

Управление образования Верх-Исетского района
Департамента образования Администрации
города Екатеринбурга
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»



Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для дошкольников



Екатеринбург
2018

Управление образования Верх-Исетского района
Департамента образования Администрации города Екатеринбурга
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»

Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для дошкольников

Сборник методических разработок

Екатеринбург
МБУ ИМЦ «Развивающее образование»

2018

УДК 373.24
ББК 74.14
П507

Редакционная коллегия:

Плотникова Е.В., Попова Н.Л., Рахматуллина Р.Х., Сыроваткина О.В.

Оргкомитет конкурса методических разработок «Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для дошкольников»:

Плотникова Е.В., Попова Н.Л., Рахматуллина Р.Х., Сыроваткина О.В.

Составитель:

Плотникова Е.В.

П507

Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для дошкольников: сборник методических разработок. - Екатеринбург: МБУ ИМЦ «Развивающее образование», 2018. – 237 с.

В настоящем сборнике представлены методические разработки педагогических работников дошкольных образовательных организаций Верх-Исетского района г. Екатеринбурга - участников районного конкурса «Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для дошкольников».

Материалы представляют собой описание уникальных авторских разработок игрушек/игровых пособий, выдержанное в единой структуре. В паспорте методической разработки игрушки авторы раскрывают ее назначение, полифункциональность, особенности технологии изготовления, экологические и экономические характеристики, сравнивают с аналогами. В основном тексте показывают методику использования при организации разных видов детской деятельности. Работы сопровождаются приложениями и фотоматериалами, иллюстрирующими изготовление и использование игрушки/пособия.

Инновационные идеи относительно создания полифункциональной развивающей игровой среды, способов поддержки инициативы, развития самостоятельности и индивидуальности детей могут быть полезны педагогическим работникам в системе дошкольного образования.

ББК 74.14

© Управление образования Верх-Исетского района
Департамента образования Администрации
города Екатеринбурга, 2018

© МБУ ИМЦ «Развивающее образование», 2018

От составителя

Предлагаемый сборник составлен из методических разработок, представленных педагогическими работниками ДООУ на районный конкурс «Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для дошкольников». Этот конкурс в 2018 г. проводился впервые. 34 дошкольные организации представили 34 разработки (индивидуальные и совместные 2-3-х авторов) на конкурс и 2 вне конкурса. Такая активность свидетельствует об актуальности выдвинутой на конкурс темы и высоком профессиональном интересе ДООУ района к содержанию и способам организации полифункционального развивающего игрового пространства дошкольников. Разработки победителей и призеров конкурса, а также победителей в 6 номинациях и работы, получившие достаточно высокие оценки жюри, включены в данный сборник с целью распространения интересных идей, педагогических находок, способов воплощения современных принципов дошкольного образования.

Представленные разработки являются свидетельством возросшего за последние годы уровня методической культуры и самостоятельности авторов, многие из которых участвовали в конкурсах 2016-2017 гг. «Моя лучшая игра», «Моя лучшая прогулка». В каждой разработке, включенной в сборник, можно найти свежий педагогический взгляд на полифункциональность игровой среды ДООУ, новые способы организации разных видов детской деятельности с использованием оригинальной игрушки/игрового пособия, приемы поддержки детской инициативы, самостоятельности, формы сотрудничества с родителями дошкольников.

Надеемся, что материалы сборника помогут педагогам ДООУ обогатить развивающую среду за счет использования полифункциональных игрушек, пробуждающих любознательность дошкольников и открывающих им возможности получения сенсорного, познавательного и речевого, эмоционального, социально-коммуникативного, двигательного опыта.

Мамаева Н.В., Карпова Л.Н., Радченко О.А.
Методическая разработка
Полифункциональное развивающее игровое пособие
для дошкольников «Создай свой сюжет»

Мамаева Наталия Васильевна, учитель-логопед,
 Карпова Лариса Николаевна, учитель-логопед,
 Радченко Ольга Алексеевна, воспитатель МБДОУ детский сад № 5,
 3 место в конкурсе методических разработок «Полифункциональная игрушка/
 игровое пособие для дошкольников

**Паспорт методической разработки «Полифункциональное развивающее
 игровое пособие для дошкольников «Создай свой сюжет»**

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающего игрового пособия	«Создай свой сюжет»
Целевое назначение развивающего игрового пособия	<p>Повышение эффективности работы по развитию и коррекции речи, качеств личности, мотивации, способностей воспитанников, формированию предпосылок учебных действий средствами технологии наглядного моделирования с использованием игровых полей во взаимодействии участников образовательных отношений.</p> <p>Применение игрового пособия позволяет оптимально использовать время занятия (особенно логопедического), создавать высокий темп деятельности, поддерживать познавательный интерес и речевую активность воспитанников и решать наибольшее количество образовательных и коррекционных задач. Технология обладает мобильностью, высокой вариативностью, результативностью, имеет здоровьесберегающую направленность.</p>
Полифункциональность развивающего игрового пособия	<p>Применение данного пособия позволяет одновременно решать ряд задач: повышать познавательный интерес и речевую активность воспитанников; развивать воображение и творческие способности детей дошкольного возраста; формировать первичные понятия о свойствах и отношениях объектов окружающего мира; развивать общение и взаимодействие ребёнка со взрослыми и сверстниками; развивать у воспитанников самостоятельность, целенаправленность и саморегуляцию собственной деятельности; формировать эстетическое отношение ребенка к окружающему миру; реализовывать конструктивно-модельную деятельность; развивать координацию движений и мелкую моторику</p>

	<p>рук, пространственную организацию движений воспитанников; развивать психические процессы у дошкольников (внимание, восприятие, память, мышление), формируя психологическую базу речи; совершенствовать навыки произношения звуков; развивать фонематические процессы; целенаправленно развивать импрессивную и экспрессивную речь; актуализировать предметный, качественный и глагольный словарь; закреплять обобщающие понятия в словаре ребенка; упражнять в навыках словоизменения и согласования различных частей речи в роде, числе, падеже; упражнять в навыках словообразования (уменьшительно-ласкательное значение слов, приставочные глаголы, относительные прилагательные); упражнять в практическом освоении навыков построения предложений разной структуры с постепенным усложнением; закреплять умение употреблять синонимы, антонимы; формировать и совершенствовать умения использовать в речи различные конструкции предложений; анализировать семантику и способы образования сложных слов.</p>
<p>Целевая группа развивающего игрового пособия (возрастная группа дошкольников, для которой она подходит)</p>	<p>Воспитанники старшего дошкольного возраста (старшие и подготовительные к школе группы)</p>
<p>Краткое описание развивающего игрового пособия</p>	<p>Развивающее игровое пособие состоит из серии игровых полей различного цвета и сюжетной направленности, игрового материала для моделирования на полях (<i>Приложение № 4</i>). Поля могут быть одноцветными или двухцветными (например, сине-желтое или сине-зеленое), или иметь начальный рисунок для создания сюжета (например, зеленое поле с изображением гриба-домика и улитки). Каждое игровое поле можно использовать для создания различных сюжетов и проведения нескольких вариантов игр. При этом всегда остается возможность углублять, расширять, усложнять содержание игры, дополнять пособие новыми играми.</p> <p>Игровой материал для моделирования разнообразен: фруктовые косточки, камушки, ракушки, монетки, геометрические фигуры из различных материалов, пластиковые крышки, картинки, карточки-схемы, мелкие игрушки, фишки, пуговицы, шнурки и др.)</p> <p>Пример 1: игровое поле «Речевая полянка» зеленого цвета с изображением гриба-домика и улитки. Игровой материал: объемная фигурка улитки, пуговицы, фруктовые косточки, монетки, счетные палочки, геометрический материал, ягодки с написанными на них слогами, предметная картинка (лукошко).</p>

	Пример 2: игровое поле «Зимняя сказка» голубого цвета с изображением снежинок и снеговика. Игровой материал: счётные палочки зелёного цвета (18 шт.), предметные картинки со звуками «С» и «Сь» на шариках (гусь, лист, ананас, слон; стекло, солнце, колесо, эскимо; снежинка, сумка, соска, сова).
Наличие технологической карты изготовления развивающего игрового пособия	Имеется инструкция по изготовлению развивающего пособия (<i>Приложение № 3</i>)
Экологические характеристики и безопасность материала игрового пособия	Игровые поля изготовлены из тонкого картона, ткани или бумаги для скрапбукинга. Игровой материал природный (фруктовые косточки, камушки, ракушки) и неприродный (экологически чистые пластик, бумага, картон, нитки, металл). Все элементы пособия экологичны и безопасны для детей.
Экономические характеристики (бюджет) игрового пособия	Лист бумаги для скрапбукинга (30,5 x 30,5 см) стоит от 35 рублей. Лист цветного картона (35x30 см) стоит от 50 рублей. Лист цветного картона (50x60 см) стоит от 70 рублей. Отрез ткани (1x1м) стоит в пределах 100 рублей. Игровой материал имеет различную стоимость (от 0 рублей – бросовый материал, от 50 рублей – мелкие игрушки). Прозрачные конверты для игрового материала стоят от 30 рублей.
Аналоги развивающего игрового пособия	Сама технология моделирования, безусловно, не является новой. Однако, данное развивающее игровое пособие наглядного моделирования на игровых полях «Создай свой сюжет» является авторской разработкой. Возможно изготовление аналогов данного пособия для использования в педагогической практике и в домашних условиях.

Методика использования развивающего игрового пособия

Деятельность дошкольников с использованием развивающего пособия «Создай свой сюжет» может быть организована как на логопедических занятиях (индивидуально или в минигруппах) совместно с учителем-логопедом, так и совместно с воспитателем в процессе образовательной деятельности в течение всего дня (например, в микрогруппах, с использованием игровых полей более крупного размера или индивидуально).

Степень самостоятельности воспитанников в ходе моделирования на игровых полях может быть различной в зависимости от индивидуальных и возрастных особенностей и возможностей воспитанников. Системно-деятельностный подход позволяет постоянно опираться на наглядно-действенное мышление ребенка. На начальных этапах внедрения моделей предполагается подкрепление их наглядным материалом (картинками, предметами, стилизованными изображениями реальных предметов или их частей, «пиктограммами») в большом объеме и активное направляющее участие педагога. Это обеспечивает опору на наглядно-образное мышление и соответствует начальным этапам обучения мыслительным операциям (анализу, классификации). На последующих этапах, соответствующих более сложным мыслительным операциям (обобщению, абстракции), наглядные модели опираются как на образное, так и на словесно-логическое мышление, т.е. слово, речевой образец, речевую инструкцию, и степень самостоятельности дошкольников в играх повышается. Те же игры и игровые сюжеты дошкольники могут воспроизводить в процессе самостоятельной деятельности в группе, а также использовать предложенный игровой материал для создания собственных сюжетов совместно со сверстниками.

Полифункциональные игры с использованием развивающего пособия на логопедических занятиях рассмотрим на примере игрового поля «Речевая полянка» (*Приложение 1*). Данные игры могут проводиться индивидуально или с микрогруппой (2 – 3 воспитанника).

Цель	Формирование различных сторон речи (звукопроизношения, слоговой структуры слов, звуко-слогового анализа, лексико-грамматических категорий, связного высказывания), предпосылок учебных действий (мотивации, инициативы, самостоятельности, умения договариваться, способности к волевым усилиям) и грамотности средствами составления моделей на игровом поле «Речевая полянка».
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> - автоматизировать звук Л в слогах, словах и предложениях; - развивать фонематический слух, умение выделять гласный звук в ряду звуков, слогов, слов; - формировать связь звука и буквы, зрительно-пространственный образ гласных букв; - развивать навыки звуко-слогового анализа при работе со словом;

	<ul style="list-style-type: none"> - совершенствовать навык согласования существительного с числительным при счете; - совершенствовать навык использования в речи предлогов; - совершенствовать связную речь при ответах на вопросы, составлении предложений, рассказа по составленной модели; - совершенствовать познавательные процессы: слуховое и зрительное внимание, зрительно-пространственное восприятие, речевую и познавательную активность в играх; - развивать коммуникативные навыки во время игрового общения с взрослым и сверстниками; - развивать целенаправленность и саморегуляцию собственной деятельности при выполнении игровых заданий; - развивать мелкую моторику в процессе моделирования.
Описание варианта пособия	Пособие включает в себя игровое поле зеленого цвета с изображением гриба-домика и улитки. Игровой материал: объемная фигурка улитки, пуговицы, фруктовые косточки, монетки, счетные палочки, геометрический материал, ягодки с написанными на них слогами, предметная картинка (лукошко)
Варианты игр	
Игра 1 «Путешествие улитки»	
Цель игры	Помочь улитке попасть в гости к бабушке.
Возраст	5 – 7 лет
Инструкция	В правом верхнем углу полянки выложи домик улитки из счетных палочек. Сейчас улитка пойдет из дома в гости к бабушке. Ты будешь выкладывать дорожку из пуговиц. По дороге улитка собирает ягодки для бабушки и складывает их в лукошко. Для этого нужно правильно и четко произнести слоги: клади пуговку и произноси слог. Следи за звуком Л. Ответь на вопросы полным предложением. Четко проговаривай звук Л.
Ход игры	Ребенок по инструкции выкладывает из счетных палочек домик в правом верхнем углу игрового поля. Учитель-логопед выкладывает на поле пять ягод клубники с написанными на них слогами: ЛА, ЛЫ, ЛЭ, ЛО, ЛУ. Ребенок берет в одну руку фигурку улитки, а другой выкладывает дорожку из пуговиц от ягодки к ягоде, проговаривая написанные слоги. Дойдя до ягоды, кладёт её в лукошко со словами: «Кладу клубнику в лукошко». По ходу игры осуществляется контроль произношения воспитанником звука Л (учителем-логопедом и самоконтроль). Учитель-логопед задает вопросы по составленной модели, дошкольник отвечает полным предложением: <ul style="list-style-type: none"> - К кому ходила улитка? - Что несла улитка бабушке? - Сколько клубничек нашла улитка, сосчитай: одна клубничка, две ... Следи за четким звуком Л. - Что сказала бабушка улитке? - Удалось ли тебе помочь улитке встретиться с бабушкой?
Игра 2 «Пейзаж»	
Цель игры	Выкладывать картинки с проговариванием стихотворения, чтобы получился пейзаж, затем рассказать (в зависимости от возможностей ребенка: ответы на вопросы, составление предложений, рассказ с опорой на модель)
Возраст	5 – 7 лет

Инструкция	<p>Сейчас мы будем вместе рассказывать стихотворение. Внимательно слушай, о чём будем говорить, и выкладывай нужные детали.</p> <p>Будь очень внимательным, чтобы у нас получился красивый пейзаж (словарная работа: объяснение значения слова «пейзаж»).</p> <p>Давай рассмотрим, что у нас получилось. Придумай предложения (или ответь на вопросы полным предложением). Представь, что ты писатель, и придумай рассказ.</p>		
Ход игры	<p>Ребенок вместе с взрослым проговаривает стихи, договаривая слова, и одновременно выкладывает картинки в соответствии с текстом (стихотворение может быть выучено заранее или рассказываться взрослым по ходу игры с договариванием слов ребенком и выполнением действий):</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Сверхувниз кладем отрезок, От отрезка влево-вправо Выложим мы черточки – Получилась ёлочка.</p> <p>А теперь ежа в иголках Мы изобразим под ёлкой. Вот овал – раз, два, три На траву кладем – смотри. Много палочек вокруг – Получился ёжик вдруг.</p> <p>Круг кладём мы – раз, два, три И много палочек, смотри: Вверх и вниз, и вправо-влево Выложим мы их умело. Вот и солнышко вошло – Сразу стало всем светло!</p> <p>Вот твоя рука, смотри, С оваломснизу вверх идёт, Поднимаясь ближе к солнцу, Раз – и облачко плывёт!</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Вниз, направо, вверх, налево – Палочки кладешь ты смело. Два отрезка – вот и крыша, На полянке домик вышел.</p> <p>Сделаем теперь цветочек. В центре у него – кружочек, Лепестков-кружочков пять Выложу вокруг опять. Стебелёк вниз опускаем, Бабочку мы приглашаем.</p> <p>Вот кладём ещё овальчик И кружочки справа, слева Положу еще умело. Получился кто – гляди! Ну-ка, бабочка, лети!</p> </td> </tr> </table> <p>Затем учитель-логопед читает итоговое стихотворение, а ребенок находит и показывает на модели называемые объекты:</p> <p>Посмотри-ка, что за чудо получилось здесь у нас! Вместе всё соединили – это будет наш пейзаж! Возле ёлкиёжик спит, к солнцуоблачко летит. Домик здесь ещё стоит. А стоит он на поляне, что в зеленом одеянье. Бабочки и мотыльки там садятся на цветки.</p> <p>Учитель-логопед предлагает ребенку составить предложения с опорой на составленную модель или ответить на вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Вспомни, что такое «пейзаж»? - Какие элементы пейзажа мы изобразили на полянке? 	<p>Сверхувниз кладем отрезок, От отрезка влево-вправо Выложим мы черточки – Получилась ёлочка.</p> <p>А теперь ежа в иголках Мы изобразим под ёлкой. Вот овал – раз, два, три На траву кладем – смотри. Много палочек вокруг – Получился ёжик вдруг.</p> <p>Круг кладём мы – раз, два, три И много палочек, смотри: Вверх и вниз, и вправо-влево Выложим мы их умело. Вот и солнышко вошло – Сразу стало всем светло!</p> <p>Вот твоя рука, смотри, С оваломснизу вверх идёт, Поднимаясь ближе к солнцу, Раз – и облачко плывёт!</p>	<p>Вниз, направо, вверх, налево – Палочки кладешь ты смело. Два отрезка – вот и крыша, На полянке домик вышел.</p> <p>Сделаем теперь цветочек. В центре у него – кружочек, Лепестков-кружочков пять Выложу вокруг опять. Стебелёк вниз опускаем, Бабочку мы приглашаем.</p> <p>Вот кладём ещё овальчик И кружочки справа, слева Положу еще умело. Получился кто – гляди! Ну-ка, бабочка, лети!</p>
<p>Сверхувниз кладем отрезок, От отрезка влево-вправо Выложим мы черточки – Получилась ёлочка.</p> <p>А теперь ежа в иголках Мы изобразим под ёлкой. Вот овал – раз, два, три На траву кладем – смотри. Много палочек вокруг – Получился ёжик вдруг.</p> <p>Круг кладём мы – раз, два, три И много палочек, смотри: Вверх и вниз, и вправо-влево Выложим мы их умело. Вот и солнышко вошло – Сразу стало всем светло!</p> <p>Вот твоя рука, смотри, С оваломснизу вверх идёт, Поднимаясь ближе к солнцу, Раз – и облачко плывёт!</p>	<p>Вниз, направо, вверх, налево – Палочки кладешь ты смело. Два отрезка – вот и крыша, На полянке домик вышел.</p> <p>Сделаем теперь цветочек. В центре у него – кружочек, Лепестков-кружочков пять Выложу вокруг опять. Стебелёк вниз опускаем, Бабочку мы приглашаем.</p> <p>Вот кладём ещё овальчик И кружочки справа, слева Положу еще умело. Получился кто – гляди! Ну-ка, бабочка, лети!</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> - Где сидит ёжик? - Что располагается в верхней части картинки? - Что находится справа от домика? - Что находится между домиком и елочкой? - Куда летит бабочка? и т.п. <p>Можно предложить воспитаннику придумать рассказ с опорой на составленную модель (в зависимости от возможностей ребенка).</p>
Игра 3 «Прогулка гласных»	
Цель игры	Услышать нужный гласный звук в словах, слогах, среди звуков и постепенно выложить на поле соответствующую букву-«домик» этого звука. Придумать слова с данными звуками, составить с ними предложение.
Возраст	5 – 7 лет
Инструкция	<p>Перед тобой – лесная полянка. Ты будешь выкладывать на полянке гласные буквы. Первой отправится на прогулку буква «А». Сейчас я буду произносить разные слова, слоги, звуки. Как только ты услышишь среди них звук «А», бери один элемент и клади на полянку. Продолжай слушать и выкладывать элементы, пока не получится «домик» для звука «А».</p> <p>Аналогично проводится работа с другими гласными звуками.</p> <p>А теперь давай придумаем слово со звуком «А» и предложение с этим словом.</p> <p>Аналогично проводится работа с другими гласными звуками (подбор слов и составление предложений).</p>
Ход игры	<p>Учитель-логопед произносит разные слова, выделяя звук «А» (ах, лес, ёлка, солнце, полянка, трава, дерево, прогулка), затем слоги (ам, он, ас, ус, ма, мы, мо), ряд звуков (о, а, с, п, а, в, э), ребенок, услышав звук «А» в слове, слоге, среди звуков выкладывает на поле одну косточку (пуговицу, монетку), постепенно выкладывая таким образом целую букву «А».</p> <p>Аналогично – с другими гласными звуками.</p> <p>Учитель-логопед задает ребенку вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Какая буква идет первой, второй, последней? - Посчитай, из скольких элементов состоит буква А (одна косточка, две косточки, ...) - Назови букву, которая находится справа (слева, под, над, пред, за) от буквы «У». - А теперь будем придумывать слова с нашими звуками. Сначала со звуком «А» (затем с остальными звуками). - Простые слова «зашифруем» (составляем звуковую схему доступных слов, предложенных ребенком). - Составь предложение с этим словом, давай его разберем (разбор предложения: считаем количество слов, называем слова по порядку).

***Возможные направления использования развивающего игрового пособия
во взаимодействии с родителями***

Аналоги развивающего авторского игрового пособия «Создай свой сюжет» можно использовать при организации игр с дошкольниками в условиях семьи после ознакомления родителей воспитанников на мастер-классах и семинарах-

практикумах с его содержанием, возможностями применения (для развития и закрепления у детей определенных навыков, видов деятельности, качеств личности) и способами изготовления в домашних условиях.

Возможно привлечение родителей воспитанников к придумыванию новых сюжетов игр совместно с детьми и изготовлению игровых полей, подбору игрового материала для дальнейшего использования в детском саду. Данная работа может служить основой для совместных детско-родительских проектов.

Способы, которыми обеспечивается индивидуализация образовательного процесса и позитивная социализация детей с ОВЗ, одаренных

Использование данного игрового пособия позволяет осуществлять индивидуальный и дифференцированный подход к воспитанникам с ОВЗ и одаренным в соответствии с их возможностями и способностями (*Приложение 1, 2*). Например, на начальном этапе ребенку с ОВЗ предлагается воспроизвести модель по образцу взрослого (педагога, родителя), предоставив возможность самостоятельного выбора материала (из пуговиц или фруктовых косточек и пр.), а более способному ребенку дать возможность проявить себя творчески в ходе реализации сюжета и при составлении моделей. Таким образом, в процессе игровой деятельности происходит постепенный перевод умений и навыков ребенка из зоны ближайшего в зону актуального развития. Способы обеспечения позитивной социализации и индивидуализации дошкольников при работе с пособием выступают: различные игровые ситуации; конкретизация задач; комплексность действий по решению общей проблемы; выбор оптимального варианта содержания игр; оперативное регулирование и корригирование течения образовательной деятельности; рациональное сочетание управления и самоуправления и постепенное превращение контроля со стороны взрослого во взаимо- и самоконтроль; дополнение, изменение, преобразование знакомого материала; создание новых комбинаций из его элементов; применение известного в новых

ситуациях; самостоятельный поиск, пробы наилучшего решения задания; приобретение ребенком опыта действий, которые он сначала выполняет на основе подражания, по образцу, а затем самостоятельно; нахождение новых приемов решения, когда старых уже недостаточно, самостоятельность и инициатива в их применении; анализ результатов игровой деятельности детей и затрат времени на их достижение.

Способы, которыми обеспечивается поддержка детской инициативы

Педагог осуществляет следующую деятельность по поддержке внеситуативно-личностного общения как приоритетной сферы детской инициативы в старшей возрастной группе (5—6 лет) с применением данного игрового пособия: создаёт положительный психологический микроклимат во время взаимодействия, используя различные способы поощрения; уважает индивидуальность детей, их позитивные привычки в ходе игр; поощряет создание моделей и сюжетов по собственному замыслу; обращает внимание на достигнутую цель игры в соответствии с сюжетом, доставленную радость и пользу окружающим; создаёт условия для разнообразной самостоятельной творческой деятельности детей в процессе моделирования; помогает детям в решении проблем организации игры; привлекает к планированию деятельности по созданию модели: обсуждает выбор игры, упражнения, создаёт условия для самостоятельной творческой и познавательной деятельности детей по интересам.

Для воспитанников подготовительной к школе возрастной группы (6-7 лет) педагог расширяет деятельность по поддержке детской инициативы, делая акцент на научении как приоритетной сфере: вводит адекватную оценку результата деятельности ребёнка с одновременным признанием его усилий и указанием возможных путей и способов совершенствования модели; спокойно реагирует на неуспех ребёнка и предлагает несколько вариантов направления его деятельности к достижению результата; создаёт условия (ситуации), позволяющие ребёнку реализовать свою компетентность, обретя одобрение со стороны взрослых и

сверстников; обращается к воспитанникам с просьбой научить его тем индивидуальным достижениям, которые есть у каждого из них.

***Качества личности детей, развитию которых способствует
деятельность с данным игровым пособием***

Деятельность с данным авторским игровым пособием способствует развитию:

- эмоционально-волевых качеств личности: организованности (преодолению импульсивности), сосредоточенности, внимательности, активности, умения преодолевать трудности при достижении цели, произвольности, сознательного управления своим поведением, самостоятельности;

- коммуникативных качеств личности: навыков общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми, умение формулировать свои мысли, свобода общения, умение слушать, сопереживать, доброжелательно относиться и помогать друг к другу и героям сюжетов игр, эффективное поведение в конфликтной ситуации.

