду существует множество видов кукол для театрализованной деятельности. Но нужно создавать и постоянно обновлять развивающую среду в театральных уголках детского сада. «Актёры» и «актрисы» в них должны быть яркими, лёгкими, доступными в управлении. Для организации детского театра нужны куклы различных систем, формирующие у детей определённые умения и навыки, стимулирующие детское творчество. Многие куклы просты в своём изготовлении. Я предлагаю вам сегодня сделать куклы-ложки. Театр ложек, являясь упрощённым вариантом представления с участием верховых кукол, помогает детям освоить приёмы кукловодства.

- Итак, для изготовления куклы нам понадобится пластиковая ложка, пластилин, цветная бумага, линейка, ножницы, простой карандаш, обрезки шерстяных ниток

- Посоветуйтесь и решите, героев какой сказки Вы будете делать.

- Моим героем, например, будет лягушка. Беру ложку и зелёный пластилин, на выпуклую сторону наношу пластилин, размазывая его по ложке. Вы выбираете пластилин, который нужен для Вашего героя. Далее из пластилина я делаю глаза, нос, рот. Вы, если это необходимо, ушки, усики. Волосы можно сделать из ниток, закрепив их на вогнутой стороне ложки при помощи клея или пластилина. Теперь нам понадобится цветная бумага. Для лягушки я возьму бумагу зелёного цвета, из неё вырезаю квадрат 10x10 сантиметров, складываю его по диагонали и вырезаю небольшую дырочку,



чтобы вставить ложку. Из пластилина делаем воротничок, чтобы соединить бумагу с ложкой. По желанию, можно наряд украсить.

- Игрушки готовы. Такими игрушками, сделанными своими руками, дети будут с удовольствием играть и показывать спектакли. А вы готовы поиграть своими куклами и показать спектакль?

- Развитие театральной деятельности и накопление эмоционально чувственного опыта у детей – длительная работа, требующая участия родителей. Рекомендуемые формы работы с родителями: проведение досугов, тематических вечеров «Любимые сказки», «Театральные встречи», бесед, консультаций, домашнее сочинение сказок и различных историй и их разыгрывание, совместное изготовление атрибутов, костюмов. Участие родителей в театральной деятельности вызывает у детей много эмоций, обостряет чувство гордости за родителей, которые участвуют в театрализованных постановках.

- В заключение можно сказать, что театрализованная деятельность – один из самых эффективных способов воздействия на ребёнка, в котором наиболее ярко проявляется принцип обучения «учить, играя». - Спасибо за активное участие в мастер-классе.



СВИДЕТЕЛЬСТВО о публикации в СМИ

Белозерова
Ольга Николаевна

воспитатель

МБДОУ МО Г. КРАСНОДАР «ДЕТСКИЙ САД № 135»

Опубликовал(а)
статью

на Международном образовательном портале Маам

Конспект НОД «Будем здоровы» для детей старшей группы
с использованием здоровьесберегающих, игровых технологий

<http://www.maam.ru/detskijasad/konspekt-nod-budem-zdorovy-dlja-detei-starshei-grupy-s-ispolzovaniem-zdorovesberegayuschih-igrovyyh-tehnologii.html>

10 февраля 2022 в 13:04

Администратор
проекта maam.ru
Вовченко Е.А.



1649859-016-015

Проверить документ www.maam.ru/pro





СВИДЕТЕЛЬСТВО о публикации в СМИ

Белозерова
Ольга Николаевна

воспитатель

МБДОУ МО Г. КРАСНОДАР «ДЕТСКИЙ САД № 135»

Опубликовал(а)
статью

на Международном образовательном портале Маам

Консультация для воспитателей «Конструирование как средство
развития мышления у детей младшего дошкольного возраста»

<http://www.maam.ru/detskijasad/-konstruirovanie-kak-sredstvo-razvitiya-myshlenija-u-detei-mladshego-doshkolnogo-vozrasta.html>

10 сентября 2022 в 10:46

Администратор
проекта maam.ru
Вояченко Е.А.



1649852-016-015

Проверить документ: www.maam.ru/pro





СВИДЕТЕЛЬСТВО о публикации в СМИ

Белозерова
Ольга Николаевна

Воспитатель

МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №135»

Опубликовал(а)
материал
на Международном образовательном портале Маам

Сценарий досуга в подготовительной группе «Путешествие
в страну Математики»

<http://www.maam.ru/detskijсад/-puteshestvie-v-stranu-matematiki-1645684.html>

8 сентября 2023 в 13:27

Администратор
проекта maam.ru
Вовченко Е.А.