Фотографии развивающего игрового пособия «Создай свой сюжет»

Полифункциональное поле «Речевая полянка» с игровым материалом и детская деятельность с его использованием



Игровое поле «Речевая полянка»



Игровое поле «Речевая полянка», сюжет игры «Путешествие улитки»
(улитка выходит из дома)



Игровое поле «Речевая полянка», сюжет игры «Путешествие улитки»
(улитка собирает ягоды в лукошко)



Игровое поле «Речевая полянка», сюжет игры «Путешествие улитки»
(улитка пришла в гости к бабушке с лукошком ягод)



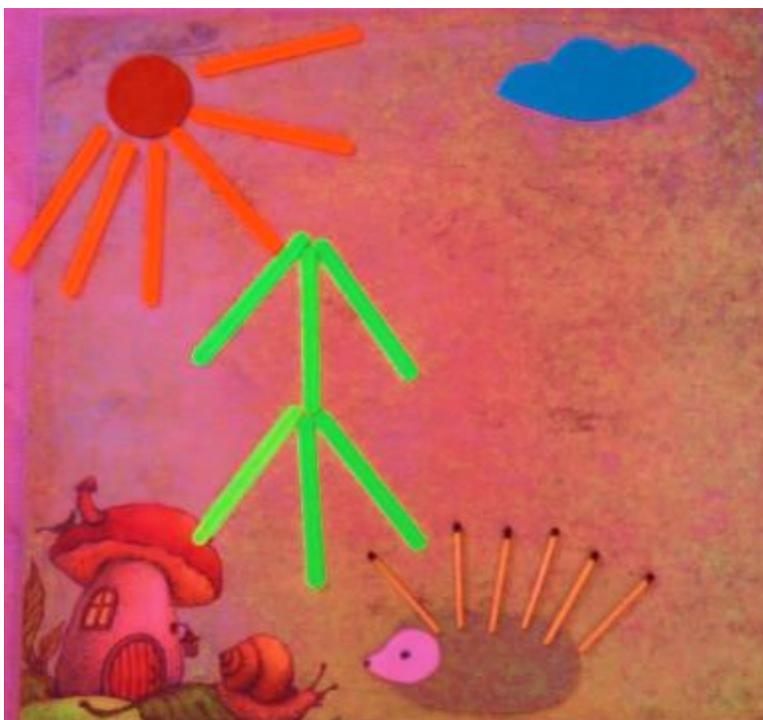
Детская деятельность совместно с учителем-логопедом с использованием игрового поля «Речевая полянка», сюжет игры «Путешествие улитки»



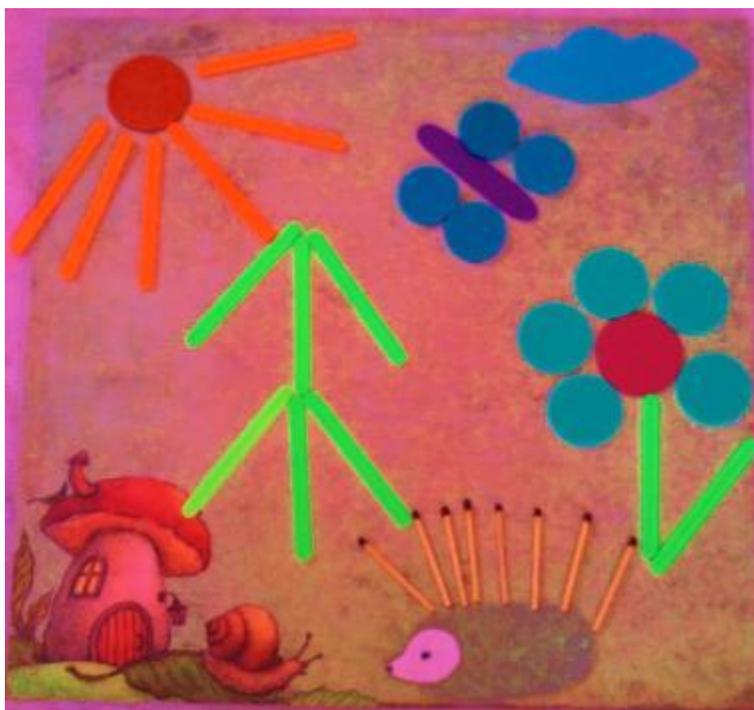
Детская деятельность совместно с учителем-логопедом с использованием игрового поля «Речевая полянка», сюжет игры «Путешествие улитки»



Игровое поле «Речевая полянка», сюжет игры «Пейзаж»
(«Выложим мы чёрточки – получилась ёлочка...»)



Игровое поле «Речевая полянка», сюжет игры «Пейзаж»
(«Раз – и облачко плывёт...»)



Игровое поле «Речевая полянка», сюжет игры «Пейзаж»
(«Ну-ка, бабочка, лети!»)



Детская деятельность совместно с учителем-логопедом с использованием игрового поля «Речевая полянка», сюжет игры «Пейзаж»



Детская деятельность совместно с учителем-логопедом с использованием игрового поля «Речевая полянка», сюжет игры «Пейзаж»



Игровое поле «Речевая полянка», сюжет игры «Прогулка гласных»
(фрагмент буквы «А»)



Игровое поле «Речевая полянка», сюжет игры «Прогулка гласных»
(буквы «А», «И», «Ы»)



Игровое поле «Речевая полянка», сюжет игры «Прогулка гласных»
(гласные буквы)



Самостоятельная детская деятельность с использованием игрового поля «Речевая полянка», сюжет игры «Прогулка гласных»



Детская деятельность совместно с учителем-логопедом с использованием игрового поля «Речевая полянка», сюжет игры «Прогулка гласных»

Фотографии развивающего игрового пособия «Создай свой сюжет»

Полифункциональное поле «Волшебное море» с игровым материалом и детская деятельность с его использованием



Игровое поле для индивидуальной работы «Волшебное море»



Игровое поле для индивидуальной работы «Волшебное море»
с игровым материалом



Детская деятельность совместно с учителем-логопедом с использованием игрового поля «Волшебное море», сюжет игры «Кто быстрее доплывёт»



Детская деятельность совместно с учителем-логопедом с использованием игрового поля «Волшебное море», сюжет игры «Цветные рыбки»



Самостоятельная детская деятельность с использованием игрового поля «Волшебное море», сюжет игры «Цветные рыбки»



Игровое поле для групповой работы «Волшебное море»



Детская деятельность совместно с учителем-логопедом с использованием игрового поля для групповой работы «Волшебное море», сюжет игры «Полубуковки»



Детская деятельность совместно с воспитателем с использованием игрового поля для групповой работы «Волшебное море», сюжет игры «Океанариум»



Взаимодействие воспитателя с учителем-логопедом во время интегрированного занятия с использованием игрового поля для групповой работы «Волшебное море», сюжет игры «Океанариум»



Самостоятельная детская деятельность с использованием игрового поля для групповой работы «Волшебное море», сюжет игры «Океанариум»

Инструкция по изготовлению развивающего пособия

«Создай свой сюжет»

1. Сформулировать дидактические и игровые цели и задачи пособия.
2. Выбрать темы или сюжеты будущих игр.
3. Изготовить игровые поля (из цветного картона, ткани или бумаги для скрапбукинга) в соответствии с выбранными сюжетами.
4. Разработать ход (сценарий) различных вариантов игр по созданию моделей в соответствии с задачами и сюжетами игровых полей.
5. Подобрать различный игровой материал для моделирования в ходе игр.
6. Разложить материал для игр по отдельным прозрачным конвертам для удобства использования.

Дополнительные материалы

Перечень игровых полей, входящих в пособие «Создай свой сюжет»

- «Речевая полянка» (при автоматизации и дифференциации звуков «Л» и «Ль»)
- «Зимняя сказка» (при автоматизации и дифференциации звуков «С» и «З»)
- «Волшебное море» (при автоматизации звуков «Р» и «Рь», дифференциации звуков «Л» и «Р»)
- «Яркий аквариум» (при автоматизации звуков «Р» и «Рь»)
- «Лесная опушка» (при автоматизации и дифференциации звуков «Р» и «Рь»)
- «Нескучное болотце» (при автоматизации свистящих звуков, дифференциации звуков «С» и «Ц», «З» и «Зь»)
- «Праздничный концерт» (при автоматизации и дифференциации звуков «Ц» и «С»)

- «Радостный День рожденья» (при автоматизации звуков «Р» и «Рь»)
- «Весёлое лето» (при автоматизации звуков «Л» и «Ль»)
- «Цветные леденцы» (при автоматизации звука «Ц»)
- «Волшебные флажки» (при автоматизации и дифференциации звуков «Ш» и «Ж»)
- «Коты на крыше» (при автоматизации звуков «Ш» и «Р»)
- «Зачарованный лес» (при автоматизации и дифференциации звуков «Ч» и «Щ»)
- «Сказка про игрушки» (при дифференциации звуков «П» и «Б»)
- «Грустный рояль» (при автоматизации и дифференциации звуков «Л» и «Р»)
- «Цветочная полянка» (при автоматизации и дифференциации звуков «Л» и «Ль»)
- «Зимние забавы» (при автоматизации и дифференциации звуков «С» и «З»)
- «В зоопарке» (при автоматизации и дифференциации звуков «Р» и «Л»)
- «Волшебные облака» (при автоматизации звуков «Л» и «Ль», «Р» и «Рь», дифференциации соноров)
- «Удачная рыбалка» (при автоматизации звуков «Л» и «Ль», «Р» и «Рь», дифференциации соноров)
- «Космический мир» (при автоматизации звуков «Л» и «Ль», «Р» и «Рь», дифференциации соноров)
- «Звёздная ночь» (при автоматизации и дифференциации звуков «Ч» и «Щ»)
- «Медвежья прогулка» (при автоматизации звуков «Ж» и «Р»)
- «Компания квакушек» (при автоматизации и дифференциации звуков «Ж» и «Ш»)
- «В лес по грибы» (при автоматизации и дифференциации звуков «С» и «З», «Р» и «Рь»)

Фотографии развивающего игрового пособия «Создай свой сюжет»
 Различные полифункциональные поля с игровым материалом



Поле «Зимняя сказка» с игровым материалом



Поле «Нескучное болотце» с игровым материалом



Поле «Лесная опушка» с игровым материалом



«Удачная рыбалка», «Два кота», «Цветочная полянка»,
«Праздничный концерт», «В зоопарке»



«Медвежья прогулка», «Зимние забавы», «Звёздная ночь», «Космический мир»,
«Волшебные облака», «Волшебные флажки»



«Компания квакушек», «Зачарованный лес», «В лес по грибы», «Сказка про
игрушки», «Грустный рояль», «Весёлое лето», «Радостный День рождения»

Вотинова Л.А., Никонова Е.П.
Методическая разработка
Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для
дошкольников «Кукла с волшебным сундучком»

Вотинова Любовь Александровна,
заместитель заведующего по ВМР, воспитатель,
Никонова Елена Петровна, воспитатель
МБДОУ – детский сад комбинированного вида № 13,
1 место в конкурсе методических разработок «Полифункциональная игрушка/
игровое пособие для дошкольников»

Паспорт методической разработки «Полифункциональная развивающая
игрушка/игровое пособие для дошкольников»

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающей игрушки/игрового пособия	Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие «Кукла с волшебным сундучком»
Целевое назначение развивающей игрушки/игрового пособия	Организовать познавательную деятельность детей старшего дошкольного возраста с помощью различных дидактических игр на основе социоигровой технологии «Путешествие по временам года» с использованием элементов этнопедагогики.
Полифункциональность развивающей игрушки/игрового пособия	Полифункциональность развивающей игрушки/игрового пособия заключается в гармоничном сочетании обучающих и игровых приемов организации различных видов детской деятельности: познавательно-исследовательской, речевой, коммуникативной, игровой. Оригинальность куклы привлекает внимание дошкольников, обеспечивает появление устойчивого внимания, интереса к народным промыслам, декоративно-прикладному искусству.
Целевая группа игрушки/игрового пособия	Дети старшего дошкольного возраста. Задачи можно конкретизировать, менять в соответствии с возрастом и уровнем развития ребенка/детей.
Краткое описание развивающей игрушки/игрового пособия	Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие «Кукла с волшебным сундучком» включает в себя дидактическое пособие «Волшебный сундучок» в виде кубической складной коробки-домика. На внешних сторонах пособия размещены дидактические игры, которые находятся в кармашках для карточек: «Календарь», «Придумай историю», «Огород круглый год», «Поговорки», «Большая стирка», «Народный календарь», «Народные приметы», «Отгадай пословицу», «Предметы русской избы», «Собери картинку». Внутри дидактической коробки-домика находится маленький серебристый сундучок с объёмными картинками деревьев и зверей, на котором сидит кукла-перевёртыш «Четыре времени года». Если развязать бантики, которыми связаны стороны

	<p>коробки, то коробка превращается в дидактическое игровое поле для игры «Путешествие по временам года». Времена года обозначены с помощью четырех панно, выполненных в технике уральской росписи. Ведущий переворачивает куклу в соответствии со временем года, рядом с изображением которого он сидит, и о котором задаются вопросы. Около куклы есть коробочка с жетонами, которые кукла (в лице ведущего) раздает за правильные ответы. После ответа игроков снова бросаем кубик, и кукла переходит в другое Время года, к другому ведущему. Побеждают те, у кого окажется больше жетонов.</p>
Технологическая карта пособия.	<p>Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие «Кукла с волшебным сундучком» включает в себя: дидактическое пособие «Волшебный сундучок» в виде кубической складной коробки-домика, собранного из кусков картона 30х30 см., обклеенных остатками обоев. Для крепления картонных квадратов между собой использована узкая атласная лента. На внешних сторонах пособия размещены дидактические игры, которые находятся в кармашках для карточек. Внутри дидактической коробки-домика находится маленький серебристый сундучок с объёмными картинками деревьев и зверей (от старого лото), на котором сидит кукла-перевёртыш «Четыре времени года». Если развязать бантики, которыми связаны стороны коробки, то коробка-домик превращается в дидактическое игровое поле для игры «Путешествие по временам года». Времена года обозначены с помощью четырех панно, выполненных в технике уральской росписи. Для игры необходимы маленький волчок со стрелкой или кубик, на котором цветом обозначены четыре времени года, коробочка с жетонами.</p>
Экологические характеристики и безопасность материала игрушки/игрового пособия	<p>При изготовлении игрушки/игрового пособия используются экологически безопасные материалы.</p> <p>В изготовлении дидактического игрового пособия «Волшебный сундучок» применялись следующие материалы: картон, бумага писчая и цветная, остатки виниловых обоев, тесьма, скотч, малярный для соединения сторон куба, клей ПВА, кармашки пластиковые и бумажные.</p> <p>Сундучок: коробка, набор объёмных картинок от старого лото «Времена года», полоски ткани.</p> <p>Для изготовления куклы «Четыре времени года» понадобились деревянные палочки, ткань х/б, кружево, тесьма, нитки, пуговицы.</p>
Экономические характеристики игрушки	<p>Бюджет игрушки/игрового пособия составляет примерно 300 рублей.</p>
Аналоги развивающей игрушки/игрового пособия	<p>Аналогов данного дидактического пособия не найдено.</p> <p>Уникальность игрушки-пособия состоит в сочетании известных дидактических игр и игровых развивающих заданий с творческим подходом к решению поставленных задач.</p>

Методика использования развивающей игрушки/игрового пособия

В современных условиях одним из центральных направлений работы с подрастающим поколением становится патриотическое воспитание. В детские годы особенно важно напитать восприимчивую душу ребенка возвышенными человеческими ценностями, зародить интерес к культурным традициям, истории России.

Цель создания полифункционального развивающего игрового пособия «Кукла с волшебным сундучком»: обеспечить каждому ребенку условия позитивной социализации посредством знакомства с устным народным творчеством, расширения представлений об окружающем мире, на основе ближайшего социального окружения, формирование гражданской позиции, патриотических чувств, любви к Родине. Эта цель соответствует цели, определенной в Основной общеобразовательной образовательной программе дошкольного образования, составленной с учетом ФГОС ДО и на основе Примерной программы дошкольного образования.

Задачи, которые педагоги решают в процессе использования данного пособия: формировать у детей чувство любви к родному краю, своей малой Родине на основе приобщения к родной природе, культуре и традициям;

- знакомить и закреплять знания детей о сезонных изменениях в природе родного края, называть характерные признаки осени, зимы, весны, лета;
- развивать у детей познавательные процессы, умение сравнивать, находить сходства и различия на примере дидактической игры «Русская изба»;
- воспитывать у детей стремление к познанию культурных традиций через творческую, познавательно - исследовательскую деятельность.

Данное дидактическое пособие можно использовать как способ организации игровой совместной или самостоятельной деятельности.

Каждая стена (сторона) «Волшебного сундучка» (коробки-домика) может выступать как самостоятельное (отдельное) игровое поле. Внутри также

расположено игровое поле с кармашками, где есть изображение избы и маленькой фермы (все предметы и игрушки можно перемещать по полю в зависимости от желания ребенка и сюжета игры, можно добавлять предметы-заместители, дополнительные игрушки по желанию ребенка). Сюжетные игры «Посади овощи», «Большая стирка», «Огород круглый год» помогают детям понять логику простых жизненных ситуаций, воспитывают уважение к труду. Если добавить игрушки героев знакомых сказок, например, из пальчикового театра, то можно совместно с детьми разыгрывать сценки из знакомых сказок, например, «Хаврошечка», «Серебряное копытце» и т. д. Содержание игр и игровых заданий могут быть разнообразными, в соответствии с программными задачами возрастной группы детей.

После того, как дети освоили дидактические игры на всех сторонах волшебного сундучка, его можно развязать и предложить им игру «Путешествие по временам года». Игра строится по принципу настольной игры – «ходилки». С помощью кубика или волчка дети определяют, кто сейчас возьмёт куклу-перевертыш «Четыре времени года», кто будет рассказывать «Как её зовут, что кукла знает о своем времени года, чем может порадовать друзей» или задавать вопросы. Времена года обозначены с помощью четырех панно, выполненных в технике уральской росписи.

По считалке дети выбирают первого ведущего. Он берет куклу и переверачивая её, находит на ней то платье, которое соответствует времени года, изображенного на панно ведущего. Ведущий задает вопросы игрокам. Например: «Что мы делаем зимой?», «Назови приметы зимы» и т.п. Важным игрообразующим элементом дидактического пособия является игровой кубик, с помощью которого определяется направление путешествия, ведущий (в его руках кукла). Рядом с куклой есть коробочка с жетонами, которые кукла (в лице ведущего) раздает за правильные ответы. После правильного ответа игроков, снова бросаем кубик, и

кукла переходит в другое Время года, к другому ведущему. Побеждают те, у кого окажется больше жетонов.

За время нашего виртуального путешествия к каждому Времени года мы ставим задачу познакомить детей или закрепить знание пословиц, поговорок, песенок, потешек. Так дети знакомятся с особенностями культурного прошлого своего народа. Постепенно педагог подводит ребенка к мысли о том, что любому умению надо учиться.

Воспитатель предлагает ребенку выполнить следующие игровые задания или поиграть в игры:

«Помоги пчёлкам собрать нектар»(манипуляция бусинками),

«Какой цветок самый большой, какой самый маленький?»,

«Расскажи о строении цветка»,

«Собери в корзинку ягоды (цветы) только красного цвета»,

«Опиши предмет» (предложить ребенку описать конкретный предмет, называя слова, обозначающие качества и свойства предметов и элементов игры – какая бусинка, какой лук и т. д.),

«Найди и назови детенышей диких животных»,

«Назови цвета»,

«Какого цвета крыша, стены?»),

«Укрась домик» (ребенок украшает домик различными элементами),

«Назови геометрические фигуры»(какие геометрические фигуры ты знаешь, как они называются, какого цвета),

«Определи с какого дерева листочек»,

«Что изменилось?». Можно предложить ребенку запомнить предметы, находящиеся на стене домика, закрыть глаза, поменять местами объекты «картинки», и попросить ребенка сказать что изменилось, назвать предмет, может быть его цвет и т. д.

Задания:

«Назови птиц, которые прилетают к нам в определенное время года»;

«Давай сочиним сказку» (ребенок по вопросам воспитателя сочиняет сказку, составляет рассказ из трех-четырёх предложений по объемной картинке, расположенной на какой-либо стороне «Сундучка»);

«Определи на ощупь»(ребенок с закрытыми глазами обследует предметы, ищет заданный предмет);

«Отгадай, что я загадала» (ребенок по описанию отгадывает предмет или игрушку, или элемент);

«Развешиваем бельё»(манипуляция с прищепками);

«Давай откроем домик, что же внутри?»(ребенок развязывает ленточки, затем снова завязывает бант).

Содержание занятий ориентировано на развитие интереса к игровым видам деятельности, формированию навыков и норм поведения с другими детьми, что приводит к осознанию и накоплению своего жизненного опыта.

Выбор куклы как основного педагогического средства для выполнения поставленных задач объясняется тем, что кукла - это предмет игровой культуры, а игра для дошкольника является основным видом деятельности. Она учит, играя, и развивает в игре, в этом ее универсальность. Опыт работы позволяет считать ее этнопедагогическим средством воспитания любви и уважения к родному краю, к труду. Это помогает решению такой сложной задачи, как воспитание у детей дошкольного возраста нравственных качеств личности. Занятия с игровым пособием допускается организовывать совместно с воспитателем, самостоятельно или совместно со сверстниками.

Использование развивающего игрового пособия возможно с участием их родителей. Дети могут рассказать родителям, какие игры есть в домике, в сундучке, как можно играть. Родители, принимая участие в игре, могут задавать вопросы, дополнять ответы детей более полной и интересной информацией. Родители, проявившие интерес к уральской росписи или традиционной кукле могут посетить

мастер-классы. Таким образом, взаимодействие с родителями будет носить не только обучающий, но развивающий характер.

Сегодня цель педагогической деятельности работников дошкольного образовательного учреждения - создание условий для индивидуализации образовательных отношений, обеспечивающих возможность социального самоопределения ребенка, самостоятельности и инициативности, развитию активности дошкольника в различных видах детской деятельности.

Использование полифункциональной развивающей игрушки/игрового пособия «Кукла с волшебным сундучком» способствует позитивной социализации дошкольника в процессе общения со сверстниками и взрослыми.

В таком пособии много игровых заданий, способов, которыми обеспечивается индивидуализация образовательного процесса и позитивная социализация детей с ОВЗ, одаренных и др. Яркое оформление привлекает внимание детей. Воспитатель использует приёмы индивидуализации: предлагает рассмотреть картинки, поиграть, загадать загадку, сложить картинку на различные темы («Лесные звери», «Какое время года?»), помогает детям систематизировать и обобщить знания о временах года. В процессе игры ребенок овладевает речью, новыми знаниями и умениями; у него формируются собственные убеждения, духовные ценности и потребности, закладывается характер. Именно в процессе коммуникации, общения с окружающими, дети знакомятся с правилами поведения, нравственными нормами, социальными ролями.

Совместная игровая деятельность помогает стимулировать познавательную активность детей, создает условия для поддержки детской инициативы в процессе ознакомления с этнокультурными традициями и обычаями, нравственными нормами поведения, воспитывает уважение к труду, формирует интерес к прошлому своего народа.

Деятельность с данной игрушкой/игровым пособием способствует развитию таких качеств личности детей, при которых воспитанник, способен:

- проявлять интерес к прошлому, настоящему и будущему своей Родины;
- проявлять активность и самостоятельность в принятии решений, в совершении поступков, в деятельности – инициативный;
- воспринимать красоту окружающего мира (людей, природы), искусства – чувствующий прекрасное, эмоционально-отзывчивый.

Развитие содержания и педагогических технологий социально-личностного развития детей направлено на создание коммуникативной компетентности ребёнка – распознавание эмоциональных переживаний и состояний окружающих, выражение собственных переживаний.

Данное пособие, как элемент развивающей предметно-пространственной среды группы, соответствует требованиям ФГОС. Оно обеспечивает возможность общения и совместной деятельности детей, взрослых, содержательно насыщено, трансформируемо, полифункционально, вариативно, доступно и безопасно.

Данный педагогический опыт может быть полезен воспитателям дошкольных учреждений, педагогам-психологам, логопедам заинтересованным и внимательным родителям.

Фотографии развивающей игрушки/игрового пособия «Волшебный сундучок»



Совместная деятельность педагога с детьми

Дидактическая игра "Собери картинку"



Игровое задание «Придумай сказку»



Дидактическая игра «Собери урожай»



«Что в огороде растет?»



Творческое задание «Придумай историю»



«Скажи, что изменилось?»



Настольная игра «Путешествие по временам года»



Совместная игровая деятельность



Фисенкова А.Ю.
Методическая разработка
«Полифункциональная развивающая игрушка/игровое
пособие для дошкольников «Кукольный домик»

Фисенкова Анна Юрьевна,
учитель-логопед МБДОУ –
детский сад комбинированного вида № 18,
номинация в конкурсе методических разработок «Полифункциональная игрушка/
игровое пособие для дошкольников

Пояснительная записка

Важной задачей ДОУ при введении Федеральных государственных образовательных стандартов становится совершенствование педагогического процесса и повышение развивающего эффекта образовательной работы с детьми посредством организации предметно-пространственной среды, обеспечивающей их творческую активность.

Предметно-развивающая среда должна обеспечить возможность самовыражения воспитанников, комфортность и эмоциональное благополучие каждого ребёнка. В среде должна быть заложена возможность ее изменения в соответствии со вкусами и настроениями детей, а также с учетом разнообразных педагогических задач.

Такой предметной средой может и должно стать **полифункциональное** оборудование и игрушки, которые могут быть изготовлены из различных материалов.

Использование полифункционального оборудования «Кукольный домик» в соответствии с ФГОС ДО наиболее успешно прослеживается в образовательных областях:

1. **Социально-коммуникативное развитие** происходит через развитие общения и взаимодействия ребёнка с взрослым и сверстниками. С помощью полифункционального оборудования дети учатся взаимодействовать друг с другом. У них формируются простейшие навыки совместной работы: дети ждут друг друга,

замечают действия соседа.

2. Речевое развитие - через обогащение словаря, в процессе увлекательной игры с оборудованием у детей формируются навыки общения.

3. Познавательное развитие происходит через формирование первичных сенсорных представлений об эталонах цвета, формы, величины, звучании, количестве, части и целом.

4. Художественно-эстетическое развитие - развитие сенсорного восприятия.

5. Физическое развитие - через развитие мелкой моторики обеих рук повышается произвольность и координированность движений руки, формируется осознанность действий.

Чем больше вариантов использования одной игрушки/пособия, тем больше функций она выполняет, тем положительнее это будет сказываться на развитии ребенка.

Цель: Обогащение условий для полноценного развития дошкольников в соответствии с требованиями ФГОС ДО.

Задачи:

- Развитие самостоятельности и инициативы воспитанников, познавательных интересов и способностей, интеллектуального развития на основе практических действий, развитие творческого потенциала воспитанников в игровой деятельности.
- Развитие зрительного внимания, логического мышления, памяти, воображения, любознательности, творческой активности, формирование мелкой моторики и умелости рук;
- Формирование первичных представлений о свойствах и отношениях окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, количестве);
- Обогащение и активизация словарного запаса детей, развитие способности к сочинительству, развитие связной речи и звукопроизношения;

- Развитие восприятия: зрительного, слухового, тактильно-двигательного;
- Закрепление положительных эмоциональных состояний;
- Воспитание коммуникативных навыков. Использование гендерного подхода.

Игрушка — это обучающий инструмент с интересными элементами, позволяющий решать задачи развития ребенка. Дидактическая игрушка многофункциональная, направленная на решение одновременно нескольких задач, может быть использована для детей разных возрастов, позволяет учитывать индивидуальные особенности развития ребенка. Подходит для работы с детьми ОВЗ. Деятельность с такой игрушкой у детей с особыми образовательными потребностями:

- стимулирует сенсорные процессы;
- создает положительный эмоциональный фон и помогает преодолеть нарушения в эмоционально-волевой сфере;
- возбуждает интерес к исследовательской деятельности;
- развивает общую и мелкую моторику и корректирует двигательные нарушения.

Вариации игр не имеют предела. Пособие постоянно может пополняться новыми элементами и секторами.

Принципы создания игрушки:

- Привлекательность для детей;
- Доступность;
- Многофункциональность;
- Стимулирование познавательной активности детей;
- Соответствие гигиеническим требованиям.

**Паспорт методической разработки «Полифункциональное развивающее
игровое пособие для дошкольников «Кукольный домик»**

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающей игрушки/игрового пособия	«Кукольный домик»
Целевое назначение развивающей игрушки/игрового пособия	Обогащение условий для полноценного развития дошкольников в соответствии с требованиями ФГОС ДО
Полифункциональность развивающей игрушки/игрового пособия	Использование в решении задач всех образовательных областей
Целевая группа развивающей игрушки/игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	Может использоваться в работе с детьми от 2-х лет
Краткое описание развивающей игрушки/игрового пособия	Текстильная многофункциональная складная игрушка - сумка (26 x 26 см., в развернутом виде 52 x 52 см.) состоит из четырех секторов: комната, кухня, спальная, ванная. В каждом секторе расположены плоскостные изображения различных предметов: мебель (с открывающимися дверками и множеством полок), окна, картины, бытовые приборы. В комплект входит набор посуды, одежды и продуктов. А так же фигурки мальчика и девочки.
Наличие технологической карты изготовления развивающей игрушки/игрового пособия	Форма, материал, и дизайн для изготовления игрушки может быть разнообразным.
Экологические характеристики и безопасность материала игрушки/игрового пособия	Ткани для изготовления кукольного домика приобретены в магазине и соответствуют санитарно-эпидемиологическим нормативам: не выделяют в атмосферу вредные вещества, не имеют неприятного запаха. Таким образом, процесс изготовления изделия не нанес вред окружающей среде и жизнедеятельности человека.
Экономические характеристики (бюджет) игрушки/игрового пособия	1500 руб.
Аналоги развивающей игрушки/игрового пособия (если есть)	есть

Методика использования развивающей игрушки/игрового пособия.

Игрушка состоит из четырех секторов: комната, кухня, спальная, ванная. В каждом секторе расположены плоскостные изображения различных предметов:

мебель, окно, картины, бытовые приборы. В ней заложен громадный потенциал. Это не только замечательная игрушка, но и возможность с ее помощью, в игровой форме, развивать мелкую моторику рук, тактильные ощущения и сенсорное восприятие, а также развивать память, мышление, внимание, речь и творческие способности.

Полифункциональная игрушка используется в решении задач всех образовательных областей. В игре могут принимать участие как один, так и несколько детей (в зависимости от учебной задачи). Пособие может использоваться для организации совместной деятельности педагога с обучающимися как в совместной деятельности в ходе режимных моментов, так и при организации непосредственно образовательной деятельности.

Пособие обеспечивает игровую, познавательную и творческую активность воспитанников.

Дети могут их использовать в свободной игровой деятельности по своему усмотрению, в соответствии со своим замыслом, сюжетом игры, в разных функциях, как им этого хочется, и как требует их внутреннее "Я", проявляя инициативу, с удовольствием создавая игровые ситуации, перемещаясь с игрушкой по всей группе. Также может использоваться в период адаптации ребенка в детском учреждении. В уголке уединения ребенок может поиграть с ней.

Познавательное развитие

Задачи: формирование элементарных математических представлений, целостной картины мира; расширение кругозора детей; развитие всех компонентов речи.

Виды деятельности: познавательно-исследовательская, игровая, коммуникативная.

1. Совершенствование навыка счета в пределах 10-ти, формирование умения соотносить количество предметов с числом;

2.Формирование у детей понятий один, много, мало, ни одного, маленький, большой.

3.Закрепление умения ориентироваться в пространстве (слева, справа, вверху, внизу);

4.Закрепление знаний о величине, форме, цвете предметов, умения объединять предметы по общим признакам;

5.Развитие внимания, памяти, наблюдательности;

6.Закрепление умения детей подбирать предметы по цвету;

7.Развитие представлений о цвете, форме, величине и свойствах предметов через яркие наглядные образы и игровую деятельность.

Речевое развитие

Задачи: развитие речи как средства общения; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной речи.

Виды деятельности: игровая, коммуникативная.

Физическое развитие

Задачи: сохранение, крепление физического и коррекция психического здоровья детей.

Виды деятельности: двигательная, игровая, коммуникативная.

Социально-коммуникативное развитие

Задачи: формирование готовности к совместной деятельности, развитие общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками.

Художественно - эстетическое развитие

Задачи: развитие цветовосприятия, эстетического отношения к окружающему миру; восприятие искусства, художественной литературы (рассказывание и прослушивание стихов и загадок по теме).

1. Варианты игр с использованием «Кукольного домика»

Игра «Что изменилось?»

Цель: развитие внимания, мышления, памяти

Ход игры: Дети запоминают, что находится на том или ином игровом поле или на нескольких, закрывают глаза, педагог меняет предметы местами, дети говорят что изменилось.

Игра «Составь рассказ по картинке»

Цель: развитие речи, обогащение словарного запаса детей, развитие внимания, мышления, наблюдательности.

Ход игры: Детям предлагаем посмотреть внимательно на одно игровое поле, что на нем расположено и описать конкретный предмет или помещение.

Игра «Продолжи предложение»

Цель: развитие речи, обогащение словарного запаса детей, развитие внимания, мышления, наблюдательности.

Ход игры: детям предлагается внимательно посмотреть на игровое поле, педагог задает вопросы, а дети отвечают.

Например:

- Чего не бывает? (в холодильнике не пекут пироги и т. д.)
- Что находится в ванной комнате?
- Во что оденем девочку?

Игра «Какого цвета?»

Цель: закрепить названия цветов, развитие внимания, согласование прилагательного и существительного (составление словосочетаний)

Ход игры: детям предлагается ответить, какого цвета тот или иной предмет.

- «Какого цвета кресло, одеяло, шкаф на кухне и т. д.».

Игра «Что находится в...?»

Цель: развитие мелкой моторики и речи, обогащение словарного запаса детей, развитие внимания, мышления, наблюдательности.

Ход игры: предложить детям рассмотреть и ответить на вопрос, например: «Где стоит кастрюля?» или «Что находится в шкафу?» Игрок отвечает

Игра «Что исчезло?»

Цель: учить детей фиксировать внимание на предметах; развивать внимательность, наблюдательность, память.

Ход игры: показать детям заготовленный сюжет на игровом поле, они запоминают все детали, затем закрывают глаза, педагог убирает некоторые предметы, и дети уже называют предметы, которые исчезли.

Игра «Веселый счет»

Цель: закрепить счет в пределах 10, согласование числительного и существительного.

Ход игры: детям предлагается посчитать карандаши или лучики солнца, бабочек и т.д.

- «Посчитай тарелки» (одна тарелка, три тарелки, пять тарелок);

- «Посчитай одежду»;

- «Почитай продукты» и т.д.

Игра «Назови ласково» («Большой – маленький»)

Цель: создание условий для развития связной речи, внимания, памяти, словообразования существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Ход игры: педагог предлагает детям назвать большой предмет и маленький ласково. Если необходимо на столе разложены дополнительные карточки.

Дидактическая игра "Что приготовим", "Какое это блюдо?"

Цель: создание условий для развития зрительного внимания, памяти, мышления, связной речи и образования относительных прилагательных от существительных.

Ход игры: педагог предлагает карточки с изображением ягод, овощей и фруктов, дети называют, что из этого можно приготовить.

(из картофеля - картофельное пюре, из яблок - яблочный сок и т.д.),

1) Какой суп из ... (фасоли, гороха, рыбы, курицы, свеклы, грибов, овощей)?

2) Какое варенье из ... (яблок, сливы, абрикоса, малины и др.)?

3) Какой сок из ... (моркови, груши, сливы, апельсина и др.)?

Игра «Один – много»

Цель: создание условий для развития связной речи (словоизменение), памяти, внимания и умения составлять простые предложения.

Ход игры: педагог предлагает детям назвать предмет и произнести, как будет, если этих предметов будет много.

Дидактическая игра "Четвертый лишний"

Цель: создание условий для развития мышления, зрительного внимания, связной речи, дифференциации посуды (что из какого материала сделано), одежды, посуды, продуктов, мебели и т. д.

Ход игры: педагог предлагает рассмотреть предметы (по тематике), а дети должны назвать четвертый лишний и объяснить почему (чашка, сок, кастрюля, чайник и пр.).

Дидактическая игра "Из чего..."

Цель: создание условий для развития зрительного внимания, совершенствования грамматического строя речи, образования относительных прилагательных.

Ход игры: педагог предлагает рассмотреть предметы, выполненные из различных материалов: *шерстяной костюм, меховая шуба, драповое пальто, бархатная юбка, ситцевый сарафан, фарфоровая кружка, металлическая кастрюля*. Предлагает вспомнить, из чего сделан предмет. После этого дети образуют относительные прилагательные: Я хочу взять платье из шелка - шелковое платье, поставлю фарфоровую кружку и т.д.

Найди спрятанный звук

Цель: Развитие фонематических процессов, автоматизация (дифференциация звуков)

- Выделение заданного звука в произношении слов по картинкам;
- Проговаривание слов, начинающихся со звука [...]. Педагог предлагает детям найти, показать и назвать только те предметы, которые начинаются или заканчиваются на заданный звук.

2. Технология изготовления кукольного домика.

Разработка эскизов кукольного домика.

Эскиз. При создании эскиза необходимо найти композиционные решения, определить пропорции, форму, цвет, функциональность.

Этапы:

1. Выбор и создание эскиза модели;
2. Приготовить шаблоны из картона;
3. Подготовка лоскутков ткани;
4. Соединение деталей кроя домика;
5. Печать изображений мебели, посуды и продуктов на термотрансферной бумаге.

Размеры каждого сектора: 26 х 26 см., в развернутом виде - 52 х 52 см., длина ручки 16 см.

Техника изготовления изделия- аппликация.

В качестве основы я выбрала х/б ткань, продублированную флизелином; для деталей интерьера – синтетический фетр, термотрансферную бумагу, фетр с изображением куклы и одежды заказан на ярмарке мастеров, индивидуальная печать изображений мебели, посуды и продуктов на термотрансферной бумаге.

Материалы: 1. Ткань х/б. 2. Фетр. 3. Флизелин. 4. Синтепон. 5. Нитки – мулине. 6. Нитки. 7. Пуговицы. 8. Тесьма. 9. Миниприщепки.

3. История и современность

Кукольный домик — игрушка в виде жилого здания.

В Европе такие игрушки известны с XVI века. Сначала они были большого размера. В XVIII веке появились миниатюрные кукольные домики, которые дети могли носить в руках. Кукольные домики с XVI по начало XX века делались вручную. Некоторые из них считались настоящими произведениями искусства. Например, в Лондоне - кукольный дом королевы Мэри, в России - миниатюрный домик Нащокина. После Второй мировой войны объёмы производства этого вида игрушек в Европе резко возросли, но кукольные домики стали менее красивыми. В 1950 году стандартный кукольный домик делался из листового металла, а мебель из пластика. Производство однотипных домиков ставилось на поток на промышленных предприятиях, и эта игрушка стала более доступной.

Кукольный дом - мечта детства... Родина кукольных домов - Германия. Первый из известных миру кукольных домов принадлежал герцогу Альбрехту V Баварскому. Этот дом датируется 1558 (по данным других источников - 1611) годом. Он был заказан герцогом для его маленькой дочери. Это был не просто дом, а настоящий дворец - в четыре этажа, с садом и фонтаном во дворе. В доме, помимо жилых комнат, были также танцевальная зала, ванная, комната для шитья... Комнаты были богато украшены, а для кукольных трапез было даже столовое серебро! Однако, к сожалению, этот кукольный дворец не сохранился до наших дней - и отнюдь не из-за детских игр (за домом тщательно следили): в середине семидесятых годов 17 века его уничтожил пожар.

Во второй половине семнадцатого века кукольные домики становятся все более распространенными. Их убранство создается искусными мастерами соответствующих цехов, и точно копирует предметы быта, которые были в обиходе в те времена. Интерьеры домов создавались в духе последних модных веяний и лучших традиций тех времен... Кстати, кукольные домики играли не только эстетическую, но и практическую роль. При помощи этих домиков зажиточные

господа обучали своих дочерей женским обязанностям - ведь убранство кукольных жилищ во всех деталях повторяло обстановку человеческих домов. В каждом кукольном доме было всё, что может понадобиться - мебель, кухонная утварь, предметы быта и роскоши, поэтому девочки и девушки, знакомясь с "содержимым" кукольного дома, в игровой форме подготавливались к замужней жизни.

Несмотря на название игрушки "кукольный дом", дома не всегда населялись куклами. Всё зависело от пристрастий хозяев - одни предпочитали держать миниатюрную копию человеческого дома пустой, другие сами изготавливали миниатюрных жильцов и шили им одежду, третьи покупали множество разнообразных кукол - господ, слуг и даже домашних животных.

Упоминаний о кукольных домиках в России очень мало - хотя и можно предполагать, что состоятельные родители могли позволить себе подарить своим детям такое сокровище. Самый известный в России кукольный дом - "Нащокинский домик", выполненный по заказу большого любителя изящных вещей Павла Воиновича Нащокина. Над этим домиком трудилось множество искусных мастеров - как малоизвестных, так и легендарных... Рояль работы Вирта был действующий - на нем можно было разыгрывать пьесы специальными палочками. Обеденный стол, который раздвигался, был выполнен известнейшим мастером Гамбсом. А посуда из хрусталя и фарфора для сервировки стола была заказана лучшим заводам России. Этот кукольный дом обошелся хозяину в 40 тысяч рублей! Нащокинский домик является настоящим произведением искусства. Сейчас домик хранится во Всероссийском музее А.С. Пушкина в Санкт-Петербурге.

4. Фотографии игрового пособия «Кукольный домик».



Фасад и задняя сторона домика.



Гостиная.



Развернутый вид.



Кухня.



Кухня.



Ванная комната.



Спальня.



Набор одежды и фигуры людей.



Набор посуды.



Набор продуктов.



Игровая деятельность младших дошкольников.



Игровая деятельность старших дошкольников.

Чалдина А.А.
Методическая разработка
Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников
«Волшебный домик»

Чалдина Анна Александровна,
воспитатель МАДОУ-детский сад № 67

Паспорт методической разработки «Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников «Волшебный домик»

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающего игрового пособия	Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников «Волшебный домик»
Целевое назначение развивающего игрового пособия	<p>Цель: создать условия для проявления активности, самостоятельности, творчества и расширения игрового опыта детей.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие у детей дошкольного возраста воссоздающего воображения; - стимулирование интеллектуальной и творческой деятельности; - снятие психоэмоционального напряжения; - создание позитивного эмоционального настроения; - развитие восприятия(зрительного, осязательного, тактильного); - развитие наглядно – действенного, образного мышления, внимания, памяти; - развитие мелкой моторики и тактильных ощущений; - формирование и активизация словарного запаса ребенка; - формирование навыков общения.
Полифункциональность развивающего игрового пособия	<p>Может использоваться:</p> <ul style="list-style-type: none"> - как в качестве развивающего, так и игрового пособия; - как элемент психоэмоциональной разгрузки. <p>Применение пособия в работе педагога позволяет проводить индивидуальную и подгрупповую работу, а также использовать данное пособие как элемент оснащения развивающей предметно-пространственной среды группового помещения.</p> <p>В процессе деятельности с «Волшебным домиком» решаются задачи следующих образовательных областей.</p> <p>Социально-коммуникативное развитие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками, эмоциональной отзывчивости; - формирование готовности к совместной деятельности. <p>Речевое развитие:</p>

	<p>- развитие диалогической речи, совершенствование умения высказывать свою точку зрения, несогласие с мнением товарища;</p> <p>- развитие фонематического слуха: выделять заданный звук в составе слова.</p> <p>Познавательное развитие:</p> <p>- формирование познавательных действий;</p> <p>- развитие воображения и творческой активности;</p> <p>- формирование представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форма, цвет, размер, ритм, количество, пространство).</p> <p>Художественно-эстетическое развитие:</p> <p>- развитие эмоциональной восприимчивости, эмоционального отклика на литературные произведения;</p> <p>- развитие музыкальных способностей.</p>
Целевая группа развивающего игрового пособия	<p>Предназначено для детей 4-7 лет.</p> <p>В зависимости от подбора карточек оно может использоваться в разных возрастных группах.</p>
Краткое описание развивающего игрового пособия	<p>Данное игровое пособие представляет собой прямоугольный параллелепипед с основанием размером 32х26 см, высотой 36 см. Домик имеет 4 откидывающиеся двери, на которых с внешней и внутренней стороны расположены дидактические игры. Все двери запираются на навесные замки. Крыша съемная, детали крыши соединены между собой шнуровкой и застежкой «молния».</p> <p>Пособие включает в себя 8 игровых заданий.</p> <p>Игровые задания могут меняться. Все картинки крепятся на магнитный винил.</p>
Наличие технологической карты изготовления развивающего игрового пособия	Приложение № 1
Экологические характеристики и безопасность материала развивающего игрового пособия	Пособие «Волшебный домик» изготовлено из безопасных материалов, поддается обработке.
Экономические характеристики (бюджет) развивающего игрового пособия	<p>Картон 8 листов 30*30 см – 250 руб.</p> <p>Самоклеящаяся пленка - 349 руб. (5 м)</p> <p>Магнитный винил – 185 руб. (60 см)</p> <p>Цветная печать – 30 листов А4*10 руб. = 300 руб.</p> <p>Замочки – 4 шт. * 39 руб. =156 руб.</p> <p>Блочки – 4 уп.* 15 руб. = 60 руб.</p> <p>Шнурки 4 шт. * 10 руб. = 40 руб.</p> <p>Пленка для ламинирования - 150 руб.</p> <p>Фетр 4*25 руб. = 100 руб.</p> <p>Застежка «молния» 40 руб.</p> <p>Клеевые стержни - 66 руб.</p> <p>Скотч двухсторонний – 40 руб.</p>

	Итого: 1696 рублей
Аналоги развивающего игрового пособия	Кукольные домики. Данное пособие является авторским

Методика использования развивающего игрового пособия «Волшебный домик»

«Волшебный домик» - это авторское полифункциональное дидактическое пособие, предназначенное для самостоятельной и совместной игры взрослого и ребёнка в процессе воспитательно-образовательной деятельности.

Данное игровое пособие задает игровой формат образовательному процессу и соответствует основным принципам Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, предъявляемым к развивающей предметно-пространственной среде учреждения.

Разнообразие материалов данного пособия обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех воспитанников. Данное пособие включает в себя целый цикл игр разной тематики по разным направлениям развития детей.

Пособие удобно тем, что предметные картинки можно постоянно менять, дополнять и подбирать по разным темам, используя в различных образовательных областях. Его можно использовать как для детей раннего возраста, так и для старших дошкольников, варьируя задания по сложности в соответствии с возрастом и индивидуальными особенностями детей.

Использование данного игрового пособия покажем на примере организации совместной игровой деятельности «По следам бременских музыкантов».

Предварительная работа: чтение сказки Б. Гримм «Бременские музыканты», просмотр мультфильма «Бременские музыканты».

- Шайка бандитов во главе с атаманишей решили отомстить Бременским музыкантам за то, что они лишили их жилья и освободили короля! Бандиты заманили музыкантов в лес, поймали их и закрыли в заколдованном доме на несколько замков. Самим им никак не выбраться из плена. Чтобы освободить

обитателей леса, нужно открыть замки. Чтобы открыть замки, необходимо пройти испытания.



(Дети выполняют все задания, открывают двери домика).



(Открыв все двери, дети обнаруживают в домике фигурки животных и людей – героев сказки).

- Ура! Мы освободили Бременских музыкантов!

- Давайте теперь поближе познакомимся с ними и поиграем (проводится игра-драматизация «Бременские музыканты»).

Данное пособие может быть предложено родителям для занятий с ребенком дома.

Деятельность с игровым пособием «Волшебный домик» способствует развитию следующих качеств личности дошкольников:

- любознательность (дети принимают активное участие во всех видах игр, проявляют интерес к окружающему миру);

- эмоциональная отзывчивость (проявляют положительные эмоции в процессе совместной и самостоятельной деятельности с пособием);

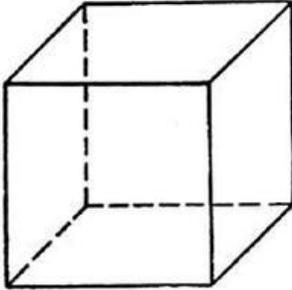
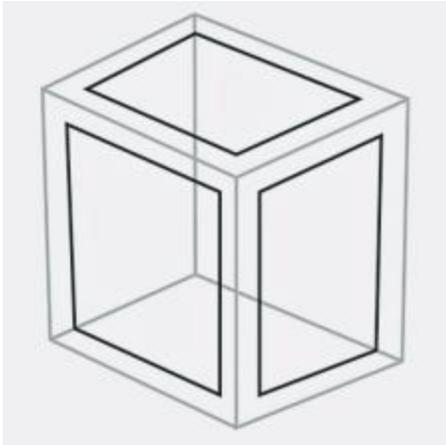
- самостоятельность (способны самостоятельно решать стоящие перед ними задачи);

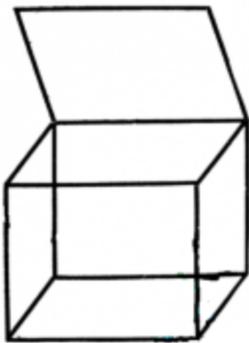
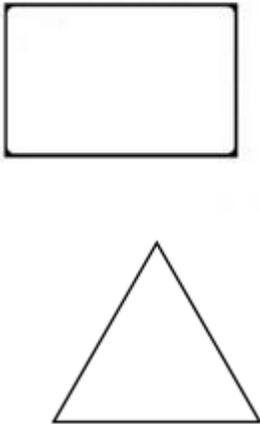
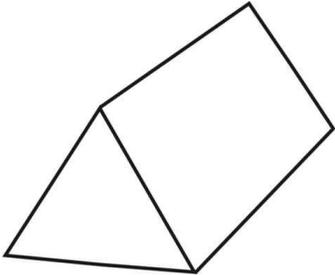
- способность взаимодействовать со сверстниками и взрослыми в совместной деятельности.



В перспективе планируется дополнить пособие новыми играми. На крыше появятся необычные часы, с помощью которых дети будут расширять представления о времени, временах года. Сам домик планируется установить на движущуюся основу, состоящую из трех кругов. Задания на кругах будут способствовать развитию интеллектуально-творческих способностей детей (например, создание нового сюжета знакомой сказки).

**Технологическая карта полифункционального развивающего игрового
пособия «Волшебный домик»**

№ п/п	Последовательность выполнения работы	Графические изображения	Материалы и инструменты
1	За основу взята готовая картонная коробка. Размер ширина 26 см., длина 32 см, высота 36 см.		Картонная коробка
2	Вырезать в стенках коробки окна прямоугольной формы. Ширина окна 18,5 см, длина - 27 см.		Простой карандаш, линейка, канцелярский нож.
3	Из картона размером 30*30 см вырезать двери шириной 25 см и длиной 33 см. (4 шт.)		Простой карандаш, линейка, ножницы.

4	Двери прикрепить к основе с четырех сторон.		Ножницы, скотч.
5	Обклеить основу самоклеящейся пленкой.		Самоклеящаяся пленка, ножницы
6	Из картона вырезать детали для крыши. 2 равнобедренных треугольника и 2 прямоугольника (27x20 см)		Картон, линейка, простой карандаш, ножницы.
7	Детали крыши обклеить самоклеящейся пленкой		Самоклеящаяся пленка, ножницы.
8	Детали крыши соединить шнурками и застежкой «молния»		Застежка «молния», шнурки, дырокол, блоки, установщик блоков.

Варианты дидактических игр с использованием игрового развивающего пособия «Волшебный домик»

Дидактическая игра «Рассели жильцов»



Цель: Закрепить пространственные представления слева, справа, вверху, внизу.

Материал: карточки с животными или сказочными героями, домик.

Ход игры:

Вариант 1.

Педагог предлагает расселить животных по квартирам. Например: Тигр будет жить на втором этаже слева; обезьянка – на втором этаже справа; зебра – на первом этаже слева; лев - на первом этаже справа.

Данную игру можно усложнить, расположив на дверце домик с большим количеством квартир.



Вариант 2.

Педагог расселяет животных в домике и просит ребенка рассказать, кто из животных в какой квартире живет.

Например: Кто живет на втором этаже справа? Кто живет над обезьянкой? И т.д.

Дидактическая игра «Подбери картинки с заданным звуком»

Цель: развивать фонематический слух, учить выделять заданный звук в составе слова, автоматизировать звук [...] в словах.

Материал: На чердачном окошке — буква; предметные картинки с изучаемым звуком и другими звуками для дифференциации.

Ход игры: Педагог ставит в верхнее окошко букву, обозначающую звук [...] (либо другой закрепляемый звук) и предлагает ребенку найти картинки с этим звуком. Игра заканчивается, когда все окошки заняты картинками.

Дидактическая игра «Раздели на слоги»

Цель: упражнять в делении слов на слоги.

Материал: схемы слов, предметные картинки.

Ход игры:

Педагог размещает слоговые схемы в окна с правой стороны и предлагает ребёнку поселить жильцов с левой стороны в соответствии со схемой.



Педагог размещает жильцов с правой стороны и предлагает ребенку найти слоговую схему слова.

Дидактическая игра «В мире геометрических фигур»



Цель:развивать у детей восприятие, умение выделять разнообразные свойства и отношения предметов (цвет, форма, величина, расположение в пространстве и т.п.).

Материал: набор геометрических фигур, отличающихся друг от друга формой, размером, цветом, величиной; игровое магнитное поле.

Ход игры:

1. «Что изменилось?»

Выложить перед детьми от 3 до 5 геометрических фигур, попросить запомнить их. После чего дети закрывают глазки, а блоки исчезают (меняются местами, формой, цветом, толщиной). Вариантов игры множество.

2. «Третий лишний»

Перед детьми выкладывается несколько геометрических фигур. Предлагаем убрать лишний и объяснить, почему он лишний.

3. «Дорожки»

Предложить детям построить дорожку так, чтобы рядом не оказалось одинаковых фигур по цвету (размеру, форме и т. д.).

4. «Сколько?»

Педагог раскладывает геометрические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слова "Сколько..."
Варианты вопросов: "Сколько больших фигур?" "Сколько красных фигур в первом ряду?" (по горизонтали), "Сколько кругов?" и т.д.

5. «Где больше?»

Перед ребенком выкладывается два ряда фигур – в одном 4 фигуры, в другом – 5. Ребенок определяет, в каком ряду фигур больше, и как сделать равное количество фигур в каждом ряду (убрать лишний или добавить еще один).

В самостоятельной деятельности ребенок может создавать рисунки из геометрических фигур на игровом поле.

Дидактическая игра «Чего не хватает?»



Цель: Развивать логическое мышление.

Материал: таблицы с предметами, предметные картинки.

Ход игры: Посмотри внимательно на картинки. В каждом ряду по 3 предмета, а в одном ряду только два. Как ты думаешь, чего не хватает?

Дидактическая игра «Башни»



Цель: Развить музыкальные способности дошкольников: музыкального слуха, чувства ритма, музыкальной памяти.

Материал: башни разной высоты, музыкальный молоток.

Ход игры:

Вариант 1. Прохлопать ритмический рисунок. Спеть мелодию, повышая или понижая звук.

Вариант 2. Придумать и выложить ритмический рисунок. Сыграть на музыкальном инструменте.

Дидактическая игра «Эмоции».

Цель: развивать способность распознавать и выражать различные эмоции.

Ход игры:



Вариант 1. Педагог показывает ребенку сюжетные картинки из сказки «Бременские музыканты», на которых герои выражают разные эмоции. Предлагает определить, что за эмоцию выражают герои (назвать эмоцию и соотнести с карточками эмоций).

Вариант 2. Дети пытаются изобразить мимикой эмоции героев.

Дидактическая игра «Найди соседа»



Цель: упражнять в умении раскладывать число на два меньших и составлять из двух меньших большее.

Материал: домики с пустыми окошками, карточки с цифрами, карточки с разным количеством предметов.

Ход игры: Цифра на крыше обозначает количество жильцов на каждом этаже. Ребёнок должен подобрать и поставить нужные цифры (или карточку с нужным количеством предметов) в каждое окошко.

Игра–драматизация «Бременские музыканты»

Цель: формировать у детей интерес к играм-драматизациям.

Материалы: фигурки людей и животных из сказки Б. Гримм и мультипликационного фильма «Бременские музыканты».



Ушакова И.Ю., Артюхова А.Н., Сагдеева Н.Л.