1645358-016-015

Проверить документ www.maam.ru/pro





СВИДЕТЕЛЬСТВО о публикации в СМИ

Белозерова
Ольга Николаевна

Воспитатель

МБДОУ МО г.Краснодар «Детский сад №135»

Опубликовал(а)
материал
на Международном образовательном портале Маам
Роль театра в воспитании дошкольника

<http://www.maam.ru/detskijasad/rol-teatra-v-vospitani-doshkolnika-rol-teatra-v-vospitani-doshkolnika.html>

13 апреля 2023 в 22:00

Администратор
проекта maam.ru
Вовченко Е.А.



1645354-016-015

Проверить документ: www.maam.ru/pro





СВИДЕТЕЛЬСТВО о публикации в СМИ

Белозерова
Ольга Николаевна

Воспитатель

МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №135»

Опубликовал(а)
материал
на Международном образовательном портале Маам
Консультация для родителей дошкольников «С чего начинается
Родина»

<http://www.maam.ru/detskijasad/konsultacija-dlja-roditelei-doshkolnikov-s-chego-nachinaetsja-rodina-1668825.html>

13 ноября 2023 в 13:59

Администратор
проекта maam.ru
Вовченко Е.А.



1645345-016-015

Проверить документ: www.maam.ru/pro





СВИДЕТЕЛЬСТВО

о публикации научной статьи

Настоящим подтверждается, что

**Белозерова
Ольга Николаевна**

воспитатель

МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 135»

является автором статьи, опубликованной в
международном научном журнале «Молодой ученый» (№2 (501), январь 2024 г.)

**«Организация развивающей предметно-пространственной
среды с учетом ФГОС в сфере дошкольного образования»**

<https://moluch.ru/archive/501/110122/>

Главный редактор
Издательства «Молодой ученый»
к.т.н. Ахметов И.Г.



СМ № 05010186731

ISSN 2072-0297

МОЛОДОЙ УЧЁНЫЙ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ



16+

2 2024
ЧАСТЬ V

СОДЕРЖАНИЕ

ПЕДАГОГИКА

- Адушева Н. А., Алпеева А. К., Кондратенко С. Н., Полякова А. С.**
 Духовно-нравственное воспитание детей дошкольного возраста посредством систематического взаимодействия детского сада и семьи 293
- Андреева В. В., Белозерова О. Н.**
 Организация развивающей предметно-пространственной среды с учетом ФГОС в сфере дошкольного образования 295
- Анищенко К. В.**
 Особенности формирования связной речи у детей с заиканием 297
- Асеева К. А.**
 Дидактические игры как средство развития словаря детей дошкольного возраста 299
- Богданова К. А.**
 Филармония в школе как средство приобщения учеников к музыкальной культуре 303
- Брезгина С. Ю.**
 Организация внешкольной работы с учащимися старших классов. Клуб любителей музыки «Музыка сквозь столетия» (из опыта работы) 305
- Вафина Ю. Б., Кагазежева М. А., Кирикова Я. В., Козина Д. Д., Красильникова Е. В., Лаптева А. М., Панфилова А. А., Пашникова Е. А.**
 Коррекция миофункциональных нарушений у детей с применением метода динамической электростимуляции 306
- Вернигор О. Н., Жулай С. Е.**
 К вопросу о боевых приемах борьбы (рукопашного боя) на занятиях по физической подготовке курсантов образовательных организаций Федеральной службы исполнения наказаний России 314
- Григорьева Т. Ю., Фролова А. А.**
 Эффективные формы взаимодействия ДОО с семьями воспитанников в рамках музыкального воспитания и развития (из опыта работы) 316
- Демина Е. В., Галич Т. Н.**
 Комплексный подход к сенсорному воспитанию детей младшего дошкольного возраста 317
- Дениско Ю. А.**
 Взаимодействие ДОО и семьи как условие формирования культурно-гигиенических навыков в младшем дошкольном возрасте 319
- Дрозд Е. И.**
 Некоторые аспекты формирования основ экологической культуры обучающихся в школе 321
- Ермосова Л. И.**
 Поддержка детской инициативы в рамках организации образовательного процесса с учетом ФГОС в сфере дошкольного образования 322
- Жаркова С. А.**
 Тестирование на уроках литературного чтения 324
- Зиновенкова Д. Ю.**
 Элементы музейной педагогики в образовательном и воспитательном пространстве ДОО 328
- Исаева Е. А., Газизова Ф. С.**
 Развитие речи детей старшего дошкольного возраста средствами малых форм фольклора 329
- Кобылкина Н. А., Кузьмина А. В.**
 Формирование социальной грамотности в дошкольных образовательных учреждениях 331
- Коробкова М. О.**
 Проблемы и направления формирования коммуникативных универсальных учебных действий младших школьников 334