Методическая разработка

Полифункциональная игрушка для дошкольников «Футбольный мяч»

Ушакова Ирина Юрьевна, воспитатель

Артюхова Анастасия Николаевна, воспитатель

Сагдеева Наталья Леонидовна, воспитатель

МБДОУ- детский сад №72,

2 место в конкурсе методических разработок «Полифункциональная игрушка/
игровое пособие для дошкольников

Паспорт методической разработки «Полифункциональная развивающая
игрушки/игровое пособие для дошкольников «Футбольный мяч»

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающей игрушки/игрового пособия	Футбольный мяч
Целевое назначение развивающей игрушки/игрового пособия	Стимулирование познавательной, двигательной и игровой активности дошкольников. Формирование социально-коммуникативных качеств воспитанников.
Полифункциональность развивающей игрушки/игрового пособия	Многогранность воспитательных и образовательных возможностей в группе для дошкольников. Возможность использования разнообразных материалов для различных видов детской активности.
Целевая группа развивающей игрушки/игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	В развивающую игру «Футбольный мяч» могут играть дошкольники, как младшего, так и старшего возраста.
Краткое описание развивающей игрушки/игрового пособия	Развивающая игрушка «Футбольный мяч» выглядит следующим образом. Шар имеет белые и черные сектора. Черный сектор свободно открывается и закрывается. Внутри такого сектора находится задание, выполняя которое старший дошкольник познает окружающий мир, решает ребусы, логические задачи, погружается в игровую и исследовательскую деятельность. Футбольный мяч имеет яркую подставку, которая будет интересна для детей младшего дошкольного возраста. Используется игрушка как для организации совместной деятельности педагога с воспитанниками в ходе режимных моментов, так и для самостоятельной игровой и познавательной деятельности детей.
Наличие технологической карты изготовления развивающей игрушки/игрового пособия	Технологическая карта изготовления развивающей игрушки «Футбольный мяч» (Приложение № 1).

Экологические характеристики и безопасность материала игрушки/игрового пособия	Материал игрушки безопасен, все детали гладкие, яркого цвета, что делает ее доступным для использования в любой возрастной группе.
Экономические характеристики (бюджет) игрушки/игрового пособия	Для изготовления игрушки потребуются шар, коробка, кусочки ткани белого и черного цвета, липкая лента, цветной картон, шнурки разного цвета, пуговицы разного размера, замочки, крючки, цветные картинки.
Аналоги развивающей игрушки/игрового пособия (если есть)	нет

Методика использования развивающей игрушки/игрового пособия «Футбольный мяч»

В 2018 году в России впервые пройдет футбольное первенство планеты. Чемпионат мира по футболу - крупнейший футбольный турнир среди национальных сборных.

Участниками чемпионата станут 32 национальные сборные.

Среди российских городов, принимающих матчи, оказался и Екатеринбург. Именно в преддверии этого события и появилась полифункциональная развивающая игрушка «Футбольный мяч», которая помогает познакомить дошкольника с историей спортивных игр, оказывает на ребенка эмоциональное воздействие, увлекает его, вызывает интерес к Чемпионату мира по футболу, воспитывает чувство гордости за российских спортсменов, усиливает воздействие различных видов детской активности – конструирование, изобразительную, музыкальную, поисковую и игровую деятельность. Игры, включают в себя полифункциональные задачи — познавательные, коммуникативные, спортивные, творческие, — являются эффективным педагогическим средством всестороннего развития личности ребенка.

Полифункциональное, развивающее пособие, предназначено как для совместных игр ребенка и взрослого, так и для самостоятельной игры одного или нескольких детей дошкольного возраста, может использоваться на индивидуальных

и групповых занятиях познавательного цикла, творческой и двигательной активности.

Организация образовательного процесса направлена создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества с взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности.

Содержание пособия составлено в рамках Федерального государственного стандарта дошкольного образования и направлено на формирование основ базовой культуры, на интеллектуальное и речевое развитие, на воспитание у детей любознательности и познавательного интереса с учетом их индивидуальных и возрастных особенностей через решение следующих задач:

- формирование познавательных действий, расширение опыта ориентировки в окружающем мире, развитие любознательности и познавательной мотивации;
- расширение кругозора детей;
- ознакомление дошкольников с видами спорта, спортивными играми и их значимостью в жизни человека (футбол, баскетбол, волейбол и другие);
- формирование представлений о физических качествах человека (силе, ловкости, выносливости и др.);
- развитие у детей потребности в двигательной активности и физическом совершенствовании;
- развитие инженерного мышления, конструкторских навыков, направленных на воображение и творческой активности;
- содействие освоению детьми сенсорных эталонов формы, величины, цвета, развитие координации движений рук у младших дошкольников, тактильной чувствительности, мелкой и средней моторики рук, глазомера, памяти;
- создание условий для индивидуализации образовательного процесса и позитивной социализации детей с ОВЗ, одаренных и др.;

– воспитание познавательного интереса к разным видам спорта на примере футбола.

Игровые действия с развивающим пособием «Футбольный мяч» строятся с учетом полифункционального принципа: это возможность использования игр (не обладающих жестко закрепленным способом употребления) пригодных для использования в разных видах детской деятельности.

Младшим дошкольникам предлагается начать игру с яркой подставки. Для детей здесь приготовлены дидактические игры «Веселая шнуровка», «Секрет липучки», «Бусинка», «Замочки-крючочки», «Разноцветные молнии», «Такие разные застежки», направленные на освоение детьми сенсорных эталонов формы, величины, цвета, развитие моторики рук.

Далее наш футбольный мяч предлагает воспитанникам поиграть с его друзьями: это — фитбол, хор, массажный мяч, пластмассовый шар, резиновые мячи разных размеров и т. п. Разные по размерам, материалам мячи позволяют ребёнку знакомиться с множеством вариантов движений: играть одному и в паре, тройке, выполнять броски, катать, отбивать, вести мяч.

Видовое разнообразие позволяет использовать мяч для поддержания активности. У детей малоактивных интерес вызывают мячи больших размеров, которые стимулируют желание катать, ловить, бросать, выполнять действия, способствующие увеличению амплитуды движения.

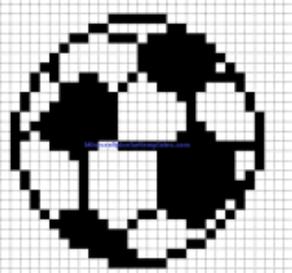
Для гиперактивных детей больше подойдут набивные мячи, они требуют меткости и сосредоточения при выполнении движения. Благодаря таким заданиям ребёнок учится «останавливать» свой темперамент, соотносить «взрыв» действий с намеченной целью, которую ставит не взрослый, а он сам.

Мягкие сенсорные мячи приятны детям, подходят для любой игры и эффективны для работы с агрессией — в первую очередь тем, что безопасны при выполнении бросков, киданий, метаний и других упражнений для снятия напряжения. С ними играют даже застенчивые ребята.

В совместной деятельности взрослого и ребенка воспитатель организует рассматривание сюжетных картин с различными видами спорта с использованием мяча. Проводит беседу о футболистах, баскетболистах и других спортсменах.

Дошкольникам старшего возраста предлагается открыть любой черный сектор, там дети находят символ. Далее дети берут карточку с изображением найденного символа, на карточке есть задание, которое ребенку необходимо выполнить. Закончив задание, можно открыть следующий черный сектор и узнать, какой секрет там находится. Выполнив, все задания черных секторов, воспитанники могут открыть призовой сектор. Выполнять задания дети могут индивидуально, с друзьями, воспитателем и родителями.

Игровые задания

Символ	Содержание игрового задания	Планируемый результат
	Взять конверт с изображением мяча. Из частей собрать картинку видов спорта с использованием мяча.	Ребенок самостоятельно и точно выполняет задание.
	Отвечай на вопрос! Сколько игроков в футбольной команде? Какие виды футбола бывают?	Ребенок использует полученные знания в игровой деятельности, активно использует в речи слова на футбольную тему.
	Повторить рисунок по клеточкам.	Ребенок ориентируется в пространстве и на листе бумаги.

Символ	Содержание игрового задания	Планируемый результат
	<p>Используя строитель, конструкторы «лего» и «роботология», мягкие модули, построить стадион, на котором состоится футбольный матч.</p>	<p>Ребенок проявляет творческие способности, инженерное мышление. Свободно выбирает материал и способы строительства. Взаимодействуя со сверстниками находит пути решения совместных задач, не допуская конфликтных ситуаций.</p>
	<p>Лепим из пластилина команду футболистов.</p>	<p>Ребенок проявляет творческие способности, а также свободно владеет приемами лепки. Проявляет инициативу и самостоятельность; доводит начатое дело до конца. Радуетя результатом проделанной работы.</p>
	<p>Взять музыкальные инструменты, придумать мелодию, песню, гимн для своей команды.</p>	<p>Ребенок самостоятельно выбирает инструмент и умело им пользуется. Проявляет творческие способности.</p>
	<p>Придумать герб, эмблему, название для спортивной команды.</p>	<p>Ребенок проявляет инициативу, умеет работать в команде. Проявляет творческие способности.</p>
	<p>Дидактические игры: «Тонет – не тонет», «Легкий – тяжелый».</p>	<p>Ребенок увлеченно исследует предметы и делает элементарные выводы.</p>

Символ	Содержание игрового задания	Планируемый результат
	<p>«Веселая перемена». Добавьте слог СА или ЗА в конце слова (гла(за), голо(са)). Скажите со слогом СА или ЗАв начале слова (_ни (сани), _мок (замок)). Добавьте слог СЫ или ЗЫ в конце слова (моро , компа).</p>	<p>Ребенок легко переключает свое внимание с одного вида деятельности на другой.</p>
	<p>Отгадай загадки.</p>	<p>Ребенок с азартом отгадывает загадки. Развивает внимание и память.</p>
	<p>Из конструктора роботология собрать прожектор для стадиона.</p>	<p>Ребенок умеет работать с сложным техническим оборудованием. Проявляет инициативу и творчество.</p>
	<p>Сектор «Приз». Разыграть спортивную игру на поле (которое смастерили сами дети) с футболистами и спортивным комментатором.</p>	<p>Дети с удовольствием играют в игру, которую придумали сами. Сами распределяют роли, соблюдают правила игры. Активно используют терминологию на футбольную тему в игре.</p>

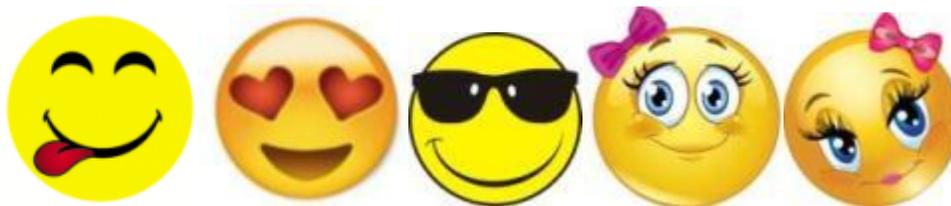
Знакомство с полифункциональной игрушкой «Футбольный мяч» проводится по принципу - от простого к сложному, то есть ребенок сначала может выполнять задания, которые, по его мнению, более легкие. При необходимости есть возможность обратиться к помощи педагога или сверстников. Постепенно материал может обогащаться, за счет расширения дидактических игр, направленных на ознакомление спортивных игр с использованием мяча (баскетбол, волейбол, теннис и т.д.).

У полифункционального пособия есть экран достижений, разделенный на сектора, которые находятся в верхней части футбольного поля.



Ребенок, выбрав один из смайликов, располагает его на поле в соответствующей клеточке после успешного прохождения игрового задания. Таким образом, воспитанник сможет сам отслеживать, какие сектора он уже открыл и выполнил.

Пример смайликов:



Полифункциональная игрушка «Футбольный мяч» может быть использована в игровой деятельности дошкольников в любой образовательной области.

Возможные направления использования развивающей игрушки/игрового пособия во взаимодействии с родителями: организация мини-музея «История футбольного мяча», презентация детско-родительских проектов «Мой веселый, звонкий мяч», «Такие разные мячи», «Хоккей с мячом», мастер-классы в клубе «Семейная игротка», проведение спортивного развлечения «Футбол – мой мир».

Играйте с нами, играйте всегда, играйте везде – это так здорово!

Дошкольники в процессе игры с полифункциональной игрушкой
«Футбольный мяч»





**Технологическая карта изготовления развивающей игрушки
«Футбольный мяч»**

Последовательность операций	Инструменты, приспособления
Обшивка заготовки материалом	Белые нитки, белый материал
Раскрой секторов футбольного мяча по выкройке	Линейка, карандаш, фетр белого и черного цветов, шаблон сектора
Разметка мяча на сектора, приклеивание белых секторов к мячу	Клеевой пистолет
Приклеивание черных секторов к мячу	Клеевой пистолет, липучки
Приготовить форму для подставки	Квадратная картонная коробка
Обшивание заготовки по выкройке	Фетр оранжевого и черного цветов. Клеевой пистолет
Приклеивание атрибутов	Кнопки цветные, липучки, пуговицы, крючки, цветные шнурки, замки, бусины
Готовая игрушка	

Морозова Е.А.
Методическая разработка
Полифункциональная развивающая игрушка - игровое пособие
для дошкольников «Сказки в Авоське»

Морозова Елена Александровна, воспитатель
 МАДОУ – детский сад комбинированного вида №115,
 номинация в конкурсе методических разработок «Полифункциональная игрушка/
 игровое пособие для дошкольников»

**Паспорт методической разработки «Полифункциональная развивающая
 игрушка - игровое пособие для дошкольников»«Сказки в авоське»**

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающей игрушки -игрового пособия	«Сказки в авоське»
Целевое назначение развивающей игрушки - игрового пособия	Обеспечение всех видов детской деятельности (игровой, познавательной, исследовательской и творческой активности, двигательной активности, в том числе развитие крупной и мелкой моторики, участие в подвижных играх и соревнованиях); возможности самовыражения детей.
Полифункциональность развивающей игрушки - игрового пособия	Возможность разнообразного использования игры-пособия как составляющей предметной среды: - один из видов театра для драматизации сказок; - персонажи для развития связной речи (описательные и сюжетные рассказы детей); - дидактический материал для организации коррекционно-развивающей деятельности (игры на коррекцию психических процессов - память, внимание, мышление, речь) - элементы декораций и оформления зала при разыгрывании музыкальных сценок и этюдов (развлечение, досуги праздники); - материал для продуктивной деятельности (создание новых образов детьми) - тренажеры для развития мелкой моторики детей с ОВЗ; - игровые маркеры предметной и игровой среды; - значки-маркеры для обозначения игровой роли ребенка в сюжетных, двигательных играх, соревнованиях (эстафетах)

	- счетный материал.
Целевая группа развивающей игрушки - игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	Младший дошкольный возраст
Краткое описание развивающей игрушки - игрового пособия	Основа игрушки-пособия хозяйственная прищепка из натурального дерева. трафаретное изображение (приемом аппликации из картона, цветной бумаги разной фактуры, ткани) персонажей сказок животных, людей и т.д. (весь окружающий предметный мир и мир природы). Дополнительные детали-части тела, части растения - выполненные с использованием фурнитуры (веревочки, бусинки, резиночки, тесьма и т. д.)
Наличие технологической карты изготовления развивающей игрушки - игрового пособия	Приложение №1
Экологические характеристики и безопасность материала игрушки - игрового пособия	Использование экологически чистых природных материалов: дерево, картон, бумага, х/б ткань.
Экономические характеристики (бюджет) игрушки - игрового пособия	Создана за счёт внутренних ресурсов группы – все пособия сделаны руками детей и педагогов, являются авторскими, уникальными.
Аналоги развивающей игрушки - игрового пособия (если есть)	Аналоги классических Монтессори – игрушек: «Цветные ёжики», «Сенсорный коврик», «Бизиборды». Разные виды театров: пальчиковый, настольный, теневой, кукольный.

**«Авось, нам скучно станет,
возьмем, да поиграем...»**

Образовательное пространство для наших воспитанников – детей с ограниченными возможностями здоровья - создано с учетом их особых образовательных потребностей. Особенности контингента детей группы: большая часть детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата (дети с церебральными параличами со статусом дети-инвалиды). Двигательные расстройства у них сочетаются с отклонениями в развитии сенсорных функций, познавательной деятельности, что связано с органическим поражением нервной системы и

ограниченными возможностями познания окружающего мира. Очень часто отмечаются речевые нарушения, которые имеют органическую природу и усугубляются дефицитом общения. Недостаток двигательной активности детей с выраженными нарушениями опорно-двигательного аппарата, узость образовательного горизонта и отсутствие общения приводит к значительному отставанию в социальном развитии, а в итоге к социальной пассивности, дезадаптации. В будущем такие дети не стремятся к самостоятельности, а все больше надеются на опеку родителей - оказываются неспособным к жизни в социуме. Цель и задачи педагогов - оказание помощи ребёнку в интеграции в такое пространство.

Методика использования развивающей игрушки - пособия «Сказки в авоське»

Игровое полифункциональное пособие «Авоська сказок»	Варианты использования игрового пособия (Комментарии, предложения детей)	Описание организации деятельности дошкольников с использованием развивающей игрушки/игрового пособия
<p>Авось, да пригодятся... прищепки-герои знакомых сказок.</p> <p>В речевой, коммуникативной и театрализованной деятельности.</p>	<p>1.Ариша: Я люблю сказку колобок.</p> <p>2.Юля: Я возьму ежика, лису и две елочки.</p>	<p>Самостоятельная деятельность детей:</p> <p>дети договариваются между собой о последовательность представления сказки, по очереди или одновременно, следуют сюжету, сочиняют свои варианты, обсуждают успехи, впечатления.</p>
<p>Авось, да пригодятся ... игровые маркеры.</p> <p>В оформлении плана деятельности ребенка на день посредством выбора и с учетом его интересов, инициативы.</p>	<p>1.Вова выбрал игровой модуль «Стадион» (маркер - футбольный мяч): «Ура! Я сегодня буду играть в футбол! Кто со мной, кто болельщик?...»</p> <p>2.Никита выбрал модуль ИЗО (маркер «печать»): я хочу напечатать много денег и купить себе машину... красную... большую!</p>	<p>Самостоятельная деятельность детей</p> <p>Дети приходят утром в группу, знакомятся с планом детской деятельности на день, выбирают с помощью маркеров модуль игровой или другой деятельности.</p> <p>Идет диалог-обсуждение с педагогом и сверстниками этого плана.</p> <p>Воспитатель оказывает помощь в выборе, ориентируя ребенка в образовательном пространстве и поддерживая его интересы и инициативу.</p>

<p>Авось, да пригодится ... прищепка «гриб» и «животные» из сказки «Под грибом».</p> <p>В игровой деятельности, драматизации.</p>	<p>1.Слава: Да, пригодится, я буду грибом, буду расти, и все вы подо мной спрячетесь.</p> <p>2.Вика: А я хочу, быть лягушкой-царевной, я первая прискачу.</p> <p>3. Антон: А я буду медведем, на гриб в конце сяду.</p>	<p>Совместная деятельность педагога с детьми: Игра драматизация. Воспитатель берет роль сказочника, а дети по ходу рассказа драматизируют сказку (слова, движения, диалоги...).</p>
<p>Авось, да пригодятся... прищепки «домики».</p> <p>В двигательной деятельности.</p>	<p>1.Кирилл: Я буду волком, всё! потому что хочу всех догнать, поймать!</p> <p>2.Данил: А я, Ниф – поросенок.</p> <p>3. Даша: А я, Наф.</p> <p>4.Соня: Я тоже хочу быть поросенком.</p>	<p>Коллективная деятельность: Эстафета « Добеги до дома «Нифа, Нафа и Нуфа!»: дети обозначают дома поросят прищепками и сами придумывают или строят эти дома (из стульев, модулей ...).</p> <p>Вместе подбирают правила эстафеты (сигналы к бегу, дальность бега...).</p>
<p>Авось, да пригодятся ... прищепки – маркеры с героями сказки «Козленок, который умел считать до 10»</p> <p>В коррекционно- развивающей деятельности на развитие внимания, памяти, ориентировки в пространстве.</p>	<p>1.Гоша: Как они потерялись, мы их не найдем.</p> <p>2.Данил: Найдем, я вижу поросенка, он на шторе.</p> <p>3. Вика: Надо обойти всю группу по очереди.</p> <p>4.Вова: Нет, надо взять компас, это же лес, а не группа.</p>	<p>Совместная деятельность педагога с детьми: Педагог настраивает на дидактическую игру, предложив представить группу сказочным лесом, в котором заблудились герои «сказки про козленка».</p> <p>Игровые действия: поиск детьми зверей из сказки по группе, порядковый счет найденных, обыгрывание диалогов между героями по памяти (из прочитанной сказки).</p>
<p>Авось, да пригодятся новые прищепки...</p> <p>В конструктивной, продуктивной деятельности</p>	<p>1. Сережа: Я хочу сделать Смурфика из картона и раскрасить фломастером.</p> <p>2. Женя: А я нарисую бабочку, с красивыми крыльями.</p> <p>3. Саша: И я бабочку нарисую, буду летать с ней по группе.</p>	<p>Совместная с педагогом продуктивная деятельность по конструированию новой игрушки на основе использования трафаретов, образцов, выбор и комбинирование разных материалов.</p> <p>Обыгрывание игрушек.</p>
<p>Авось, да пригодятся..... прищепки-декоры, маски.</p> <p>В музыкальной деятельности</p>	<p>1. Полина: Березки и елочки давайте прицепим к ширме – это будет лес.</p> <p>2. Артем: Овощи же на грядках растут, а не в лесу. Или они туда убежали?</p>	<p>Совместно с педагогом распределяют роли и создают декорации. Поют песенку «Овощи» и импровизируют сценку по тексту.</p>

	3. Катя: Это же сказочные овощи, вообще из песенки.	
Авось, да пригодятся.... прищепки разные. В самостоятельной деятельности.	Ребенок выбирает игрушку из авоськи и придумывает с ней различные манипуляции – игровые, речевые, игры - фантазии, экспериментирование...	Самостоятельная детская деятельность. Индивидуальная игра с wybranными игрушками.
Авось, да пригодятся ... прищепки разных размеров. Для индивидуальной работы с воспитанниками	Используется индивидуальная программа развития каждого воспитанника.	Индивидуальная работа: Педагог организует коррекционную работу с ребенком согласно индивидуальному маршруту его развития (подбор дидактических игр с использованием игрового пособия): А ну-ка сосчитай, укрась прищепками дерево, елочку, расскажи, что изменилось, серия игр на развитие эмоционально-волевой сферы «Найди и промолчи»
Авось да, пригодятся... прищепки для игры дома. Работа с родителями.	С родителями: мастер-класс по созданию данного пособия в семье для игры. Долгосрочный проект «Семейный театр»	Совместная деятельность с родителями по изготовлению разных фигур (животных, сказочных героев, фруктов и т.д.) для игры в театр всей семьей. Обыгрывание разных ситуаций. Итоговое мероприятия проекта - выставка «Мой семейный театр».

С помощью такого полифункционального пособия, как «Сказки в авоське», формируются личные качества детей: произвольное и волевое поведение, осознание социальных норм, эмоциональное сопереживание и отзывчивость, стремление помочь другому. А самое главное достижение в результате применения данного пособия – это рождение правила в нашей группе. Ребята подумали и решили, что важно не только предложить идею, но и развить, и воплотить ее, не перекладывая всё на других, но при этом надеясь на чью-то помощь. Иначе говоря «На «авось» надейся, а сам не плошай!».

Игрушка-пособие «Сказки в авоське»



Инструкции, позволяющие изготовить игрушку-пособие «Сказки в авоське»

Необходимые материалы и инструменты:

деревянные прищепки,
ножницы, линейка, ватман,
белый картон, белый лист бумаги,
самоклеящаяся цветная бумага,
двухсторонний скотч, клей «Универсальный», бусины, простой карандаш, черный маркер, шляпная резинка, шнурок, пуговицы.



Фото № 1. Материалы.

Изготовление «Авоськи»

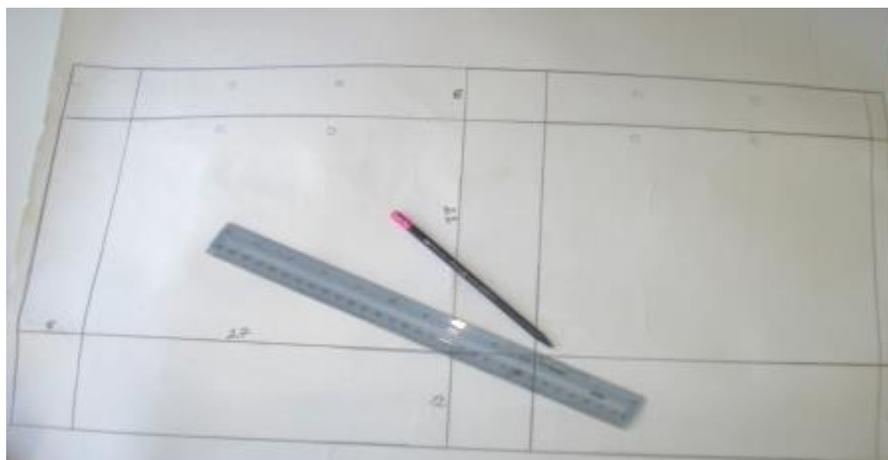


Фото № 2. Схема «Авоськи».

1. Берем белый ватман. Простым карандашом по линейке чертим схему будущей сумки-авоськи. (Смотри на фото № 2) Размеры будущего изделия: ширина 27 см, высота 22 см, глубина 12 см, боковые части сгиба 6 см и 1.5 см.
2. Сгибаем по начерченным линиям, склеиваем бока и дно сумки-авоськи.
3. На верхней части сумки делаем дыроколом по две дырки с обеих сторон и вдеваем в них по одному шнурку длиной 40 см с каждой стороны. Ручки готовы.
4. Затем при помощи простого карандаша и линейки расчерчиваем сумку создавая эффект сетки.
5. После этого по расчерченному эскизу наклеиваем шнурок по поверхности сумки (Смотри фото №3).



Фото №3



Фото №4

Всё, сумка-авоська готова!

Изготовление игрушки на прищепке.

1) На листе бумаги рисуем эскиз будущей игрушки бабочки (или другого персонажа) на прищепке (фото № 5).

2) Модель, бабочки (или другого персонажа)вырезаем и обводим по контуру на самоклеящейся бумаге (фото № 6).

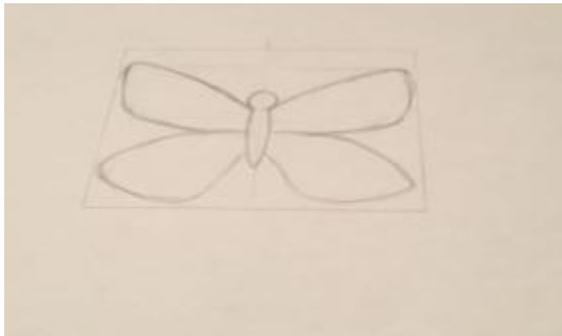


Фото № 5

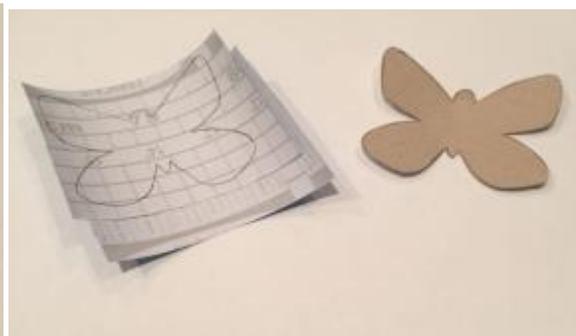


Фото № 6

3) Вырезаем ножницами по контуру, приклеиваем на картон и вновь вырезаем.