поделок для родных и именинников, к праздникам (православным праздникам). Были оформлены такие выставки как «Рождество Христово», «Пасхальное яичко» и др. Проведение семейных праздников светского и церковного календаря с участием родителей способствовало сплоченности родителей и детей по отношению друг к другу: «Праздник осени», «Новогодняя сказка», «Рождество Христово», «Наша армия сильна», «Широкая масленица», «Поздравляем наших мам», «Праздник весны», «Пасха» и т.д.

Уникальным средством обеспечения сотрудничества в вопросах нравственного воспитания, сотворчества детей и взрослых, явилась технология проектирования. Были разработаны и представлены следующие проекты: «Книжка в подарок малышке», где дети старшего дошкольного возраста совместно с родителями и педагогами подготовили книги в подарок малышам из домашней библиотеки, создавали собственные; «Нет на свете семьи такой, где бы ни был свой герой» позволил создать эмоционально благополучную атмосферу дома и в детском саду, где взаимоотношения между взрослыми и детьми были построены на основе доброжелательности и взаимоуважения. Это позволило сформировать у детей интерес к своей семье, профессии родителей, их интересам и увлечениям, сохранению семейных традиций и обычаев, воспитать уважение к членам семьи и их деятельности.

Литература:

1. Бочкарева О. И. Взаимодействие ДООУ и семьи. Волгоград, с. 6–7
2. Буре Р. С., Островская Л. Ф. 1985. «Воспитатель и дети». М., с. 83
3. Вахитова З. Г. 2009. Формирование педагогической компетентности родителей на основе взаимодействия ДООУ и семьи // Сборник научных статей по материалам II Всероссийского координационного семинара-совещания по многоуровневой подготовке специалистов дошкольного образования: 29–30 мая 2009 г. Уфа, с. 233.
4. Козлова С. А., Кутыкова С. А. 2009. Дошкольная педагогика: учебник для студ. сред. проф. учеб. Заведений/С. А. Козлова, Т. А. Кутыкова — 10-е изд., стер. М., с. 103.
5. Козлова А. В. 2007. Работа ДООУ с семьей: Методические рекомендации / А. В. Козлова, Р. П. Дешеутта. М., с. 49

Организация развивающей предметно-пространственной среды с учетом ФГОС в сфере дошкольного образования

Андреева Виктория Валерьевна, воспитатель;
Белозерова Ольга Николаевна, воспитатель;
МБДОУ №10 г. Краснодар «Детский сад № 135»

В настоящей статье анализируются и рассматриваются принципы ФГОС ДО и ставится проблема построения предметно-пространственной среды обусловленным требованиями современного развивающегося общества, с детьми дошкольного возраста в рамках дошкольного учреждения.

Ключевые слова: Федеральный государственный образовательный стандарт, дошкольные учреждения, игра, развивающая предметно-пространственная среда.

В соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 года

№ 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования», ряд фе-

деревянных лабиринтов, а также различных нормативно-привычных документов в целях организации развивающей предметно-пространственной среды ДОУ на сетевом уровне дошкольных учреждений.

В качестве важной составляющей этого процесса на территории России сейчас принят программный подход, состоящий в том, что часть предметов и материалов должны присутствовать в доступе ребенка. «Развивающая предметно-пространственная среда является одним из компонентов образовательного пространства дошкольных организаций, представленного специально-организованными средами».

В зависимости от особенностей каждого возрастного этапа, материалов, оборудования и инвентаря для реализации и развития детей раннего и дошкольного возраста, в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учета особенностей и коррекции особенностей развития. Стоит отметить, что одним из главных факторов успешного построения ФГОС является организация развивающей предметно-пространственной среды в процессе развития. Именно в этот процесс закладываются огромные количества технологий и методик, благодаря которым ребенок начинает учиться, не подражать кому-то, а делать сам.