4) Крылья бабочки украшаем узорами, вырезанными из самоклеящейся бумаги (фото № 7);



Фото № 7



Фото № 8

5) Мордочку и лапки рисуем черным маркером;

6) На деревянную прищепку наносим клей «Универсальный» и приклеиваем к сделанной части бабочки (фото № 8), во время сушки следует держать прищепку

открытой, вставив в нее распорку, иначе ее части могут легко склеиться друг с другом (фото № 9).

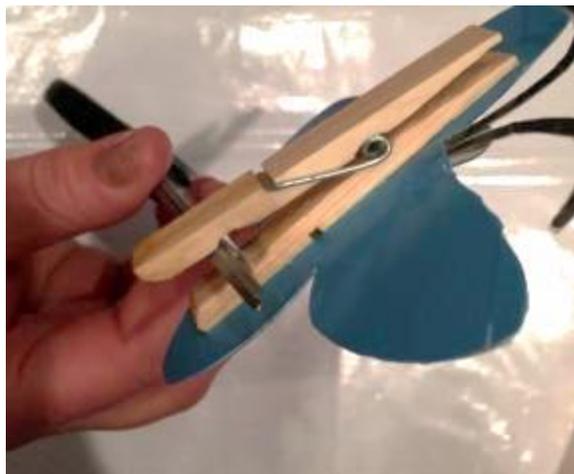


Фото № 9



Фото № 10

Все остальные игрушки делаются по такой же схеме.

Приложение 2

Детская деятельность с использованием игрушки-пособия «Сказки в авоське»



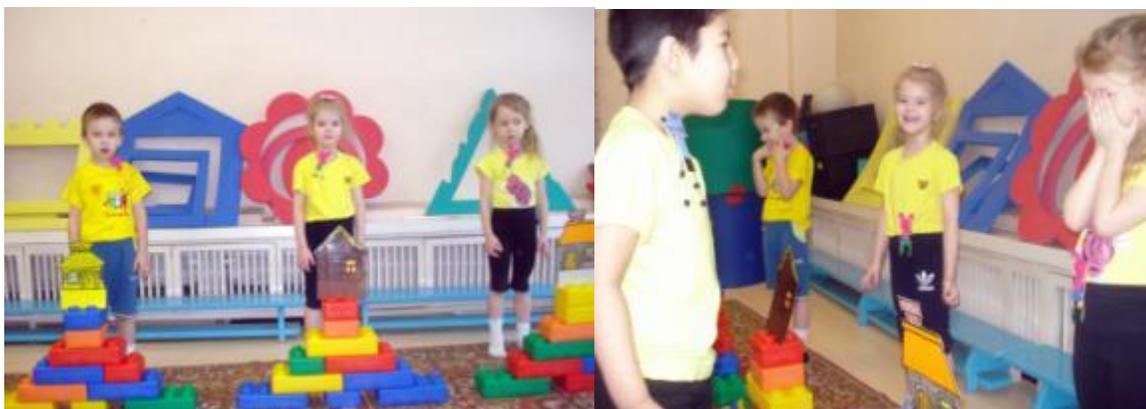
Авось, да пригодятся прищепки-герои знакомых сказок...
в речевой, коммуникативной и театрализованной деятельности



Авось, да пригодятся ... игровые маркеры
 В оформлении плана деятельности ребенка на день посредством выбора и с
 учетом его интересов, инициативы.



Авось, да пригодится ...прищепка – гриб и прищепки – животных из сказки
 «Теремок»...в игровой деятельности, драматизации.



Авось, да пригодятся...прищепки домики в двигательной деятельности...



Авось, да пригодятся прищепки-маркеры с героями сказки «Козленок, который умел считать до 10»... в коррекционно-развивающей деятельности на развитие внимания, памяти, ориентировки в пространстве.



Авось, да пригодятся новые прищепки... в конструктивной, продуктивной деятельности....



Авось, да пригодятся прищепки-декоры, маски... в музыкальной деятельности.....



Авось, да пригодятся прищепки... в самостоятельной деятельности



Авось, да пригодятся прищепки...
Для индивидуальной работы с воспитанниками



Авось, да пригодятся... игрушки - прищепки для игры в театр дома.
Работа с родителями. Мастер-класс по созданию данного пособия в семье для игры.

Малафеева Т. В.
Методическая разработка
Полифункциональное игровое пособие для дошкольников
Занавес многофункционального назначения

Малафеева Татьяна Викторовна, воспитатель
 МАДОУ ЦРР – детский сад № 152 «Аистенок»
 1 место в конкурсе методических разработок «Полифункциональная игрушка/
 игровое пособие для дошкольников»

**Паспорт методической разработки «Полифункциональное игровое пособие
 для дошкольников»**

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающего игрового пособия	Занавес многофункционального значения (далее – Занавес)
Целевое назначение развивающего игрового пособия	Создание социальной ситуации и материальных условий, открывающих возможность позитивной социализации детей, развитие инициативы, самостоятельности, творческих способностей посредством разных видов деятельности в сотрудничестве с взрослым и другими детьми
Полифункциональность развивающего игрового пособия	Возможность организации разных видов детской деятельности: игровая, театрализованная, познавательная, речевая, продуктивная, к тому же поддержка инициативы детей с отклоняющимся развитием (ОВЗ и одаренных)
Целевая группа развивающего игрового пособия	Дети 3-7 лет
Краткое описание развивающего игрового пособия	<p>Многослойный занавес, укрепленный на двух металлических дугах в угловой части помещения. Верхний куполообразный занавес укреплен стационарно. Предназначен в первую очередь для театрализованной деятельности детей (драматизации).</p> <p>Нижний занавес представляет собой несколько облегченных полотен, которые создают эффект вариативности. Дети могут выбрать полотно, которое станет маркером пространства сюжетно-ролевой игры (дом, больница, кафе, магазин) или занавесом для разных видов театра (теневой, бибабо).</p> <p>На стене за занавесом укреплен ковролин, на котором могут крепиться декорации или может быть организован театр на ковролине.</p> <p>Помимо этого ковролин может использоваться для дидактических пособий (познавательное развитие), которые воспитатель выносит за рамки непрерывной образовательной деятельности с целью закрепления полученной информации и формирования навыков уже в самостоятельной деятельности.</p>

	Если рядом с занавесом расположить книжную полку, а внутри зоны занавеса – осветительный прибор, то получится уютный тихий уголок чтения и рассматривания иллюстраций. И, наконец, игровое пособие расположено непосредственной в углу помещений и по праву называется уголок уединения. Следует добавить мягкие пуфы или модули.
Наличие технологической карты изготовления развивающего игрового пособия	Технологическая карта представлена в приложение в виде фото и описания материалов и способов крепления.
Экологические характеристики и безопасность материала игрового пособия	Ткани, из которых изготовлен занавес, имеют сертификат в области пожарной безопасности (ткани из синтетических нитей) и декларацию соответствия техническому регламенту изготовления (хлопчатобумажные ткани)
Экономические характеристики (бюджет) игрового пособия	Ткань – 2500 рублей Металлические дуги и крепления – 1000 рублей. Ковролин – 500 рублей. Монтаж и шитье – собственными силами
Аналоги развивающего игрового пособия	Промышленный вариант в том наполнении, который представлен на конкурс, отсутствует

Методика использования развивающего игрового пособия

Развивающему игровому пособию Занавес, которое представлено на конкурс, несколько лет. Оно было использовано в практике четырех педагогов. И тот факт, что оно актуально до сих пор, доказывает его педагогическую эффективность.

Занавес с первого взгляда может показаться традиционным уголком уединения, хотя был придуман задолго до того момента, когда уголки уединения стали обязательным компонентом развивающей предметно-пространственной среды группы ДООУ. Занавес располагается в углу помещения группы, поэтому как нельзя лучше соответствует самому названию - «уголок уединения». Педагоги используют занавес как нишу покоя. Ткань верхнего занавеса достаточно плотная и может создавать эффект приглушенного света, мягкий пуф, наполненный гранулами, положенный на пол, привлекают тех детей, которые быстро утомляются от детского гомона в группе. Отстранив себя от большой группы детей на определенный промежуток времени, ребенок затем вновь включается в общую суету.

Занавес больше соответствует решению задач индивидуализации пространства, чем просто уголок уединения. Индивидуализацию будет обеспечивать выбор игровых материалов для организации разных видов деятельности, что в свою очередь отражает эмоциональное состояние ребенка, его познавательные интересы и игровые потребности.

Образовательная область	Вид деятельности	Игровые материалы	Форма взаимодействия участников
Социально-коммуникативное развитие	Сюжетно-ролевая игра	Полупрозрачное полотно, непрозрачное полотно – маркер пространства игр больница, магазин, кафе и т.п.	Самостоятельно со сверстниками
	Театрализация	1. Непрозрачное полотно для театра бибабо. 2. Полотно белого цвета для теневого театра. 3. Ковролин, декорации и игрушки-персонажи из ткани и синтепона для театра на ковролине. 4. Большой верхний занавес и ковролин для декораций драматизации сказок и художественных произведений.	Самостоятельно со сверстниками. Совместно с взрослым
	Отдых	Большой верхний занавес и/или полупрозрачное полотно, мягкий пуф	Самостоятельно индивидуально
Сопутствующая деятельность			
Познавательное развитие	Ознакомление с окружающим миром Формирование элементарных математических и логических представлений	Дидактические пособия из ткани и синтепона с клеящейся задней частью: паровозик (средняя гр.), счетный материал (старшая гр.), вещи и предметы для сериации и классификации (старшая и подготовительная)	Самостоятельно индивидуально. Самостоятельно со сверстниками. Совместно с взрослым
Речевое развитие	Ознакомление с детской художественной литературой Декламация стихов	1. Персонажи сказок для ковролина. 2. Белый непрозрачный занавес и осветительный прибор	Самостоятельно индивидуально и со сверстниками. Совместно с взрослым
Предшествующая или последующая деятельность			

Художественно-эстетическое развитие	Продуктивная деятельность	Материалы и инструменты изготовления атрибутов для театрализации	Самостоятельно со сверстниками. Совместно с взрослым
-------------------------------------	---------------------------	--	---

Занавес - одно из самых востребованных детьми игровых пособий в группе.

Если занавес задвинут, значит идет увлеченная игровая деятельность детей. Полупрозрачные полотна лишь условно скрывают детей от группы. Для взрослого такая фактура ткани удобна тем, что он может наблюдать за детьми, когда те увлечены, активно проявляют эмоции и хотят быть незаметными. Педагог всегда может оказать вовремя помощь или разрешать зарождающийся конфликт. Атрибуты сюжетных игр дети располагают как перед занавесом, так и внутри уголка. Использование разных полотен для создания сюжета чаще используют дети средней и старшей группы – периода активного развития ролевой игры.

Дети старшей группы с интересом используют занавес для обыгрывания знакомых сказок и придуманных самими историй. В зависимости от средств (теневого, кукольного, плоскостного) театральной деятельности дети используют ковровые и навесные полотна.

Занавес, благодаря пышной, с позолоченной инкрустацией, ткани, производит впечатление настоящего театрального. Если расставить стульчики около него, то можно играть в театр, а можно ставить драматизации. Эта деятельность привлекательна для детей подготовительной группы.

На спектакли можно пригласить родителей детей или детей из соседней группы. Тогда это уже настоящее представление, которое сопровождается соответствующими атрибутами (пригласительные, номера стульчиков и рядов) и ролями (билетеры, конферансье). Подобная форма взаимодействия с родителями значима с точки зрения активизации их позиции в образовательном процессе, а также позволяет детям продемонстрировать свои творческие достижения.

Для детей, которые активно и творчески проявляют себя в театрализованной деятельности (выразительность речи, движений), можно организовывать творческие вечера.

Для детей, которые стесняются читать стихи публично, можно использовать прием - чтение за белым полотном с эффектом подсвечивания. Данный прием помогает детям с недоразвитием речи (ОВЗ) раскрепоститься и активно высказываться.

Учитывая специфику выбранных видов деятельности и цель применения игрового пособия, определили способы поддержки детской инициативы:

- создать условия для реализации собственных планов и замыслов каждого ребенка;

- предоставить возможность самостоятельно выбирать атрибуты, пособия, формировать игровое пространство;

- не навязывать детям свои сюжеты (удобные для педагога);

- привлекать к подготовке постановок и спектаклей (изготовление атрибутов и декораций);

- побуждать и поощрять умение выражать свою эстетическую оценку результат деятельности;

- поддерживать стремление научиться делать что-то самостоятельно;

- терпимо относиться к тому, что у каждого ребенка свой темп формирования умений и навыков;

- найти индивидуальный подход к застенчивым, нерешительным, конфликтным, поспешным, непопулярным детям;

- поддерживать чувство гордости и удовлетворения за результат деятельности.

Качества личности детей, развитию которых способствует деятельность с данным игровым пособием:

1. Инициативность
2. Самостоятельность
3. Уверенность в своих силах
4. Открытость к общению
5. Положительное отношение к себе, миру и другим людям.

Практические коммуникативные умения детей, которые будут сформированы в ходе деятельности с данным игровым пособием:

1. Умение взаимодействовать со сверстниками и взрослыми.
2. Умение договариваться, учитывая мнения и интересы других людей.
3. Умение сорадоваться и сопереживать другим людям, художественным образам и игровым персонажам.
4. Умение подчиняться социальным нормам и правилам.

Приложение

Технологическая карта

Шаг 1.



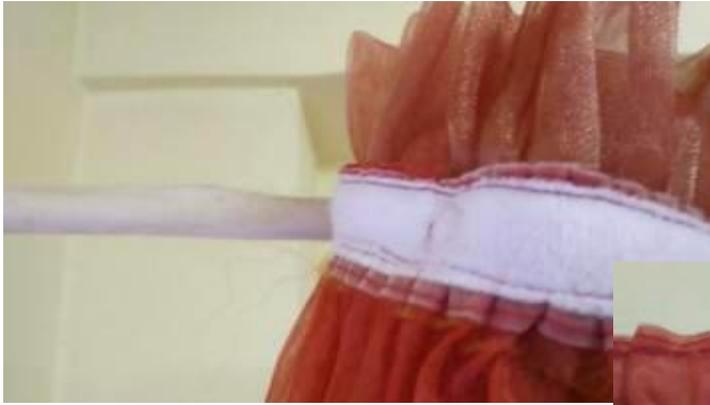
Две металлических дуги закрепляют на стене друг под другом на расстоянии.
На уровне нижней дуги к стене прикрепляем ковролин.

Металлическая дуга

Ковролин

Фланец

Шаг 2.



Готовый занавес укрепляем на верхней дуге при помощи ленты-липучки. Этот вариант развески облегчит снятие занавеса для стирки, не потребуется откреплять дугу

Шаг 3.

Заранее на лицевой стороне занавеса пришиваем пластмассовые кнопки, чтобы укрепить купол занавеса.



Шаг 4.



Также заранее на шторной ленте (внутренняя сторона) пришиваем вторую половинку кнопки. При помощи этих кнопок закрепляем купол занавеса.

Шаг 5.

Драпируем купол занавеса.



Шаг 6. Укрепляем полотна на нижнюю дугу, также используя ленту-липучку.



Варианты навесных полотен



ые игры



Теневой театр



Театр би-ба-бо

Варианты использования ковролина



Материалы непрерывной образовательной деятельности



Театр на ковролине



Декорации для драматизации



Уголок уединения

**Малафеева Т. В.
Методическая разработка
Полифункциональное игровое
пособие для дошкольников
Игрушка-чехол «Машина»**

Малафеева Татьяна Викторовна,
воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад № 152
«Аистенок»

**Паспорт методической разработки
Игрушка-чехол «Машина»**

Чтение стихов за занавесом и
теневого театр



Спектакли для сверстников и родителей

Показатели

Характеристика разработки

Название развивающего игрового пособия	Игрушка-чехол «Машина»
Целевое назначение развивающего игрового пособия	Создание условий для самостоятельной сюжетно-ролевой игры детей дошкольного возраста (Скорая помощь, Пожарные, МЧС, Путешествие, Гараж.
Полифункциональность развивающего игрового пособия	Данная игрушка-чехол может использоваться детьми в качестве машины специального назначения (скорая помощь, пожарная или иная легковая машина). Назначение машины меняется в результате выворачивания чехла на другую сторону. К тому же на борта и капот прикрепляются сигналы и эмблемы как машин специального назначения, так и автомобилей других марок.
Целевая группа развивающего игрового пособия	Дети 1-7 лет. Наиболее востребована игрушка детьми средней группы (4-5 лет)
Краткое описание развивающего игрового пособия	Игрушка представляет собой чехол, который одевается на два детских стула, рядом стоящих. Чехол шьется из ткани двух цветов. С одной стороны чехол белого цвета – это будет скорая помощь. С другой стороны чехол красного цвета – это будет пожарная машина. Ткань по фактуре износостойкая. Между слоями ткани прокладывается синтепон, придающий изделию объем и форму. Условные обозначения, эмблема выполнены из ламинированной бумаги и стяженной ткани. С обратной стороны символа или эмблемы пришивается липкая лента, при помощи которой деталь крепится к кузову. Стулья используются одинаковые по величине. Для эстетичного вида чехол шьется на конкретные стулья, чтобы избежать лишних складок и заломов.
Наличие технологической карты изготовления игрового пособия	Технологическая карта представлена в приложение в виде фото и описания материалов и способов крепления.
Экологические характеристики и безопасность материала игрового пособия	Ткани, из которых изготовлен чехол-игрушка, имеют сертификат в области пожарной безопасности (ткани из синтетических нитей) и декларацию соответствия техническому регламенту изготовления (хлопчатобумажные ткани)
Экономические характеристики игрового пособия	Ткань – 500 рублей Шитье – собственными силами
Аналоги игрового пособия	Промышленный вариант отсутствует

Методика использования развивающего игрового пособия «Машина»

Игрушка-чехол «Машина» может быть маркером пространства и игровым атрибутом любого сюжета, в котором используется автомобиль. Поэтому в первую очередь игрушка будет интересна мальчикам. Девочек вовлечь в игру может помочь воспитатель, предложив ввести в игру дополнительный персонаж (медсестра, пассажир, корреспондент и т.д.). Востребована игрушка детьми 4-5 лет в период «расцвета» сюжетно-ролевой игры. Детям нравится размер игрушки (соответствие

росту ребенка – все по-настоящему), большое количество дополнительных деталей, которые крепятся к автомобилю (реалистичность). Мальчики игрушку воспринимают как большой конструктор, они чехол выворачивают, детали укрепляют.

Игрушка проста в использовании. Педагог, показав один раз способ трансформации игрушки, может предоставить ее детям в самостоятельное использование.

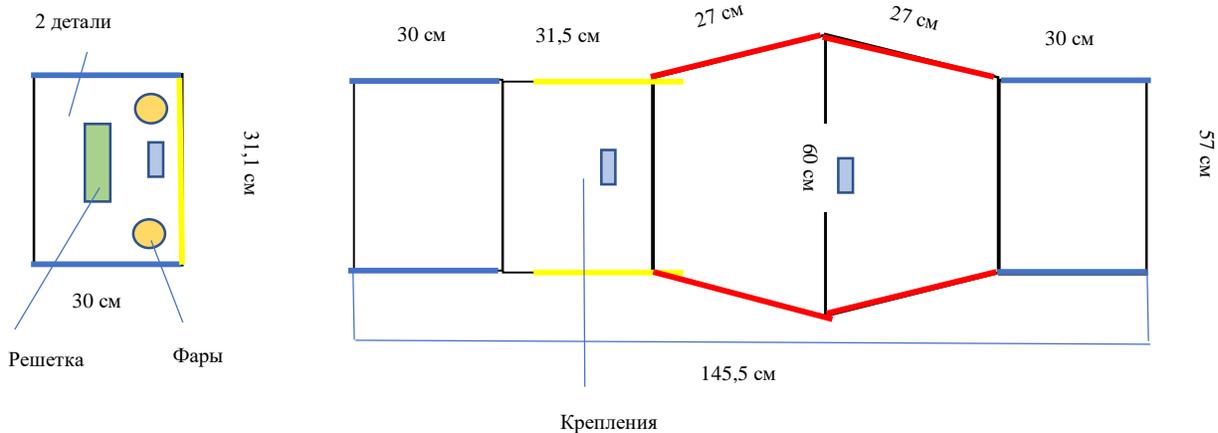
Простота изготовления игрушки позволяет провести мастер-класс с мамами воспитанников и предложить им сделать похожее игровое пособие для домашнего использования.

Учитывая цель применения игрового пособия, определили способы поддержки детской инициативы:

- создать условия для реализации собственных планов и замыслов каждого ребенка;
- предоставить возможность самостоятельно выбирать атрибуты, пособия, формировать игровое пространство;
- поддерживать стремление научиться делать что-то самостоятельно.

Качества личности детей, развитию которых способствует деятельность с данным игровым пособием: инициативность, самостоятельность, уверенность в своих силах.

Выкройка



Примечания: стороны деталей сшиваются между собой соответственно цветам (красный с красным, синий с синим, желтый с желтым)



Селецкая С. В.

**игрушка для
«Кукла Женя»**

Селецкая Светлана
воспитатель МАОУ
номинант в конкурсе
игрушка/



**Методическая разработка
Полифункциональная развивающая
дошкольников**

Валентиновна,
СОШ №184 «Новая школа»,
методических разработок «Полифункциональная

игровое пособие для дошкольников»

Детство – незабываемая, интересная пора поисков, исследований, вопросов, экспериментов. На сегодняшний день очень важно развитие активности детей дошкольного возраста, их познавательных способностей. Дошкольное учреждение – это место, в котором ребенок проводит большую часть своего времени. Здесь он познает азы окружающей действительности, вступает в социальные взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, в процессе игровых действий развивается и формируется как личность. Эффективность этого развития зависит от окружающей среды, ее преобразования и обновления. Кукла - одна из немногих игрушек, которые ребенок выбирает сам, а потому способы игры с ней продиктованы только его фантазией и воображением. Я решила видоизменить обычную текстильную куклу: сделать ее побольше. Так в старшей группе детского сада появилась ростовая кукла-обнимашка «Женя» ростом 105 см и весом 1,5 кг. Размер куклы сделал ее полноправным партнером по детским играм, другом, помощником и наставником.

Целевое назначение игрушки: обеспечение эмоционального благополучия детей, укрепление их психического и физического здоровья.

Такая игрушка помогает обеспечить как индивидуализацию образования (в том числе – поддержку ребенка, построение его образовательной траектории или

профессиональной коррекции его развития), так и оптимизировать работу с группой детей.

Кукла помогает поддерживать доброжелательное отношение друг к другу, детскую инициативу и самостоятельность в различных видах деятельности. Обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую, творческую и двигательную активность. Развивает коммуникативные способности детей.

Куклу можно использовать в организации совместной деятельности детей и взрослых, а также для вовлечения родителей в образовательный процесс.

Аналогами нашей игрушки являются Вальдорфская кукла и кукла Тильда. От Вальдорфской куклы взяли округлость очертаний, что приятно для глаз, нейтральные черты лица, без ярко выраженных эмоций. Это позволяет ребенку самому наделить игрушку любыми чувствами в зависимости от выбранной игры, что стимулирует детское воображение. Как и у всех Вальдорфских кукол, с возрастом детей внешность ее будет изменяться и дорабатываться: появятся ногти на пальчиках, брови, локотки и колени. Кукла Тильда наградила длинными ручками и ножками, которым можно придать любое положение. К сожалению, необходимость частых обработок игрушки в условиях детского сада вынудила заменить натуральные ткани на синтетику. Но **материал куклы** и наполнителя я подобрала специально созданный для детей, не вызывающий аллергии. Кукла сшита из велюра «Детский» нежно-розового цвета; он мягкий, слегка ворсистый, приятный на ощупь. Материал набивки - наполнитель для подушек «суперпух». Волосы сделаны из детской пряжи «Новинка».

Одежда куклы съёмная, и, поскольку моторика детей старшего дошкольного возраста достаточно развита: они могут одевать, раздевать куклу, застегивать и расстегивать пуговицы, молнии. Одной из особенностей куклы является то, что волосы прострочены на съёмной подкладке. Имея 2-3 варианта причёски, можно менять образ куклы.

Создавая куклу, постаралась реализовать **требования ФГОС ДО** организации развивающей среды в дошкольном учреждении:

- игрушка безопасна, так как все материалы гипоаллергенны, швы надежно прострочены на машинке;

- трансформируема, так как можно менять ее внешность с помощью съемных деталей;

- информативна, так как позволяет продемонстрировать свойства материала, строение человеческого тела, образец поведения в той или иной ситуации;

- доступна – находится в свободном доступе. Обычно – в уголке уединения или в тематическом уголке интерьера (Снегурочка под елкой, Профессор в уголке экспериментирования);

- игрушка полифункциональна, так как она может быть использована взрослым и ребенком в течение всего дня в любых видах и формах деятельности, таких как организация непрерывной образовательной деятельности и режимных моментов. Она может быть задействована ребёнком самостоятельно, совместно со сверстниками или совместно с воспитателем.

Отвечая требованиям ФГОС ДО, игрушка помогает обеспечить как индивидуализацию образования (в том числе: поддержку ребенка, построение его образовательной траектории или профессиональной коррекции его развития), так и оптимизировать работу с группой детей.

Бюджет игрушки:

На изготовление куклы потребовалось:

- 1) Велюр «Детский» ширина 140 см – 1,5 м (цена: 350 руб.)
- 2) Наполнитель «Суперпух» - 900 г (цена 500 руб)
- 3) Пряжа детская «Новинка» - 3 мотка по 100 г: 2 оранжевых и 1 бежевый (цена: 56 руб)

- 4) Швейные нитки №50 розового цвета, 2 глаза диаметром 4 см, красный лоскут для губ, двусторонний строительный скотч для крепления губ и глаз

Методика использования развивающей игрушки

Совместно с воспитателем

1) в непрерывной образовательной деятельности:

- «История создания куклы» (познавательное развитие по технологии «Река времени»);

- «Из чего делают кукол?» (познавательно-исследовательская деятельность и экспериментирование; определяем свойства материалов, из которых делают кукол: глины, фарфора, пластмассы, дерева, металла, соломы, текстиля);

- «Здравствуйте, меня зовут Женя» (коммуникация: развиваем диалогическую (задаем вопросы) и монологическую речь (описание), совершенствуем грамматический строй, обогащаем словарь глаголами и определениями);

- «Карнавальная маска для Жени» (продуктивная деятельность: объемная аппликация);

- «Узор на ткани» (продуктивная деятельность: нетрадиционная техника рисования красками – точечный рисунок);

- «Дымковская барышня» (продуктивная деятельность, коллективная работа: скульптурная лепка);

- «Матрешка» (продуктивная деятельность: декоративное рисование красками на готовом шаблоне с элементами Семеновской росписи);

- «Кукла-колокольчик в подарок маме» (ручной труд: работа с тканью, развитие мелкой моторики);

- «Делай как я!» (двигательная активность: подвижная музыкальная игра).