ФГОС ДО предназначены для решения задач, связанных с повышением качества образования воспитательно-образовательного процесса. Поэтому, исходя из вышесказанного, основное внимание должно быть направлено на обеспечение соответствующих условий для развития личности дошкольников, активизации интеллектуальной деятельности и формирования личности в организации. Создавая развивающую предметно-пространственную среду в рамках возрастной группы в ДОУ, необходимо учитывать психологические основы конструктивного взаимодействия участников воспитательно-образовательного процесса, задачи и требования современной среды дошкольного образования и учитывать все потребности возрастной группы, на которую направлены данная среда. Таким образом, ее планировка должна быть на 100% совместима с индивидуальным развитием каждого ребенка, иметь все необходимые возможности для его когнитивного развития. В основе проектирования должны лежать психофизиологические законы и методы обучения, обеспечивающие успешное развитие детей, эмоциональный фон и психологическая обстановка.

Потребности детей, условно можно поделить на три основных вида: физическое движение, познание. Окружающая среда развития должна соответствовать данным потребностям. Например, в игровой группе будет преобладать возможность для крупной моторики, а уже в подготовительной группе во внимание будут приниматься:

В соответствии со стандартом, развивающая предметно-пространственная среда предполагает содержательность, то есть она должна иметь базисной объем информации и материалов для развития детей. Это может быть такая информация — инструкции, плакаты, схемы, карты, справочники и тому подобное. Многофункциональная среда со свободой предоставляет возможность изменять свою конфигурацию в соот-

ветствии с потребностями и интересами детей. Среда должна быть полифункциональной, то есть предоставлять различные возможности для игры, обучения и творчества. Вариативность среды включает в себя множество вариантов активностей и материалов, чтобы удовлетворить потребности и интересы разных детей.

Кроме того, среда должна быть доступной и безопасной для всех детей. Соответствовать возрастным возможностям детей, должна и насыщенность среды. Разнообразие материалов должно включать в себя различные виды деятельности: игра (включая всестороннее развитие от крупной до мелкой моторики), исследовательская деятельность, творчество, эмоционально-волевая сфера, возможность самовыражения воспитанников. При этом под влиянием развивающих учебных потребностей и интересов детей может происходить трансформация предметно-пространственной среды. Среда является основой для развития, но может быть построена в окончательном виде. Так среда под уже перестает существовать, а исследователь становится творцом ее. Многофункциональность включает в себя разнообразие предметов, использование разных составных частей предметной среды.

Вариативность окружающей среды зависит от наличия различных пространств, а также разнообразных материальной базы и оборудования, которые обеспечивают свободный выбор ребенка. Обновление и пополнение материальной базы благотворно влияют на развитие всех видов деятельности. Именно многообразие объектов наглядности и создает неповторимую «внутреннюю среду» группы, «место», где развивается игра. Доступность среды означает свободный доступ учащихся к играм, игрушкам, материалам и пособиям, которые охватывают все основные виды детской деятельности. Безопасность регламентируется тем, что все элементы среды соответствуют требованиям, обеспечивающие безопасность ее использования (отсутствие опасных предметов, острые углы,锋利 и хрупкие, отсутствие острых предметов). Идеальная среда разработки выбирается с учетом интеграции образовательной сферы. Материалы и оборудование для одной образовательной области могут использоваться и в ходе реализации других областей.

Особо важным компонентом является соответствие материала возрасту, кроме того, четвертая часть материала должна быть предназначена для детей более старшего возраста (примерно 1 год). Это связано с тем, что в каждой группе есть дети, которые опережают своих развивающихся сверстников, и чтобы не замедлить дальнейший прогресс, необходимо использовать более сложный контент. Детские эксперименты с новыми, более сложными материалами открывают перспективы для саморазвития. Вследствие этого развивается любознательность и активное развитие.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что ведущая роль в организации развивающей предметно-пространственной среды принадлежит педагогу, его профессиональному замыслу и разработанному или пространственному материалу. Например, существует такое высказывание: «Грунт воспитателя» — во редакционно-педагогике считаются помещения детского сада. Главные принципы при этом являются комфорт и откры-

ность. Окружающая среда ребенка в детском саду, может стать средством развития его личности лишь в том случае, если педагог способен организовать такую среду.