Ведущий манипулирует куклой, показывая под музыку танцевальное или

спортивное движение, остальные дети – повторяют его, стараясь попасть в ритм музыки. Смена ведущего осуществляется заранее обговоренным способом и сопровождается сменой музыки. Игра совершенствует основные виды движений, развивает чувство ритма и выразительность движений;

2) в режимных моментах:

В период адаптации ребёнка в группе кукла встречает его утром и провожает вечером, знакомит с групповым окружением и сверстниками, сопровождает в режимных моментах, даёт образец принятых норм поведения. Ребенок может проживать любой момент с куклой, если это ему необходимо (кушать, спать, одеваться, делать гимнастику и т.п.). В этот период кукла играет роль утешителя, наставника, помощника. Педагог использует игрушку и как способ поощрения: похвала от имени игрушки, возможность манипулировать ей вовремя НОД, приоритетность во время свободной деятельности.

Постепенно из наставника кукла становится другом и переходит в самостоятельную деятельность ребенка, который манипулирует ей, руководствуясь своей фантазией и воображением.

Используя куклу во время совместной с детьми деятельности, педагог обеспечивает индивидуализацию образовательного процесса и позитивную социализацию детей с ОВЗ.

Возможности куклы в коррекционной работе:

- диагностика состояния речи: ребенок говорит от имени куклы и создается иллюзия, что ошибки в речи делает кукла, а не ребенок. Составление рассказа о кукле (внимание ребенка с произносительной стороны речи переключается на содержательную);

- развитие фонематического слуха: педагог говорит за куклу, давая правильные и неправильные образцы речи, ребенок должен отреагировать только на правильные образцы и повторить их;

- контроль над речью в период автоматизации: ребенок читает стихотворение или пересказывает текст, а кукла в момент ошибки подает условный сигнал, чтобы ребенок мог исправиться.

Любой вид деятельности развивается по одной схеме: сначала деятельность осуществляется совместно с взрослым, затем – совместно со сверстниками и, в последнюю очередь, переходит в самостоятельную.

Всовместной деятельности со сверстниками

В возрасте 5 лет у детей начинают формироваться моральные нормы взаимоотношений. Особенно хорошо это проявляется в процессе выполнения заданий, ставящих детей в условия необходимости распределения общего задания и совместных играх. Один из способов объединения детей – вокруг персонажа, в нашем случае – вокруг куклы. Он эффективен в игровой деятельности, так как у детей повышается интерес к игре. Сюжетно-ролевые игры: «Салон красоты», «Путешествие», «Ателье». Развивается фантазия, моторика, умение договариваться со сверстниками и действовать сообща. Игры-драматизации: «Снегурочка и Лиса», «Машенька и Медведь». В этих играх кукла может быть не только актером, но и зрителем. Разыгрывание этюдов для развития эмоционального интеллекта: «Веселый и грустный клоун», «Лето и Зима», «Кукла заболела» (с использованием музыки П.И.Чайковского).

Игры с правилами: «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем» (подвижная игра), «Кто быстрее соберёт» (различные виды сортеров»), «Угадай, что загадала» (умение задавать наводящие вопросы). В играх с правилами кукла выполняет сопровождающую роль, что дает педагогу возможность контролировать общение детей и корректировать его с равной детям позиции.

Педагог с помощью куклы может оказывать помощь подгруппе в выполнении задания, поощрять, активизировать детскую деятельность:

- «Составь рассказ по серии картинок» (НОД - коммуникация);

- «Железнодорожный вокзал» (лего-конструирование в свободной деятельности, в рамках сюжетной игры «Путешествие»);
- «Цветочные процедуры» (трудовые поручения в уголке природы: полив, мытье листьев, рыхление почвы)

В самостоятельной деятельности детей

Самостоятельная деятельность детей является одним из компонентов образовательного процесса, выполняется без непосредственного участия взрослого. При этом ребенок сознательно стремится достигнуть поставленной цели. Задача педагога – опосредованно организовать самостоятельную деятельность ребенка, вызвать желание заниматься этим делом. Участие куклы может завуалировать участие педагога. Эффективными приемами в организации самостоятельной деятельности являются рекомендации, советы, просьба показать, научить других. Сделанные от имени игрушки, они хорошо мотивируют детей.

Возможности самостоятельной деятельности:

- развитие инициативы и активности у детей;
- закрепление имеющихся навыков и способностей;
- выход эмоциональных впечатлений, снижение напряжения;
- повышение самооценки, уверенности в себе.

Возможные направления использования развивающей игрушки во взаимодействии с родителями

Детский сад и семья стремятся к созданию единого пространства в развитии ребенка. Поэтому мы привлекаем родителей к образовательному процессу:

- деловая игра на родительском собрании «Игры наших детей» (родители анализируют возможности детских игрушек, принимают роль детей и находят новые способы игры);
- консультация на стенде «Кукла в жизни ребенка. Вальдорфские куклы. Куклы Тильды»;

- мастер-класс по изготовлению ароматизированной куклы-кубышки;
- конкурс-выставка «Кукла, сделанная с любовью» (куклы, сделанные родителями совместно с ребенком);
- выставка фотографий «Игрушки моих родителей»;
- организация книжной выставки «Игрушки в детской литературе» с последующим чтением произведений;
- посещение Музея кукол и детской книги «Страна чудес».

Способы поддержки детской инициативы

Одна из особенностей детской психики – по пути к цели дети быстро теряют интерес к деятельности. Передо мной встает задача сохранить этот интерес и желание развиваться. Для детей важна оценка взрослого и сверстников. Поощрение, сделанное от имени куклы, добавляет положительной эмоциональной окраски в оценку деятельности.

Метод увещевания вселяет веру в лучшее, опирается на положительные моменты, похвала помогает воспитывать чувство собственного достоинства, например: «У тебя все получится», «Смотри, как красиво получается», «Ты сможешь».

Метод упражнения – многократное повторение требуемых действий: «Давай еще раз», «Давай вместе со мной», «Давай сделаем по очереди». Этот метод привлекает детей к активной целенаправленной деятельности.

Метод поручений: приучает детей к положительным поступкам: «Выполни, пожалуйста, мою просьбу», «Покажи, как нужно сделать...».

Метод поощрения: дается положительная оценка, выражающая личное отношение: «Мне очень нравится...», «Ты порадовал меня». Поощрение может быть и материальным: кукла раздает звездочки, наклейки. За их определенное количество у ребенка есть приоритет в манипуляциях с куклой или с новой игрой, право быть ведущим и т.п.

Возможности в воспитании положительных качеств у детей

Во время игры с куклой у ребенка формируется интерес к сюжетно-ролевой деятельности, он овладевает основными культурными способами деятельности: умеет договариваться, разрешать конфликты, учитывая интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам, адекватно проявляет свои чувства, в том числе, чувство веры в себя.

Ребёнок способен выбирать себе вид занятий и участников по совместной деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности. В процессе игры с куклой ребенок овладевает установкой положительного отношения к миру, к другим людям, к самому себе, чувством собственного достоинства. Он способен к волевым усилиям, может соблюдать правила безопасного поведения и личной гигиены, овладевает начальными знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором живет.

У детей развивается воображение, которое реализуется в разных видах деятельности. Ребенок владеет разными видами и формами игр, учится различать условную и реальную ситуации, подчиняться разным правилам и социальным нормам.

В играх с куклой хорошо развивается устная речь. Ребёнок учится выражать свои чувства и желания, совершенствует речевое высказывание и звуковое оформление речи.

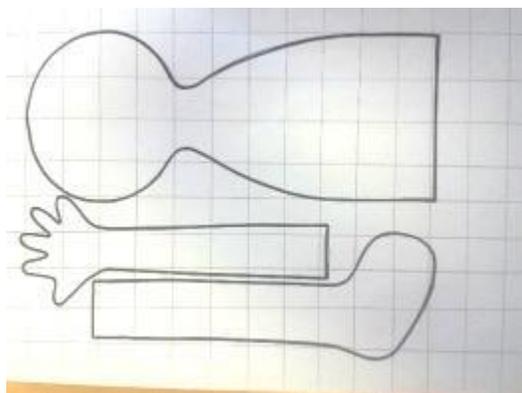
Кукла дает возможность развивать не только мелкую, но и крупную моторику, ориентироваться в схеме своего тела и овладевать основными видами движения, контролировать свою двигательную деятельность и управлять ей.

Схема изготовления игрушки

Для изготовления куклы понадобится

Велюр «Детский» ширина 140 см – 1,5 м, наполнитель «Суперпух» - 900 г, пряжа детская «Новинка» (для волос) - 3 мотка по 100 г: 2 оранжевых и 1 бежевый, швейные нитки №50 розового цвета, 2 глаза диаметром 4 см, красный лоскуток для губ, двусторонний строительный скотч для крепления губ и глаз.

Последовательность изготовления:

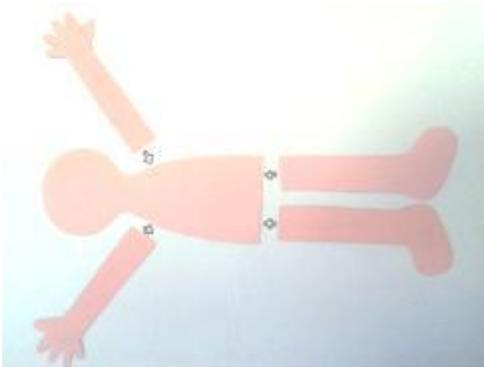


1) Выбираем понравившуюся выкройку, переносим детали на бумагу и увеличиваем до нужного размера. Туловище с головой - 2 детали, руки – 4 детали, ноги – 4 детали.

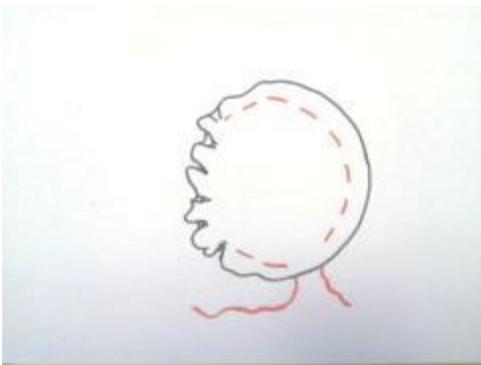


2) Вырезаем бумажные детали выкройки и располагаем на ткани, сложенной пополам. Располагаем детали по долевой нити и обводим их, оставляя на припуски 7-8 мм. Совет: прикрепите детали к ткани булавками или нитками, тогда они не будут смещаться.

3) Вырезаем детали из ткани, складываем их попарно лицевой стороной внутрь и прошиваем на швейной машинке, оставив отверстия для набивки. Выворачиваем детали на правую сторону и набиваем наполнителем. Наполнитель добавляем небольшими порциями, равномерно распределяя его по всей детали.



4) Зашиваем отверстия для набивки и пришиваем руки и ноги к туловищу



5) Для носа вырезаем из ткани круг диаметром 6 см, собираем по краю, отступив от него 5 мм, подкладываем наполнитель и пришиваем потайным швом на лицевую часть головы



6) Для ушек вырезаем из ткани два круга диаметром 10 см и разрезаем пополам, чтобы получилось 4 полукруга. Складываем два полукруга лицевой стороной внутрь, прострачиваем по окружности, отступив 5 мм от края. Выворачиваем на правую сторону и снова прострачиваем по дуге, отступив от края 1,5 – 2 см. Внешний край уха заполняем наполнителем, центр остается пустым. Пришиваем ухо к боковому шву головы. Второе ухо делается так же.



7) Для волос вырезаем из ткани овал, по размеру немного меньше головы, расчерчиваем его карандашом по спирали от внешнего края к центру. Расстояние между витками 1 – 1,5 см. Нарезаем нитки для волос нужной длины.

Располагаем их на спирали небольшими пучками (5-6 нитей) так, чтобы шов прошел по центру нити, и пристрачиваем на швейной машине. Медленно двигаясь по спирали от края к центру, пришиваем волосы по всей поверхности. Ткань с волосами пришиваем на голову.



8) Из красного лоскутка выкраиваем губы и прикрепляем их вместе с глазами на лицо с помощью двустороннего скотча.



9) На запястья и голеностопы куклы надеваем широкие резинки, чтобы манипулировать куклой.



Оформление интерьера



Совместная деятельность



Сюжетно-ролевая игра

Почетное фото победителей



Организация работы подгруппы



Совместная деятельность



Совместная деятельность со сверстниками

Крутикова Л.А., Кочкина А.Ю., Осипова И.А.

Методическая разработка

Полифункциональное развивающее игровое пособие для детей старшего дошкольного возраста «Поезд-путешественник»

Крутикова Любовь Александровна, воспитатель,

Кочкина Ангелина Юрьевна, воспитатель,

Осипова Ирина Анатольевна, музыкальный руководитель

МБДОУ – детский сад № 189,

3 место в конкурсе методических разработок «Полифункциональная игрушка/игровое пособие для дошкольников»

Паспорт методической разработки «Полифункциональное развивающее игровое пособие для детей старшего дошкольного возраста «Поезд-путешественник»

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающего игрового пособия	«Поезд-путешественник»
Целевое назначение развивающего игрового пособия	Игровое пособие призвано обеспечивать развитие детей в различных видах деятельности (игровой, познавательной, коммуникативной, изобразительной, музыкальной, двигательной), способствовать мотивации и развитию познавательной активности детей.
Полифункциональность развивающего игрового пособия	Данное пособие можно использовать для решения задач пяти образовательных

	областей, соответствующих направлениям развития детей дошкольного возраста, а также при проведении тематических недель.
Целевая группа развивающего игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	Дошкольники старшей группы 5-6 лет
Краткое описание развивающего игрового пособия	<p>Игровое развивающее пособие «Поезд-путешественник» представляет собой модель паровозика с пятью вагонами. Каждый вагончик оформлен тематическими дидактическими играми, позволяющими закреплять знания дошкольников 5-6 лет по основным направлениям развития. Может использоваться в сюжетно-ролевых играх, в качестве маркера игрового пространства (форма книжки-раскладушки). Способ крепления вагонов друг с другом позволяет легко сложить игровое пособие так, что оно занимает в 5 раз меньше места, чем в разложенном виде. «Поезд» может быть размещен на стене группового помещения, разложен на столах или ковре. Детали игрового пособия (вагончики) крепятся друг к другу с помощью шнуровки, липучек, пуговиц, фастексов, что позволяет легко раскреплять их и задействовать в игре сразу несколько групп детей.</p> <p>Пособие «Поезд-путешественник» включает 17 игр:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Лабиринты» / Планшет «Геометрик» 2. «Весёлый счёт» 3. «Волшебные круги» (круги Луллия) 5. «Дерево сложения» 6. «Ягодки-цветочки» 7. «Мемори» 8. «Твистер» / «Мини твистер» 9. «Расскажи историю» 10. «Составь слово» 11. «Подбери картинки» 12. «Музыкальная лесенка» 13. «Ритмы» 14. «Четвертый лишний» 15. Пазлы «Музыкальные инструменты» 16. «Сложи узор» 17. «Ветерок» <p>Конструкция игрового пособия позволяет легко менять содержание игр в зависимости от интересов и инициативы детей.</p>

Наличие технологической карты изготовления развивающего игрового пособия	Технологическая карта изготовления игрового пособия и наиболее трудоёмких в изготовлении игр оформлена в Приложении № 1
Экологические характеристики и безопасность материала игрового пособия	Пособие выполнено из плотного картона, обшитого плащевой тканью. При изготовлении игр для пособия использовались природные (морская галька) и бросовые материалы (крышки, мелкие игрушки от «Киндер-сюрпризов», остатки атласной ленты). Детали игры «Крестики-нолики», «Дерево сложения», «Весёлый счёт» выполнены из фетра и натуральной кожи. Используются также шнуры, деревянные бельевые прищепки, детали конструктора, бумага. Все материалы являются безопасными. Игровое пособие легко обрабатывается с помощью парогенератора. Составляющие игр перед обработкой предварительно снимаются.
Экономические характеристики (бюджет) игрового пособия	Затраты на приобретение ткани, швейной фурнитуры, пластиковых конвертов для хранения игр составили 1485 рублей.
Аналоги развивающего игрового пособия (если есть)	Аналогов игрового пособия авторами не найдено.

Методика использования игрового пособия

Игровое пособие «Поезд-путешественник» можно использовать во время совместной деятельности взрослого и детей, непрерывной образовательной деятельности, самостоятельной деятельности детей.

Авторами предусмотрена возможность внесения элемента неожиданности, сюрпризности при использовании пособия «Поезд» в непрерывной образовательной и совместной деятельности. Для этого в модели паровозика предусмотрено окошко, где прячется «герой», который предлагает детям игры, проблемные ситуации, сопровождает их в «путешествиях» на поезде. Так, например, при проведении недели безопасности дети «путешествовали» по стране «Дорожных правил» вместе со Светофорчиком. В каждом вагоне поезда для ребят было приготовлено задание на каждый день недели. Вместо героя в окошке может располагаться сюжетная или предметная картинка, соответствующая теме недели.

Наличие карманов на задней стороне вагонов позволяет разместить дидактические игры, соответствующие теме. Многие игры, закрепленные на передней части вагончиков являются универсальными для любой темы комплексно-тематического планирования.

Игра «Лабиринты»

Задачи:

- закреплять умение ориентироваться на плоскости, пользоваться в речи пространственными предлогами *вверху, внизу, справа, слева*;
- способствовать развитию мелкой моторики, координации движений;
- развивать восприятие, зрительное внимание, логическое и пространственное мышление.

Ход игры. Предложить ребенку посмотреть на разноцветные дорожки, натянутые между пуговицами, описать расположение героев на игровом поле, относительно дорожек (друг друга), проследить взглядом за каждой из дорожек и сказать, кто из героев с кем встретится. Предложить проверить предположение, продвигая игрушки по дорожке. Если ребенок затрудняется проследить взглядом за дорожкой, предложить перемещать фигурку, прослеживая направление движения.

Вариативность игры

Игра «Лабиринты» легко превращается в математический планшет «Геометрик». Математический планшет представляет собой резиночный конструктор. На поле расположено 15 пуговиц на ножках (3 ряда и 5 столбцов). На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения - от букв, цифр, геометрических фигур до сюжетных картинок.

Игра «Весёлый счёт»

Задачи: закреплять навыки количественного счета в пределах 10, развивать мелкую моторику.

Ход игры. На столе выкладываются шпатели-«травинки» с цифрами от 1 до 10, лицевой стороной вниз. Воспитатель предлагает детям взять на выбор одну из «травинок» и назвать цифру, написанную на ней, затем «посадить» на травинку соответствующее число божьих коровок. Божьи коровки приклеены к небольшим прищепкам.

Игра «Составь слово»

Задачи: автоматизировать первоначальные навыки чтения слов, звукового анализа и синтеза, способствовать развитию мелкой моторики мышц кисти.

Ход игры. В кармашке вагончика находятся палочки (медицинские шпатели) с написанными на них словами, состоящими из одного-двух слогов. Дети выбирают себе по одной палочке, держа палочку одной рукой, другой прикрепляют на нее прищепки с соответствующими буквами. Можно предложить ребенку составить самостоятельно своё слово, для этого используют «чистые» палочки.

Вариативность игры

«Каждой букве свое место». Предложить детям охарактеризовать каждый звук в составленном слове (гласный, твердый согласный, мягкий согласный) и прицепить прищепку с буквой, обозначающей этот звук, на красную, зеленую или синюю веревочку, расположенную на лицевой стороне оранжевого вагончика.

«Буква убежала». На некоторых палочках-шпателях написаны слова с пропущенными буквами, ребенок должен догадаться, какая буква «убежала» и вставить вместо точек нужную букву на прищепке.

Дидактическая игра «Волшебные круги» (круги Луллия)

В игровом пособии «Поезд» представлены круги из двух составляющих по пять-шесть секторов по следующим темам: «Животные и их детеныши», «Следы животных», «Кто где живет», «С какой ветки детки», «Антонимы», «Назови первый звук в слове», «Кто на чем играет», «Предметы и формы». Крепление колец (лента-липучка) позволяет легко снимать их, меняя на новые, актуальные для детей темы.

Задачи:

- расширять и углублять познавательные интересы детей;
- способствовать расширению активного словаря, развитию связной грамматически правильной речи, формированию звуковой аналитико-синтетической активности, как предпосылки обучения грамоте;
- развивать творческое мышление, воображение дошкольника, формировать ассоциативность, диалектичность и системность мышления.

Ход игры. Воспитатель задает вопрос, указывая на один из секторов нижнего круга. Например: «С какого дерева упал этот лист»? Ребенок вращает верхнее кольцо относительно нижнего, подбирая правильную пару: березовый лист - с березы.

Вариативность игры

«Игры на развитие творческого воображения». Для этих игр раскручиваются оба кольца. Далее обсуждается несовместимая на первый взгляд комбинация. Например, совпали картинки курица и щенок. Задаем вопросы: «Как могло случиться, что курица стала воспитывать щенка, как она о нем будет заботиться, чему станет его учить?». Заранее договариваемся с детьми, что ситуация сказочная, нереальная, а значит можно дать волю фантазии.

Дидактическая игра «Дерево сложения»

Задачи:

- закрепить состав чисел от 2 до 10;
- развивать навыки сложения в пределах 12.

Ход игры. Установить линейку на стволе дерева так, чтобы в окошечке находился знак вопроса. Предложить ребенку бросить первый кубик и разместить на кроне дерева «яблоки» красного цвета по числу точек. Затем попросить бросить второй кубик и разложить желтые «яблоки». Разместить кубики в отверстиях ствола и спросить, сколько всего получилось яблок. Затем ребенок сдвигает линейку так, чтобы в окошечке появился ответ.

Игра «Ягодки-цветочки» («Крестики-нолики»)

Задачи:

- развивать логическое и стратегическое мышление, творческое воображение, внимание, память;
- воспитывать уважение и внимание к действиям партнёра.

Ход игры. Дети решают, кто играет «ягодками», кто «цветочками». Далее игроки по очереди ставят свои «ягодки» и «цветочки» в клетках игрового поля. Основная задача игры — поставить три «своих» фигурки в ряд и не дать поставить противнику свои фигурки. Кто поставил три фигуры в один ряд (по горизонтали, вертикали или диагонали) — тот победил.

Игра «Мемори»

Задачи: способствовать развитию памяти, внимания, зрительного восприятия у детей.

Ход игры. Крышечки (от фруктового пюре) с картинками перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами картинкой вниз. Игроки по очереди открывают по 2 крышечки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек. Если карточки не совпадают - игрок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и право хода переходит к следующему участнику.

Тематика игры может меняться в зависимости от инициативы детей. Для этого достаточно поменять картинки на внутренней стороне крышек.

Подвижная игра «Твистер»

Задачи:

- развивать гибкость, ловкость, умение ориентироваться в схеме собственного тела;
- создать комфортную атмосферу, способствующую раскрепощению, доброжелательному взаимодействию между детьми;
- способствовать развитию навыков произвольности (умению играть по правилам и выполнять инструкции).

Ход игры. Разложить игровую клеенку на ровной поверхности в помещении. Игроки снимают обувь. Выбирается ведущий. Ведущий не будет участвовать в игре. Его задачи следующие: следить за выполнением правил, крутить рулетку, объявлять, кто и как действует.

Игроки становятся на игровую клеенку в порядке, указанном ниже.

Игра для 2 игроков: Игроки становятся на противоположных друг от друга краях игрового поля. Каждый из них помещает одну ногу на желтый круг, а другую — на синий.

Игра для 3 игроков: Двое игроков становятся на противоположных друг от друга краях игрового поля. Каждый из них помещает одну ногу на желтый круг, а другую — на синий. Третий игрок становится в центре обеими ногами на красные круги.

Ведущий крутит игровую рулетку, называя цвет и часть тела, на которые указала стрелка. К примеру: «Правая нога, желтый». Все игроки одновременно пытаются выполнить его указания, следуя следующим инструкциям:

- каждый игрок должен попытаться поместить названную часть тела в свободный круг названного цвета. Для нашего примера, каждый игрок должен поставить правую ногу на желтый круг;

- если названная рука или нога уже находятся на круге названного цвета, игрок должен попытаться переместить ее в другой круг того же самого цвета;

- нельзя ставить больше одной части тела на один круг.

Если игроки пытаются встать на один и тот же круг, Ведущий должен решить, кто из них был первым. Нельзя снимать руку или ногу с круга, пока Ведущий не объявил новую позицию.

Исключение: можно снять руку или ногу с круга для того, чтобы пропустить руку или ногу другого игрока, но об этом надо заранее предупредить Ведущего.

Нельзя опираться коленями или локтями.

Если все 6 кругов одного цвета заняты, Ведущий должен вращать игровую рулетку до тех пор, пока не выпадет свободный цвет.

Выбывание из игры. Любой игрок, который падает или касается игрового поля локтем или коленом, немедленно выбывает из игры.

Последний игрок, оставшийся в игре, является победителем!

Вариативность игры

«Командная игра в «Твистер»

Для игры вчетвером, формируются 2 команды по 2 игрока в каждой. Команды встречаются на противоположных концах игрового поля, стоя бок о бок каждой ногой на круге так, чтобы были заняты все 4 круга. Правила для командной игры те же, что и для 2 или 3 игроков, с одним исключением: члены одной команды могут ставить руки и ноги на один и тот же круг. Как только игрок падает или касается поля локтем или коленом, команда игрока проиграла.

«Игра для 2 игроков без ведущего»

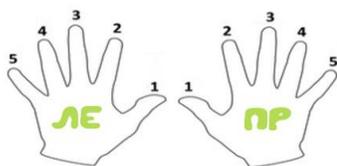
Если есть только 2 игрока, они могут играть, не используя игровой рулетки. Один игрок называет часть тела, а другой — цвет круга. Игроки чередуются между собой, поочередно называя то часть тела, то цвет круга. Условия победы те же, что и для обычной игры.

«Мини Твистер» («Пальчиковый Твистер»)

Игра предназначена для 2-х игроков. Правила аналогичны обычным правилам игры в «Твистер» — есть стрелка и поле. Обозначения для стрелки:

ЛЕ — левая рука, ПР — правая рука.

А цифры обозначают следующие пальчики:



Помощник (который вращает стрелку, т.к. у игроков руки будут заняты) вращает стрелку и говорит игрокам в соответствии с их ходом — какой палец левой

или правой руки нужно поставить на выпавший цвет — так игра продолжается, пока один из игроков не сможет поставить палец на нужный цвет — он проигрывает.

Дидактическая игра «Расскажи историю»

Задачи:

- развивать связную речь, обогащать словарный запас;
- развивать творчество, воображение.

Ход игры. Воспитатель раскладывает на столе гальку с нарисованными на ней предметами и персонажами, картинки «Зима» / «Лето». Предлагает ребенку выбрать понравившуюся картинку, подобрать к ней героев, расположить их на картинке и придумать историю (рассказ). В ходе рассказа герои могут «передвигаться» по картинке, взаимодействовать друг с другом, вступать в диалог и т.д.

«Подбери картинки»

Задачи:

- закреплять знания детей о достопримечательностях родного города (картинах русских художников, особенностях разных видов росписи – городецкой, гжельской, хохломской);
- развивать внимание, память, связную речь.

Ход игры. Воспитатель вставляет тематическую картинку в большое окно желтого вагончика. Например, картинка с изображением дома купца Севастьянова. Детям раздаются маленькие карточки с достопримечательностями города Екатеринбурга и других городов. Предлагается выбрать и вставить в маленькие окошечки только те картинки, на которых изображены достопримечательности родного города. Назвать их.

Вариативность игры

В игровом пособии «Поезд» предусмотрены комплекты картинок по темам: «Москва», «Екатеринбург», «Картины русских художников» (Шишкин И.И., Кустодиев Б.М., Репин И.Е., Айвазовский И.К.), «Народные промыслы» (гжельская, городецкая, хохломская роспись).