Вывод, что предметно-пространственная среда имеет характер оценочной, поэтому судя о ее степени пригодности коррекционно-развивающей. Иначе говоря: среда не только развивающая, но

и развивается. При любых обстоятельствах предметной средой, окружающей ребенка, необходимо пополнять и обновлять, приспособляя к новообразованиям определенного возраста. Чем меньше возраст ребенка, тем обильнее должен быть сенсорный период, связанный с освоением основных способов и форм общения с окружающим миром.

Литература:

1. Анохина Т. Как организовать современную предметно-развивающую среду? Дошкольное воспитание. — № 5 — 2009.
2. Бондаренко В. С. Создание развивающей среды в саду. Дошкольное воспитание. — № 1 — 2008.
3. Бондаренко Т. С. Материалы среды в воспитании и развитии ребенка. Вопросы психологии. — 1996, № 6. — с. 62-76.
4. Давыдов В. П., Петровская В. А. — Концепция дошкольного воспитания. — М., 1989.
5. Миклаева Н. В. Предметно-развивающая среда детского сада. М., 2013.
6. Нищева Н. В. Предметно-пространственная развивающая среда в детском саду. Принципы построения, советы, рекомендации / Н. В. Нищева // Детство-Пресс. 2010.
7. Н. В. Умязская А. И. Пянова «Об инициативах ФГОС ДО», «Управление ДОУ» № 7-2014.
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минбрнауки России) от 17 октября 2013 г. №1153/н Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
9. Приказ Министерства образования и науки РФ от 30 августа 2013 г. № 1014 «Об утверждении порядка и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам дошкольного образования».
10. Петровская В. А., Кадрина Л. М., Смыкина Л. А., Стрелкова Л. П. «Концепция построения развивающей среды в дошкольном учреждении» М., 1993.
11. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» 2014.
12. Федеральный закон «О статусе основной общеобразовательной программы дошкольного образования», 2013 г.

Особенности формирования связной речи у детей с заиканием

Анищенко Асения Владимировна, студент магистратуры
Донецкий государственный университет

В данной работе рассмотрены особенности формирования связного высказывания у детей с заиканием. Охарактеризованы причины заикания, описаны особенности речевого развития дошкольников с заиканием, а также обоснованы пути речи у дошкольников с заиканием. Описаны типы логопедической работы по формированию связной речи у детей.

Ключевые слова: заикание, особенность, дошкольный возраст, самостоятельная речь, вербальная система.

Одними из трудностей в процессе формирования полноценной связной речи у дошкольников с заиканием.

1) Неумение ребенка сразу правильно оформить словами свое мысль которую он должен передать слушателю. Это может зависеть от недостаточного понимания того что такое мысль, а именно — которую он хочет рассказать, через процесс он неосознанно пытается включить, повлечь в сумбуридность речи от ограниченного словарного запаса (затруднений в выборе нужного слова, выражения).

2) Неумение правильно распределить свое внимание при получении материала между его мысленным содержанием и речевым выражением.

3) Недостатки звукопродвижения мешают правильному оформлению и течению детской речи.

4) Влияние внешних условий, окружающей ребенка в момент речевого общения на возникновение речевых заиканий. Систем-

но фиксированности на своем речевом дефекте. Характер общности ребенка.

Проявления заикания связаны с тем, что дети начинают затрудняться в построении речи, не всегда могут быстро и точно подобрать нужные слова, иногда создается впечатление, что в момент высказывания они не могут вспомнить названия некоторых предметов, действий, качеств, хотя имеют достаточный по возрасту запас знаний и представлений. Самостоятельные высказывания детей начинают сопровождаться повтором слов, слогов, звуков, паузами при поиске слов.

При наличии нормального объема активного словаря и достаточной сформированности грамматического строя речь дошкольников изобилует вставными словами и звуками: оу, вот, как это, и, э и др. В самостоятельных развернутых высказываниях часто встречаются неакцентированные предложения, неточные, приближенные по смыслу ответы на вопросы, часто из рассказы

Лицензия № 08928 от 28 января 2019 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Белозерова Ольга Николаевна

с «13» сентября 2021 г. по «22» сентября 2021 г.