Игра «Музыкальная лесенка»

Задачи: учить детей соотносить свои действия с музыкой (движением игрушки) по слуховому восприятию.

Ход игры. Ребенок берет 2 фигурки – Чебурашку и крокодила Гену. Одну фигурку располагает около нижней ступеньки, вторую фигурку наверху. Персонаж идет по ступенькам вверх и поет первую фразу: «По ступенькам я иду». Достигнув последней ступеньки, персонаж пропевает фразу «В гости к (имя персонажа, который находится на верхней ступеньке) захожу. Ребенок придумывает свою мелодию. Персонаж идет вниз и поет фразу «По ступенькам вниз иду...». Спустившись вниз, допевает «По тропиночке уйду».

Игра «Ритмы»

Задачи:

- формировать ритмический слух;
- развивать умение воспроизводить ритм с помощью звучащих жестов (хлопков в ладоши, топанием ног и т.д.), детских музыкальных инструментов и звукоподражанием различным животным.

Ход игры. Из больших и маленьких кружков дети выкладывают свой ритмический рисунок и затем прохлопывают, протопывают или проигрывают его на музыкальном инструменте.

Вариативность игры.

«Ритмический рисунок». Игра состоит из 2-х карточек: на больших карточках нарисован ритмический рисунок, на маленьких изображено то, с помощью чего этот рисунок нужно воспроизвести (хлопки, подражание голосам животных и т.д.).

Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Задачи:

- актуализировать знания детей о музыкальных инструментах;
- развивать логическое мышление, наблюдательность, внимание, зрительное восприятие.

Ход игры. На карточках изображены 4 музыкальных инструмента. Каждый ребенок получает карточку с изображением музыкальных инструментов. На первом этапе педагог рассматривает с детьми музыкальные инструменты, обозначая их принадлежность к группе инструментов (клавишные, духовые, струнные, ударные). После этого детям предлагается самостоятельно определить, какой из изображенных инструментов "лишний", то есть относится к другой группе инструментов) и закрыть его карточкой с «правильным» инструментом.

Пазлы «Музыкальные инструменты»

Задачи:

- актуализировать знания детей о музыкальных инструментах;
- учить правильно собирать музыкальные инструменты;
- развивать зрительную память.

Ход игры. В игре участвует от 2 до 4 детей. Игру начинают по сигналу воспитателя или ведущего. Выигрывает тот, кто первый соберет музыкальный инструмент.

Каждому игроку воспитатель даёт 1 картинку с музыкальным инструментом. Игрок сначала собирает по образцу картину музыкального инструмента, затем без образца и на скорость. Правильно собранные музыкальные инструменты называют.

Упражнение на развитие дыхания «Ветерок»

Задачи:

- способствовать укреплению дыхательной мускулатуры, развивать длительный направленный выдох;
- закреплять понятия *широкий, узкий, шире, уже, длинный, короткий, длиннее, короче.*

Ход игры. Ребенку предлагается подуть на ленты так, чтобы они зашевелились.

Вариативность игры: предложить сравнить ленты по длине, ширине. Найти и подуть на самую широкую (узкую), длинную (короткую) ленту. Использовать для сравнения метод наложения.

Игры, представленные в пособии, первоначально могут проводиться в совместной с воспитателем деятельности, для ознакомления детей с правилами, для решения задач непосредственной образовательной деятельности. Позднее дети могут играть самостоятельно, выбирая ведущего, разбиваясь на пары / подгруппы по желанию. В играх «Лабиринты», «Весёлый счёт», «Ягодки-цветочки», «Мемори», «Твистер», «Сложи узор», «Составь слово», «Подбери картинки», «Ритмы» могут участвовать подгруппы детей от 2 до 10 человек. Игры «Волшебные круги», «Дерево сложения», «Расскажи историю», «Музыкальная лесенка», «Четвертый лишний», «Ветерок», пазлы «Музыкальные инструменты» предназначены для 1-2 игроков.

Игры «Расскажи историю», «Дерево сложения», «Мемори», «Составь слово», «Математический планшет «Геометрик», «Волшебные круги» имеют *несколько уровней сложности*. Это обеспечивает *индивидуализацию* образовательного процесса, позволяет учитывать зону ближайшего развития ребенка.

В игре «Расскажи историю», придумывая рассказ, ребёнок может самостоятельно рисовать сюжет на листе бумаги или расписывать гальку, придумывая новых персонажей.

Играя в «Дерево сложения», дети, которые легко складывают числа в пределах 10-12, могут попробовать свои силы в сложении чисел в пределах 20. Для этого в игру вводится третий кубик.

Игра «Мемори» легко усложняется с помощью введения большего количества карточек.

В игре «Составь слово» ребенок легко может составлять не только слова, но и короткие предложения. Для этого каждая буква алфавита выполнена в 2-3 экземплярах.

Усложняя игру «Математический планшет «Геометрик» знакомим детей с понятием «система координат» (не называя понятия). Можно пронумеровать ряды и столбцы пуговиц: от 1 до 3 и от А до В. Соответственно, точки поля имеют координаты А1, Б2, В3 и так далее. Проводим слуховые диктанты. Задаем ребенку координаты, а он по ним создает изображение. Что получилось?

Для того, чтобы выбор игры и партнеров по игре на первых порах проходил без ссор между детьми, мы предусмотрели несколько способов распределения детей на подгруппы:

1. на прищепках-сердечках дети пишут мелом первую букву своего имени и прищепляют прищепку к той игре, в которую хотели бы поиграть, заранее объясняем детям, сколько человек могут участвовать в игре;

2. по цвету предметов одежды дети объединяются для игры на игровом поле вагончика того же цвета;

3. по жребию дети вытягивают карточки с картинкой-обозначением игры.

Игровое пособие «Поезд» может использоваться в ходе взаимодействия с родителями воспитанников. Родители помогают в изготовлении дидактических игр для пособия, подборе материалов и содержания игр.

Поддержка детской инициативы обеспечивается самостоятельностью выбора игры и партнеров по игре. Дети имеют возможность предложить новые темы для уже знакомых игр (например, для «Волшебных кругов», «Подбери картинку»). Участвуют в изготовлении дидактических игр (вырезают и наклеивают картинки, окрашивают детали). Самостоятельно придумывают варианты использования деталей «Поезда» в сюжетно-ролевых играх. Так, например, вагончики становятся деталями палатки, шалаша, стенами дома в играх с мелкими игрушками.

Игровое пособие «Поезд–путешественник» способствует развитию творческого потенциала детей, стимулирует их познавательную активность, способствует развитию коммуникативных навыков, умения соблюдать правила игры, учит взаимодействовать с партнером и группой сверстников.

**Технологическая карта по изготовлению игрового пособия
«Поезд-путешественник»**

Для изготовления основы игрового пособия «Поезд» потребуется:

- толстый картон (можно использовать старые коробки);
- плащевая ткань голубого, красного, зеленого, синего, желтого, оранжевого цветов;
- швейные нитки соответствующих цветов;
- синтепон – 1,5 м;
- «лента-липучка» - 5 м;
- застежки «фастекс» («трезубец») - 3 шт.;
- шнур диаметром 6 мм – 3 м;
- швейная фурнитура «люверсы» - 6 шт.;
- три крупные пуговицы красного, желтого и зеленого цветов;
- конверты пластиковые для хранения игр - 10 шт.

По шаблону (рис. 1,2) делается выкройка паровоза и вагончиков на ткани.



Рис. 1 Шаблон паровозика

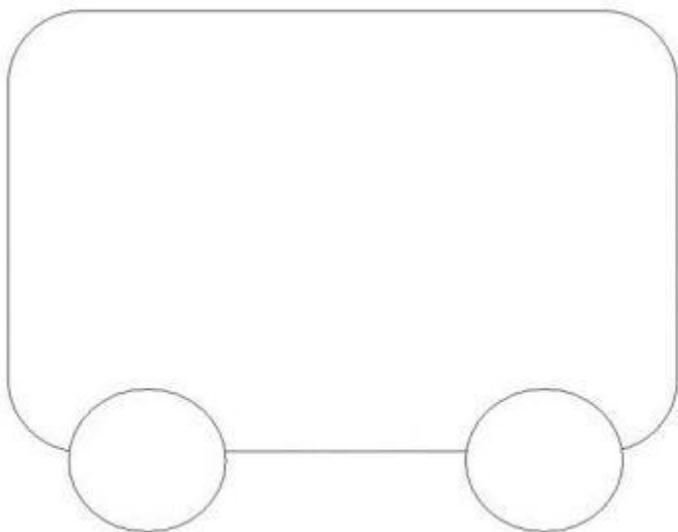


Рис. 2 Шаблон вагончика

На задней стороне каждого вагона нашиваются карманы 25*38 см. Детали сшиваются, справа и слева в каждом вагоне вшивается фурнитура: липучка, петли для пуговиц, застежки-фастексы, пробиваются отверстия для люверсов. Картонная заготовка обтягивается готовым чехлом. Внутри прокладывается слой синтепона. Выполняются соединения вагончиков с помощью шнуровки, фастексов, пуговиц, липучки.

Дидактическая игра «Весёлый счет»

Потребуется:

- 1 лист фетра коричневого цвета,
- 1 лист фетра зеленого цвета,
- 1 тонкая полоска ламинированной бумаги с числами от 1 до 12,
- 12 помпонов: 6 желтых и 6 красных,
- 2 игральных кубика.



Как делать:



Вырезаем ствол и крону дерева из фетра, соединяем их.



В стволе делаем отверстия для кубиков.



На линейке пишем числа от 1 до 12, между 6 и 7 ставим знак вопроса. У основания ствола делаем прорезы и вставляем линейку.



Игра готова!

Дидактическая игра «Составь слово»

Потребуется:

- шпатели медицинские – 30 шт.;
- прищепки бельевые – 60 шт.;
- выжигатель;
- маркер перманентный;
- шнур красного, зеленого и синего цвета;
- плотный полиэтилен (подойдет старая обложка учебника).

Как делать:



На прищепках с помощью выжигателя наносим буквы. Каждую букву выполняем в двух экземплярах, гласные – в 3-х.



На шпателях пишем печатными буквами слова, состоящие из одного слога, двух открытых слогов.



Некоторые слова оставляем с пропущенной буквой/буквами.



С помощью брошюратора пробиваем отверстия в прямоугольном отрезе полиэтилена. Это будущий кармашек для шпателей.



Пришиваем кармашек и шнуры синего, зеленого и красного цвета.

Вкладываем в карман несколько слов, остальные хранятся в заднем кармане вагончика. Прищепки развешиваем на шнуры или храним в заднем кармане.



Игра готова!

Использование игрового пособия «Поезд-путешественник» в совместной с воспитателем и самостоятельной деятельности детей 5-6 лет



Общий вид игрового пособия «Поезд путешественник»



На паровозике располагаются игры «Твистер», «Лабиринты», «Геометрик», «Ветерок», окно для «героя».



На зеленом вагончике игры «Ягодки-цветочки», «Весёлый счёт», «Волшебные круги» «Кто где живёт» и «Животные и их детеныши».



На оранжевом вагончике игры «Составь слово», «Волшебные круги» «Антонимы» и «Назови первый звук в слове».



На красном вагончике игры «Дерево сложения», «С какой ветки детки», «Повтори узор».



На синем вагончике игры «Музыкальная лесенка», «Ритмы», «Четвертый лишний», «Волшебные кольца» «Кто на чём играет» и «Узнай композитора».



На желтом вагончике игры «Подбери картинку», «Волшебные кольца» «Чей след» и «Предметы и формы».



*Игра «Подбери картинку»
(«Достопримечательности
города Екатеринбурга»).*



Дидактическая игра «Расскажи историю»



Игры с «Волшебными кольцами»



Дидактическая игра «Составь слово»



Игры «Лабиринты» и «Геометрик»



*Собираем пазлы «Музыкальные инструменты»
Дидактическая игра «Весёлый счёт»*



Игра «Ягодки-цветочки»



Дидактическая игра «Дерево сложения»



Игра «Повтори узор»



Подвижная игра «Твистер»



Игра «Ритмы»



Сюжетно-ролевая игра «Путешествие на поезде»

**Харлова Т.В., Мирзоян С.Г.
Методическая разработка**

**Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников
«Занимательная книга»**

Харлова Татьяна Владимировна,
Мирзоян Светлана Гаврушевна, воспитатели
МБДОУ-детский сад № 249,
номинация в конкурсе методических разработок «Полифункциональная игрушка/
игровое пособие для дошкольников»

**Паспорт методической разработки
«Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие
для дошкольников»**

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающей игрушки/игрового пособия	Развивающее игровое пособие «Занимательная книга»
Целевое назначение развивающей игрушки/игрового пособия	<ul style="list-style-type: none">- развитие познавательно-практической и предметной деятельности;- развитие мелкой моторики, речевых и мыслительных способностей детей в игровой деятельности;- сенсорное развитие.
Полифункциональность развивающей игрушки/игрового пособия	<ul style="list-style-type: none">- содержательно - насыщенная;- трансформируемая;- вариативная;- доступная и безопасная.
Целевая группа развивающей игрушки/игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	со второй младшей до подготовительной группы.
Краткое описание развивающей игрушки/игрового пособия	<p>Пособие представлено в виде книги, изготовлено из легких материалов (картон, поролон, ткань). В работе использован разнообразный материал: ткань разных цветов, лоскутки из сюжетов, пуговицы, молнии, липкая лента, разнообразные веревочки. Данное игровое пособие является многофункциональным.</p> <p>В соответствии с поставленной целью каждая страничка оформлена по-разному. На страницах книги расположены карманы, предназначенные для сменного речевого и познавательного материала. Данный материал используется, для развития у детей мелкой моторики рук, лексико-грамматического строя, связной речи, формирования элементарных математических представлений. Он меняется воспитателем по мере усвоения детьми различных тем.</p>

	<p>На каждом развороте определенные задания. Задания используются для профилактики речевых нарушений, коррекции звукопроизношения, общего недоразвития речи детей, для закрепления материала по окружающему миру.</p> <p>Независимо от поставленных целей, дети с удовольствием играют с данным пособием, используя его в различных видах своей деятельности.</p>
Наличие технологической карты изготовления развивающей игрушки/игрового пособия	<p>Для того чтобы сделать данное пособие необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> - плотный картон - ткань (фетр) - тесьма - нитки цветные - мягкие пазлы - бусины, молнии - мелкие игрушки животных - наглядный познавательный материал - горячий клей
Экологические характеристики и безопасность материала игрушки/игрового пособия	Пособие выполнено из безопасного материала.
Экономические характеристики (бюджет) игрушки/игрового пособия	<p>Материал 600 р.</p> <p>Наполняемость 800р.</p> <p>Итого – 1 400 р.</p>
Аналоги развивающей игрушки/игрового пособия	Тактильные и познавательные книги

Методика использования развивающего игрового пособия «Занимательная книга»

Игровое пособие «Занимательная книга» предназначено для детей дошкольного возраста. Использование его позволяет развивать словесно-логическое мышление, воображение, концентрацию внимания, образную память, связную речь, содействует расширению детского кругозора, воспитанию интереса к отражённым в ней предметам и явлениям действительности, развитию самостоятельности. В совместной игре с игровым пособием у детей формируются дружеские взаимоотношения, умение согласовывать свои действия.

Игровое пособие многофункционально и поэтому его можно применять в разных видах детской деятельности:

- игровая деятельность – во время сюжетно-ролевой игры пособие можно применять как подушку для релаксации, сюжетно-ролевой игры «Школа», познавательный домик для кукол, дидактическая игра «Умная дорожка»;
- двигательная деятельность – пособие можно разобрать и организовать малоподвижную игру «Прыгни к нужной странице», «По цвету страницы», «Подъеду к нужной остановке», «Добрось мяч до цели» и т.д.);
- познавательная деятельность – задания для сенсорного развития (шнуровка, застегни, расстегни, игры-втыкалочки, определи на ощупь), задания для закрепления знаний по ознакомлению с окружающим (одежь по временам года, определи природные явления), ФЭМП (сосчитай, подбери цифру, сравни, найди геометрическую фигуру), безопасность жизнедеятельности («Если случилась беда»);)
- коммуникативная деятельность (расскажи по картине, собери слово, буквы «Весёлый алфавит»).

Каждая страница имеет название и определенные задания:

«Весёлые предметы» (развитие мелкой моторики, творческого мышления, фантазии, произвольного внимания, зрительной памяти, тактильных ощущений, цветового восприятия; знакомство с сенсорными эталонами; закрепление предлогов «над», «под», «за», «на», «в», «к», «из», «между»).

«Безопасность» (закрепление правил безопасности о жизнедеятельности).

«Занимательные пазлы» (учить различать фигуры и цвет;учить соотносить формы фигур и размеры; развитие зрительного восприятия, мелкой моторики, интеллектуальных способностей).

«Познайка» (развитие речи, внимания, воображения; знакомство с последовательностью выполняемых действий).

«Гео-малыш» (знакомить с геометрическими фигурами (треугольник, круг, квадрат, прямоугольник);учить узнавать и называть цвет;упражнение в

сравнении двух предметов по высоте; активизация словаря детей (вводить в речь слова, определяющие величину предметов).

«Одень дерево и куклу» (развивать у детей дошкольного возраста мелкую моторику рук (учить застегивать и расстегивать пуговицы, замочки, завязывать шнурки, бантики, заплетать косички); развивать память и воображение; обеспечить постепенный переход от предметного восприятия и узнавания объекта к сенсорному анализу; учить называть части предмета, знать их назначение, материал, из которого сделан предмет (цвет, форма, размер).

«Угадай что, где и как» (учить определять части суток, время, находить верные математические знаки, согласование числительных с существительными).

«Чудо природа» (формирование и закрепление о временах года и природных явлениях).

Игровое пособие можно использовать совместно со взрослыми (при проведении непрерывной образовательной деятельности, при организации игровой деятельности, индивидуально и с подгруппой детей, для использования в качестве сюрпризного момента), со сверстниками в игровой деятельности и самостоятельно в свободное время.

Возможные направления использования развивающей игрушки/игрового пособия во взаимодействии с родителями

Родители должны быть активными участниками образовательного процесса, а не просто сторонними наблюдателями.

Основная задача - выстроить эффективное взаимодействие с семьёй.

В нашем детском саду основными принципами при организации работы в рамках новых форм работы с семьёй стали:

- открытость детского сада для семьи (каждому родителю обеспечивается возможность знать и видеть, как живет и развивается его ребенок);
- сотрудничество педагогов и родителей в воспитании детей;
- создание активной развивающей среды в ДОО.

На родительских собраниях уделялось большое значение развивающей предметно-пространственной среде группы. Раскрыли ее возможности и значимость в жизни детей дошкольного возраста. Родителям было предложено стать непосредственными участниками, создающими развивающую предметно-пространственную среду группы. Объясняя, раскрывая их цели и задачи, мы непосредственно вовлекали родителей в этот процесс. Индивидуальный и дифференцированный подходы оказываются наиболее эффективными.

Мы понимали, что игрушка или пособие, сделанные руками родителей для детей, бесценны. Поэтому было решено организовать мастерскую, где совместно с родителями изготавливали игровые развивающие пособия. Совместные работы оказались очень разнообразными, интересными, творческими, а главное активно применяемые в работе с детьми дошкольного возраста.

Наиболее заинтересованные родители применяют полученные знания и умения для изготовления и применения игровых развивающих пособий вместе со своими детьми в домашних условиях.

**Способы, которыми обеспечивается индивидуализация
образовательного процесса и позитивная социализация детей с ОВЗ,
одаренных и др.**

Развивающее игровое пособие «Занимательная книга» – это пособие, наполненное разнообразными, стимулирующими деятельность детей развивающими и дидактическими материалами. В пособии всё полностью доступно. Все дети группы имеют возможность заниматься с данным пособием в свободной самостоятельной деятельности.

Развивающее игровое пособие мобильное и легкое в использовании. Многофункциональность пособия заключается в том, что его можно использовать как в коррекционной работе, в различных видах детской деятельности и в

зависимости от поставленных задач, так и с одаренными детьми с усложнением и дополнением заданий в разных возрастных группах.

Способы, которыми обеспечивается поддержка детской инициативы.

Считаем, что большую роль в поддержке детской инициативы и самостоятельности играет взрослый. Были определены следующие способы:

- уважительное отношение к ребёнку;
- создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности, материалов;
- создание условий для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей;
- поддержка самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной);
- словесное поощрение;
- стимулирование детской деятельности;
- повышение самооценки;
- создание ситуации успеха

Качества личности детей, развитию которых способствует деятельность с данной игрушкой/игровым пособием

В результате использования данного игрового пособия у детей развиваются творческие способности, любознательность, наблюдательность, коммуникативные способности, психические процессы, формируются навыки познавательной и самостоятельной деятельности. Книга доставляет детям радость.

**Организация деятельности дошкольников с использованием развивающего
игрового пособия «Занимательная книга»**



Мухлынина О.Н., Поровой С.М.

Методическая разработка

**Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников
«Умные крышечки»**

Мухлынина Оксана Николаевна, учитель-логопед,
Поровай Светлана Михайловна, воспитатель,
МБДОУ-детский сад №373

Паспорт методической разработки «Умные крышечки»

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающего игрового пособия	«Умные крышечки»
Целевое назначение развивающего игрового пособия	Развитие речи (словаря, связной речи, звуковой культуры речи); познавательное развитие (актуализация знаний об окружающем мире, формирование и развитие пространственных представлений); развитие мелкой моторики; развитие психических процессов (логического мышления, памяти, творческого воображения) и др.
Полифункциональность развивающего игрового пособия	Игровым пособием дети могут пользоваться в самостоятельной деятельности, в игровой деятельности со сверстниками, также совместно с педагогом в индивидуальной и подгрупповой работе. В зависимости от целей и задач можно подбирать различные дидактические игры
Целевая группа развивающего игрового пособия	Предназначена для дошкольников с 3-х до 7-ми лет
Краткое описание развивающего игрового пособия	Игровое пособие состоит из фишек (пластиковые крышки с наклеенными на них картинками по разным лексическим темам (насекомые, животные – дикие и домашние), деревья, грибы, цветы, листья, мебель, игрушки и др.) и игрового поля (пластиковая панель с приклеенными горлышками от бутылок).
Наличие технологической карты изготовления развивающего игрового пособия	Приложение 1
Экологические характеристики и безопасность материала игрового пособия	В изготовлении используется гладкая, обработанная деревянная доска и пластиковые бутылки с крышками, используемых для хранения пищевых продуктов.
Экономические характеристики (бюджет) игрового пособия	2000 рублей
Аналоги развивающего игрового пособия	Мини-робот «Bee-bot», игры Монтессори.

Методика использования развивающего игрового пособия

В младшем дошкольном возрасте «умные крышечки» можно использовать для: формирования элементарных математических представлений: цвете, размере, количестве, пространстве.

На начальном этапе дети *самостоятельно* могут строить из крышек любые постройки, раскладывать по цветам, складывать узоры. *В совместной деятельности* используются различные дидактические игры, например:

«Построй по образцу»

(используются крышечки, перевернутые картинками вниз)

Цель: развивать пространственные представления, мелкую моторику; закреплять цвет, форму, название овощей и фруктов, счётные навыки.

Задача: собрать фигуру по образцу.

«Подбери картинки»

Цель: закрепление представлений об объектах окружающего мира

Задачи: развитие лексического запаса у детей по различным темам; развитие восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, способности анализировать, сравнивать, делать простейшие обобщения; развитие мелкой моторики.

Ход игры:

Педагог просит детей выбрать фишки с картинками на определенную тему и прикрутить их на игровое поле.

Для формирования обобщающих понятий можно использовать такие игры, как: «что лишнее», «найди пару», «с кем я дружу?» и т.п.

Для развития ориентации в пространстве можно использовать такие игры как: «посели справа», «что сверху?» и т.п.

В старшем возрасте способы действия с игровым пособием расширяются и усложняются. Используются дидактические игры на развитие пространственного восприятия.

«В гости к другу»

Ход игры:

Выкладываются фишки с изображением животных (насекомых и др.) на игровое поле в форме квадрата, прямоугольника (напр. 5-6). Воспитатель говорит детям, что выбранное им животное отправляется в гости к своему «другу» по следующему пути, (называет путь, напр., 2 клетки вверх, 3 - вправо, одна - вниз), ребенку нужно определить, к какому другу пришло выбранное животное.

Варианты: Воспитатель говорит, к кому отправилось животное, задача ребенка рассказать путь движения.

Да-Нет (по технологии ТРИЗ)

Ход игры:

Фишки с изображением объектов располагают в один ряд. Ведущий (вначале это воспитатель, затем ребенок) загадывает объект. Играющие должны его отгадать, задавая вопросы (с использованием понятий "середина", "справа", "между" и т.п.), а не просто перечисляя объекты. Первый вопрос задается так, чтобы разделить ряд на две приблизительно одинаковые части. Для этого надо определить центральный объект. Это может вызвать у детей затруднения, поэтому начинать работу надо с нечетным количеством объектов.

Пример: На игровом поле в ряд выставлены фишки с изображением игрушек (скакалка, флажок, мячик, кубик, машина, пирамидка, мишка, лошадка, кукла).

Ведущим загадана *скакалка*.

Первый вопрос играющих относится к объекту, который они выделили как центральный: "Загадана машина?" (Нет.) Следующий вопрос сужает поле поиска до половины ряда: "Это слева от машины?" (Да.)

Дальнейшие вопросы будут касаться только тех изображений, которые находятся слева от машины (скакалка, флажок, мячик, кубик).

Например, играющие задают вопрос: "Это между кубиком и скакалкой?" (И да, и нет.)

Такой ответ покажет детям, что нужно переформулировать вопрос, задать его по частям, сделать конкретней: "Это кубик? (Нет.) Это скакалка?" (Да.)

Варианты усложнения: фишки с изображениями раскладываются в форме прямоугольника (квадрата), используются предлоги - выше, ниже.

Игры на развитие речи (лексического запаса, звуковой культуры речи)

«Да-нетка» (линейная) (Метод контрольных вопросов)

Педагог предлагает детям среди картинок угадать объект, который находится в сундучке. Напоминает, что вопросы задаются такие, на которые можно ответить либо «нет», либо «да»:

- Задавайте умные, интересные вопросы.

— Это живое? – Да.

— Живет в воде? – Нет.

— Живет на земле? – Да.

— Живет в лесу? – Нет.

— Живет дома? – Да.

— Это мама? – Нет.

— Это мальчик? – Да.

(Из коробки на наборное полотно выставляется графический рисунок мальчика).
Это мальчик Вова.

Игра «Да-нетка» (найди клад) (Метод контрольных вопросов)

На игровом поле располагаются фишки с картинками на разные темы, под одну из фишек педагог прячет «клад». Чтобы его найти дети задают педагогу вопросы, касающиеся обобщающих признаков (это съедобное, это фрукты, они зеленые, сладкие и др.)

"Овощи-фрукты"

Материал: фишки с изображением овощей и фруктов.

Задания.

1. Обыгрывание наглядного материала.

- Разложи карточки на две группы. По какому признаку ты это сделал?
- Раздели фишки по цвету (величине, форме).
- Найди все фишки с овощами и фруктами, которые ты когда-либо пробовал.

Расскажи, какие они на вкус.

- Разложи фишки на три группы: что едят только сырым; сырым и вареным; только вареным?

- Разложи овощи и фрукты от самого сладкого к самому кислому (от самого светлого к самому темному; от самого мягкого к самому твердому; от самого тобой любимого к самому нелюбимому).

2. Варианты сужения поля поиска.

Работа с признаками, которые упорядочены.

- Это яблоко? (Выбор центрального объекта, деление ряда на две части.)