прошел(а) повышение квалификации
в обществе с ограниченной ответственностью
«Межрегиональная Академия Профессионального Роста»
(ООО «МАПР»)

в объёме 72 часа

по программе: «Актуальные проблемы и перспективы
развития дошкольного образования в условиях
реализации ФГОС»

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231201064980

Является документом установленного образца

номер

1780

КОПИЯ ВЕРНА

Заведующий
О.Н.Лифансова



Краснодар 2021 г.



КОПИЯ ВЕРНА

Заведующий
О.Н.Лифансова

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Краснодарский институт повышения квалификации
и профессиональной переподготовки»

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

232418902555

Документ о квалификации

Регистрационный номер

22-39/1406-23

Город

Краснодар

Дата выдачи

14 июня 2023 года

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Белозерова
Ольга Николаевна**

в период с 29.05.2023г. по 14.06.2023г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

АНО ДПО «Краснодарский институт повышения
квалификации и профессиональной переподготовки»

по дополнительной профессиональной программе

Внедрение ФГОС дошкольного образования в
образовательную практику дошкольной образовательной
организации

в объёме

72 часа



Руководитель
Секретарь

Чуба А.И.

Максимова С.М.

Российская Федерация



**УДОСТОВЕРЕНИЕ
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ**

661634075041

Документ о квалификации

Регистрационный номер
является документом установленного образца
ФПР - 2003

Город
Екатеринбург

Дата выдачи: 27 октября 2023 года

Регистрационный номер лицензии
на осуществление образовательной деятельности: № 20201

Номер и дата приказа (распоряжения) лицензирующего органа
о предоставлении лицензии: № 230-ли от 11 марта 2021 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Белозерова

Ольга

Николаевна

с 23 октября по 27 октября 2023 года
прошел(а) повышение квалификации в

Центре онлайн-обучения Всероссийского форума
«Педагоги России: инновации в образовании»
по программе дополнительного профессионального образования

«Работа в рамках ФГОС и ФОП:
требования, инструменты и особенности организации
образовательного процесса»

в объеме: 16 часов

М. П.

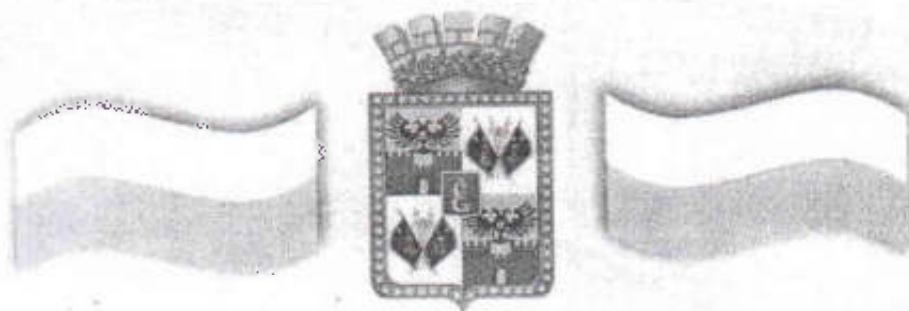
Руководитель

Секретарь



Пиджакова В.В. Директор
Всероссийского форума «Педагоги
России: инновации в образовании»
Методист программ АНО ДПО
«ЛингваНова» Кобелева Е.Г.

Департамент образования администрации
муниципального образования город Краснодар



Благодарственное письмо

Воспитателю
МБДОУ МО г. Краснодар
«Детский сад № 135»
О.Н.Белозеровой

УВАЖАЕМАЯ

Ольга Николаевна

Департамент образования администрации муниципального
образования город Краснодар в связи с празднованием
Нового 2022 года выражает Вам благодарность
за добросовестный труд и успешное выполнение
должностных обязанностей.

Благодарим за профессионализм и ответственное отношение к делу.
Желаем Вам здоровья и благополучия!

Директор департамента

Краснодар, 2021



Департамент образования администрации
муниципального образования город Краснодар



Почетная Грамота

награждается

**Белозерова
Ольга Николаевна**

воспитатель

МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 135»

*за добросовестный труд, профессиональное мастерство
и успешное выполнение должностных обязанностей
по результатам работы за 2022 год*

*Исполняющий обязанности
директора департамента*



Н.М.Полякова

*Приказ от 21 декабря 2022 № 2983
г. Краснодар*