Этот фрукт (овощ) слаще (кислее), чем яблоко?

Аналогично строится работа на основе другого признака:

- Этот фрукт (овощ) тверже, чем... ?

Работа с признаками, которые не упорядочиваются.

- Это фрукт?

- Этот фрукт едят сырым?

- Его кладут в компот?

- Он растет в наших садах?

- Мы когда-нибудь ели его на полдник?

"Животный мир"

Материал: фишки с изображением представителей разных классов животного мира, игровое поле.

Задания.

1. Обыгрывание наглядного материала.

Животным, изображенным на фишках, дается характеристика по плану: кто это? Место его обитания? Что ты еще о нем знаешь?

Игра "Кто больше ... ", Подобрать слова, относящиеся к характеристике, например белого медведя.

Игра "Наоборот". Ведущий показывает изображение животного и называет какой-либо его признак. Дети находят фишку с изображением животного с противоположным по значению признаком. Например: "Медведь лохматый. (А змея гладкая). Заяц белый". (А крот черный.)

Игра "Построй ряд". Дети выкладывают карточки в ряд по заданному воспитателем признаку, например от самого крупного до самого мелкого животного; от самого опасного до самого безопасного для человека и т.д.

2. Варианты сужения поля поиска. Работа с признаками, которые упорядочены.

- От самого опасного для человека животного до самого безопасного.
- От самого крупного до самого мелкого.
- От самого пушистого до самого гладкого.
- От самого смелого до самого пугливого.

Работа с признаками, которые не упорядочиваются, - игра в рамках биологической классификации.

- Это домашнее животное?
- Это хищник?
- Это млекопитающее?
- Это животное гладкошерстное?
- Это животное опаснее для человека, чем ...?

«Предложения по цепочке»

Цель: автоматизация определенного звука

Оборудование: фишки с картинками с обрабатываемым звуком.

Ход игры:

Педагог поровну делит фишки между всеми участниками игры. Каждый игрок переворачивает свои фишки вниз картинками, выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить

простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.

«Паровоз»

Цель: автоматизация определенного звука.

Оборудование: фишки с картинками на отрабатываемый звук, картинка паровоза.

Ход игры:

Педагог раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что...». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что...». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становится тот, кто первым избавился от всех своих картинок.

Развитие фонематического слуха и фонематического восприятия

«Подбери картинки со звуком»

Ход игры:

Ребенку предлагается на игровое поле прикрепить фишки с картинками в названиях которых есть заданный звук.

В старшем возрасте при подготовке к обучению грамоте, используются «фишки» с буквами, для составления слов и звукобуквенного анализа.

Игры на развитие творческого воображения и связной речи (методами ТРИЗ)

"Хорошо - плохо"(метод контрольных вопросов)

Ход игры:

Перед детьми фишки с предметными картинками: роза, мороженое, велосипед, воздушный шарик, компьютер и др. Педагог поочередно показывает детям картинки. Рассмотрев их, дети высказывают свои мнения по каждому объекту, что в нем хорошего, и что плохого. Например:

- В розе хорошо то, что она красивая и вкусно пахнет.
- Ее можно дарить в подарок, и это доставит людям радость.
- А плохо в розе то, что у нее шипы. Можно больно уколоть руку.

Вопросы к детям:

- Дети, а это хорошо или плохо, что шарик легкий?
- Что в этом хорошего?
- А что плохого в том, что шарик легкий

"Теремок"

У каждого ребенка фишки с изображением какого-либо объекта, у педагога - набор карточек с изображением других объектов. Разыгрывается ситуация - в чистом поле стоит теремок (это может быть лист бумаги, лежащий на столе, и т.п.), в котором могут поселиться объекты (предметные картинки). Сначала свою фишку кладет педагог, например: первым в теремке поселился зонтик. Ребенок может поселить свою картинку в теремке только тогда, когда найдет не менее трех сходных признаков между предметом на своей фишке и фишке "хозяина" теремка. Например, у ребенка фишка с вишенкой. Общие признаки - округлая форма, косточка в вишенке и костяная ручка у зонтика, объекты одного цвета и т.д.

Усложнение. В теремке уже поселилось несколько объектов. Назвать сходные признаки объекта, изображенного на фишке у ребенка, с каждым из обитателей теремка.

Игра "Путешествие растений" (рекомендуется с 5 лет)

Цель. Уточнять знания детей об условиях существования растений. Побуждать к описанию фантастических ситуаций, возникших в результате взаимодействия объекта с окружением.

Ход игры. На горизонтали – фишки с изображением растений (береза, клюква, роза, кактус). На вертикали – фишки с изображением местности (тайга, болото, парк, пустыня).

Задание 1)"Выбери растение, прикрепи фишку в нужную клетку таблицы и расскажи, где оно живет (например, роза растет в парке)".

Задание 2:"Помести фишку с изображением растения в другую клетку таблицы (в необычное место обитания). Расскажи, что или кто поможет ему выжить в этих условиях".

"Давай поменяемся" (рекомендуется с 5 лет)

Цель. Учить детей наделять объект необычным признаком и с достаточной степенью достоверности объяснять его существование в реальной жизни.

Ход игры. Педагог раздает трем-четырем детям фишки с изображением объектов (пчела, шуба, автомобиль и др.).

1) "Выбери признак, типичный для объекта". (Пчелка летающая, шуба согревающая, автомобиль скоростной).

2) "Подари этот признак другому объекту. (Пчелка - согревающая, шуба - скоростная, автомобиль - летающий). Объясни, что это может значить".

Правило: необычное свойство у объекта может быть в реальной жизни. Например: пчелка согревающая, потому что она дает мед, который согревает заболевшего; шуба скоростная, если ее очень быстро сшить; автомобиль быстро едет по дороге, как будто летит.

Игровое пособие «умные крышечки» можно рекомендовать для использования родителями дома, учитывая широкие возможности для совместного использования и общения родителей с детьми, а также простота изготовления пособия из подручных материалов. Для родителей можно подготовить информацию с вариантами дидактических игр.

«Умные крышечки» с детьми с ОВЗ дополнительно может использоваться в индивидуальной работе для уточнения представлений об окружающем мире, развитии речи, мышления, восприятия, внимания, памяти, развития мелкой моторики. Т.к. пособие яркое, привлекательное, безопасное, многофункциональное, с хорошей полиграфией.

В работе с одаренными детьми подбираются игры более сложного уровня на развитие творческого воображения, логики, пространственного восприятия.

Дети самостоятельно могут предлагать игры из числа знакомых, придумывать новые, а также самостоятельно использовать игру в свободное время по своему усмотрению.

Таким образом, мы рассчитываем, что постепенно картотека дидактических игр будет пополняться, в том числе и благодаря детской инициативе.

Мы рассчитываем, что данное игровое пособие разовьет в детях коммуникативно-речевые качества, познавательный интерес, творческое мышление и воображение, произвольное внимание и память.

Технологическая карта изготовления игрового пособия «умные крышечки»

I. Изготовление фишек.

1. Подбираются картинки по лексическим темам, формируются кругами примерно 38мм и распечатываются на листах с липким слоем.



2. Картинки приклеиваются на крышки от бутылок диаметром 38мм.



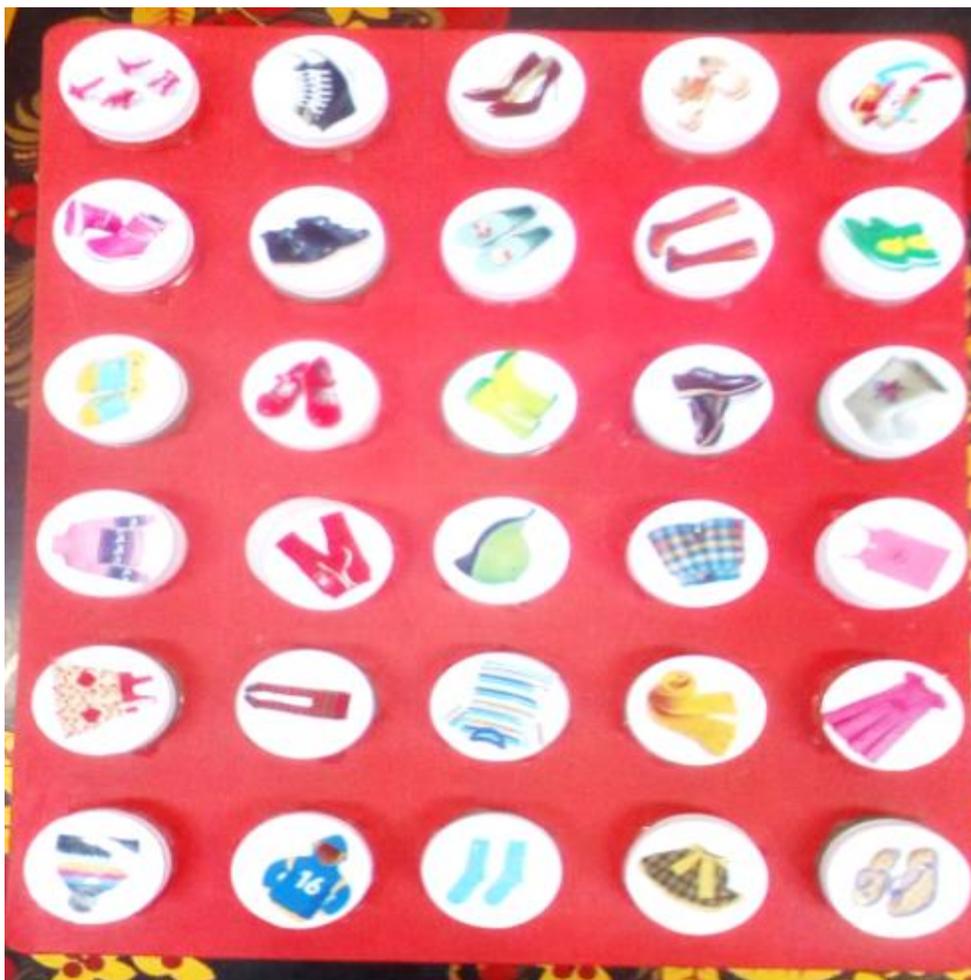
II. Изготовление игрового поля.

3. Горлышки от бутылок с резьбой срезаются и приклеиваются на клей-пистолетик к пластиковой доске, в центр предварительно начерченных клеток (напр. 5x6).



III. Использование фишек и игрового поля.

Фишки используют по необходимости, в зависимости от выбранной лексической темы, цели и задач выбранной дидактической игры, совместно с игровым полем, либо отдельно от него.



Корчемкина Е.С.
Методическая разработка
Полифункциональный развивающий сенсорный стенд
для дошкольников «Волшебный бизиборд»

Корчемкина Екатерина Сергеевна, воспитатель
 МБДОУ-детский сад № 462

Паспорт методической разработки полифункционального развивающего сенсорного стенда для дошкольников «Волшебный бизиборд»

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающей игрушки/игрового пособия	Развивающий игровой сенсорный стенд «Волшебный бизиборд» (см. Приложение 1)
Целевое назначение развивающей игрушки/игрового пособия	<p>Дать возможность ребенку познать мир через тактильное восприятие. Позволить дошкольнику удовлетворять свои познания с теми предметами, которые могут быть опасны в быту.</p> <p>Развитие мелкой моторики рук, сенсорных способностей, памяти, внимания, творческого и логического мышления, речи.</p>
Полифункциональность развивающей игрушки/игрового пособия	Манипуляции с элементами развивающих стендов Бизибордов, помогут детям узнать о функциональном назначении различных предметов в быту; развить знания об объектах природы; безопасном поведении. Различная тематика созданных «Бизибордов», их полифункциональность, вариативность, доступность способствуют в формировании исследовательской деятельности детьми.
Целевая группа развивающей игрушки/игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	Интересный развивающий стенд успешно используется для игры и развития детей младшего дошкольного возраста. Развитие мелкой моторики, формирование определенных умений, знаний и навыков - основные задачи младшего возраста.
Краткое описание развивающей игрушки/игрового пособия	Бизиборд — представляет собой развивающий стенд (доску, модуль), на которой размещены множество предметов (замков, дверей, кнопок, задвижек, щеколд, прищепок и прочими маленькими «опасностями»), которые ребенку трогать обычно не разрешается.
Наличие технологической карты изготовления развивающей игрушки/игрового пособия	В наличии (см. Приложение 2)
Экологические характеристики	Изготовление бизиборда экологически чистое производство, потому что: нет выброса вредных веществ в окружающую

безопасность материала игрушки/игрового пособия	среду (атмосферу, почву, воздух) и практически безотходное производство.
Экономические характеристики (бюджет) игрушки/игрового пособия	В наличии <i>(см. Приложение 3)</i>
Аналоги развивающей игрушки/игрового пособия (если есть)	Бизиборд - гениальное изобретение М. Монтессори. В наличии <i>(см. Приложение 4)</i>

Методика использования полифункционального развивающего сенсорного стенда для дошкольников «Волшебный бизиборд»

Организуя игровую деятельность воспитанников, я стремилась найти что-то новое, нетрадиционное. Хотелось избежать формального игрового взаимодействия, активизировать желание и деятельность детей младшего дошкольного возраста, мотивировать на более продуктивное, развивающее сотрудничество.

Наиболее интересной из новых технологий мне показалась идея создания бизиборда.

Такую доску придумала известный педагог Мария Монтессори. Я решила воплотить идею и создать свои бизиборды для детей младшего дошкольного возраста, т.к. самостоятельность детей в данном возрасте - ключ к развитию.

Хорошо продуманный еще на этапе «проектирования», бизиборд имеет много маленьких деталей, которые не просто можно ощупывать, но и совершать с ними определенные действия: щелкать выключателем, втыкать вилку в розетку, вдавливать кнопки, защелкивать щеколду и прочее. Все это тренирует маленькие пальчики, а еще – учит обращению с реальными аналогами этих предметов в быту.

Игровая форма обучения наиболее эффективна. Занимательные стенды привлекают внимание детей и помогают познавать мир. Во время игры улучшается мелкая моторика, повышается творческий потенциал. Развитие интеллекта, внимания, памяти, логики — это тоже заслуга бизиборда. Именно в младшем возрасте мы отмечаем у детей интерес к предметно-манипулятивной деятельности.

Начиная работу по использованию бизборда как средства всестороннего развития детей дошкольного возраста, учитывала требования к организации развивающей предметно-пространственной среды, указанные в основной общеобразовательной программе дошкольного образования в группах общеразвивающей направленности, которая реализуется в нашем ДООУ. Исходя из них, бизборды соответствуют требованиям к таким компонентам как:

- **содержательно-насыщенный** (чем больше различных элементов будет закреплено на этой доске, тем интереснее она будет ребенку: замочки, крючки, колесики, дверцы, кнопочки и т.д.; если каждый закрепленный предмет может выполнять какое-то действие - ребенок учится нажимать, крутить, вертеть и пр.);

- **доступный** (стенды изготовлены с учетом возрастных особенностей и находится в свободном доступе, ребенок может сам выбрать элемент, с которым хочет сегодня поиграть, доставляя ему радость и развивая интерес к изучению нового);

- **безопасный** (все поверхности основы тщательно зашкурены, доски гладкие, без острых углов и пр. Все крепления элементов выполнены с помощью саморезов и других надежных крепежных элементов. Наиболее безопасным вариантом является игра с бизбордами, расположенными в вертикальном игровом положении, размещение крепления к неподвижной вертикальной поверхности (к стене);

- **вариативный** (разнообразие материалов на стенде, игр и игрушек, обеспечивающий свободный выбор детей);

- **здоровьесберегающий** (в изготовлении стенда используются только натуральные материалы. Основание не подвергается покрытию лаком для декоративного эффекта);

- **эстетически-привлекательный** (основной фон светлый, предметы разных форматов и цветов, использованы шумовые музыкальные пособия).

Ввиду того, что бизборды имеют большое значение для развития детской игры, следует обратить внимание на их подбор.

Они должны обладать:

- дидактическими свойствами (возможность обучения ребенка конструированию, ознакомления с цветом, формой и т.д.);
- возможностью применения группой детей (пригодность стенда к использованию ее несколькими детьми, в том числе с участием взрослого как играющего партнера);
- художественно-эстетическим уровнем, обеспечивающие приобщение ребенка к миру искусства.

Деятельность детей совместно с воспитателем

Представленные элементы на панели «бизборда» помогают воспитателю в организации игровой деятельности, развитии детей в таких образовательных областях как «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие» и «Речевое развитие».

Используя в работе бизборд (см. Приложение 5), мы даём возможность каждому ребенку проявить свою индивидуальность и личностные качества, а роль педагога в процессе игр очень ответственна и активна. Он следит за содержанием, ходом игр, взаимоотношениями детей; вопросами, напоминаниями, советом, внесением добавочного материала способствует богатому и организованному процессу игры.

Применяю следующие формы работы:

- Образовательная деятельность;
- Совместная деятельность;
- Индивидуальная деятельность;
- Дидактические игры (см. Приложение 6).

Самостоятельная деятельность детей

Использование развивающих игрушек «бизиборд» открывает большие возможности для творческого мышления детей и детской фантазии. Игровая деятельность с элементами «бизиборда» способствует развитию творческих способностей, активизирует познавательную деятельность и укрепляет коммуникативные навыки. Разнообразные элементы способствуют полету фантазии ребенка, а яркие детали превращают обучение в увлекательную и веселую игру. Расположение развивающих сенсорных стендов является открытым, свободным и предлагает дошкольнику целый веер возможностей для разворачивания своей активности, инициативы.

Благодаря использованию бизибордов, время наполнено яркими и красочными моментами, дети с большим удовольствием играют, воображают, придумывают собственные истории, проявляют фантазию и сообразительность.

Совместная со сверстниками деятельность детей

В процессе игры с бизибордом дети учатся самостоятельно решать различные задачи и проблемные ситуации, видя свои ошибки, стараются их исправить и помогают сделать своим друзьям (коммуникативность и взаимопомощь).

Любопытство ребенка не знает границ! Всё нужно попробовать открыть, захлопнуть, расстегнуть. Бизиборд надолго увлекает детей, ставит перед ними много различных задач, требующих внимательности, усидчивости и настойчивости, развивает творческое мышление.

Важный плюс оригинальной разработки заключается в удобной и доступной каждому форме тренировки концентрации внимания. Дети, играя с мелкими предметами, учатся хорошо сосредотачиваться, не отвлекаться на посторонние звуки и шумы. А это – весьма ценный навык для современной жизни, насыщенной самыми разными событиями.

Возможные направления использования развивающего сенсорного стенда во взаимодействии с родителями

Одной из главных целей образовательного процесса по использованию полифункционального развивающего сенсорного стенда для дошкольников «Волшебный бизборд» явилось для меня формирование единого сообщества: родители – дети – педагоги, основанного на гармоничных партнерских отношениях, для создания единого пространства детского развития.

На начальном этапе взаимодействия с родителями было проведено анкетирование на тему «Развивающие игрушки вашего ребенка», которое показало необходимость повышения родительской компетентности по использованию и внедрению бизборда.

Задачи:

- познакомить с тактильно-развивающими стендами – «бизбордом»;
- восполнить знания родителей о педагогических возможностях развивающих игр;
- привлечь родителей к изготовлению «бизбордов»;
- активизировать участие родителей в образовательном процессе.

Основной этап включал в себя реализацию развивающих стендов через взаимодействие с коллегами и родителями, активное внедрение нетрадиционных форм работы с детьми, в т. ч. проектно-игровую деятельность ребенка.

Было проведено открытое мероприятие по знакомству с бизбордами (см. Приложение № 7), ознакомила подробно с материалом и раздала памятки, показала слайд-презентацию «Как изготовить бизборд своими руками». Все это помогло родителям и педагогам увидеть и понять предназначение развивающего сенсорного стенда.

На будущее, родителям было предложено совместно создать Мини-музей «Волшебный бизборд» на разную тематику и распределенные по разделам:

- «Бизборды для мальчиков» («Удивительный дом», «Пожарная станция», «Автобус», «Пожарная машина»);

- «Бизиборды для девочек» («Ванная комната», «Кухня»);
- «Мир природы» («Мир природы», «Ферма», «Морское путешествие»);
- «Сказочные бизиборды» («Сказочный домик», «По дорожке с колобком», «Приключения колобка»);
- «Музыкальные бизиборды» («Приключения Винни - Пуха» и «Новогоднее чудо»);
- «Мир увлекательных вещей» (бизиборды: «Занимательный», «Уютный дом», «В гостях у Гены», «Машины забавы», «Незнайка – исследователь», «Ночное путешествие», «Волшебная страна», «Воображайка»).

Организация семьей по привлечению родителей к активному участию в воспитательно-образовательном процессе, способствовало укреплению связи образовательных отношений.

Используя такую «умную» доску, родители реализуют сразу несколько задач: - развивающую - обучающую - воспитательную.

Положительные отзывы родителей и наблюдаемая динамика в развитии детей говорят о высокой эффективности проводимой мной работы, о необходимости продолжения использования данного развивающего стенда.

Способы, которыми обеспечивается индивидуализация образовательного процесса и позитивная социализация детей с ОВЗ, одаренных и др.

В последнее время наблюдается увеличение числа детей с теми или иными отклонениями в состоянии здоровья и развития.

Нарастание экологических проблем, стремительный прогресс, многократный рост количества развлекательного контента для детей – все эти факторы существенно влияют на развитие детей, и не в лучшую сторону.

Современный ребенок уже не так активно занимается познанием мира, как его ровесники еще четыре десятка лет назад. Если раньше малыш хватал в руки все, что попадется, исследовал мир всеми возможными способами, то сейчас уже с года дети

все чаще заняты планшетами, мультиками – всем, что так нравится и намертво приковывает их внимание.

В современных бизбордах по сравнению с разработками М. Монтессори количество деталей существенно увеличилось, появилось множество вариаций – теперь на них располагают шнуровки, «змейки», ролики, бусины, геометрические фигуры, замки, розетки, дверцы, цепочки, мягкие мешочки и многое другое. Все это активно способствует развитию детской моторики и выполняет когнитивную функцию, что помогает воспитателю в построении и коррекционно-образовательном процессе.

Важно, чтобы окружающий мир ребенка был обогащен развивающей предметно-пространственной средой, направленной на его сенсомоторное развитие в соответствии с возрастом и индивидуальными особенностями каждого ребенка с ОВЗ.

При этом учитываются специфичность психического развития, характерная для конкретного вида патологии структура нарушения, а также актуальный и потенциальный уровни развития ребенка. Взрослый обеспечивает развитие ориентировочно-обследовательских действий и сенсорно-двигательных координаций в процессе манипулирования предметами и пробуждения познавательной установки «Что это?». Побуждает к речевой активности при рассматривании элементов «бизбордов». Педагог создает условия для развития у ребенка познавательной направленности на исследование функциональных свойств объектов («Что с ним можно делать? В чем его значение?») и формирование структуры предметного действия. Увлекательные игры помогают выработать усидчивость у гиперактивных детей. А одно из направлений «бизбордов» – сформировать у детей представления об окружающей действительности.

Способы, которыми обеспечивается поддержка детской инициативы

Детская инициатива проявляется в свободной самостоятельной деятельности детей по выбору и интересам.

Все виды деятельности ребенка в ДОУ могут осуществляться в форме самостоятельной инициативной деятельности:

- самостоятельные сюжетно-ролевые, режиссерские и театрализованные игры;
- развивающие и логические игры;
- музыкальные игры и импровизации;
- речевые игры, игры с буквами, звуками и слогами;
- самостоятельная деятельность в речевом центре;
- самостоятельная изобразительная и конструктивная деятельность по выбору детей;
- самостоятельные опыты и эксперименты и др.

В младшем дошкольном возрасте начинает активно проявляться потребность в познавательном общении со взрослыми, о чем свидетельствуют многочисленные вопросы, которые задают дети. Воспитатель поощряет познавательную активность каждого ребенка, развивает стремление к наблюдению, сравнению, обследованию свойств и качеств предметов.

Младшие дошкольники — это в первую очередь «деятели», а не наблюдатели. Опыт активной разнообразной деятельности составляет важнейшее условие их развития. Построение образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребёнка, является главным условием развития и поддержки детской инициативы.

Сферы инициативы	Способы поддержки детской инициативы
<i>Творческая инициатива</i> (включенность в игру как основную творческую деятельность ребенка, где развиваются воображение, образное мышление)	- поддержка спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства; - поддержка самостоятельности детей в специфических для них видах деятельности.
<i>Инициатива как целеполагание и волевое усилие</i> (включенность в разные виды продуктивной деятельности - рисование, лепку,	- недирективная помощь детям, поддержка детской самостоятельности в разных видах

конструирование, требующие усилий по преодолению "сопротивления" материала, где развиваются произвольность, планирующая функция речи)	изобразительной, проектной, конструктивной деятельности; - создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности, материалов.
Коммуникативная инициатива (включенность ребенка во взаимодействие со сверстниками, где развиваются эмпатия, коммуникативная функция речи)	- поддержка взрослыми положительного, доброжелательного отношения детей друг к другу и взаимодействия детей друг с другом в разных видах деятельности; - установление правил поведения и взаимодействия в разных ситуациях.
Познавательная инициатива любопытность (включенность в экспериментирование, простую познавательно-исследовательскую деятельность, где развиваются способности устанавливать пространственно-временные, причинно-следственные и родовидовые отношения)	- создание условий для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей; - создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности, материалов.

Приоритетная сфера инициативы в младшем дошкольном возрасте – игровая и продуктивная деятельность.

Деятельность воспитателя по поддержке детской инициативы:

- создавать условия для реализации собственных планов и замыслов каждого ребенка;
- рассказывать детям о реальных, а также возможных в будущем достижениях;
- отмечать и публично поддерживать любые успехи детей;
- всемерно поощрять самостоятельность детей и расширять её сферу;
- помогать ребенку найти способ реализации собственных поставленных целей;
- способствовать стремлению научиться делать что-то и поддерживать радостное ощущение возрастающей умелости;
- в ходе непрерывной образовательной деятельности и в повседневной жизни терпимо относиться к затруднениям ребенка, позволять действовать ему в своем темпе;
- не критиковать результаты деятельности детей, а также их самих;

ограничить критику исключительно результатами продуктивной деятельности, используя в качестве субъекта критики игровые персонажи;

- учитывать индивидуальные особенности детей, стремиться найти подход к застенчивым, нерешительным, конфликтным, непопулярным детям;
- уважать и ценить каждого ребенка независимо от его достижений, достоинств и недостатков;
- создавать в группе положительный психологический микроклимат, в равной мере проявлять любовь ко всем детям: выражать радость при встрече, использовать ласку и теплые слова для выражения своего отношения к каждому ребенку, проявлять деликатность и терпимость;
- всегда предоставлять детям возможность для реализации замыслов в творческой, игровой и продуктивной деятельности.

Качества личности детей, развитию которых способствует деятельность с полифункциональным развивающим сенсорным стендом для дошкольников «Волшебный бизборд».

Полифункциональный сенсорный стенд должен всесторонне развивать детей. Игра с определенной игрушкой, прикрепленной на бизборде, оказывает преимущественное влияние на одну из сторон развития ребенка, а именно:

-мелкой моторики и памяти. Благодаря наличию множества мелких деталей мозг ребенка активно развивается;

-координации движений. Эту функцию выполняют дверные цепочки, защелки, шнуровки, шестеренки, молнии, прорези - «змейки». Ребенок учится управлять руками и направлять движения правильно, чтобы достичь цели – застегнуть молнию, привести фигурку по змейке в нужное положение и пр.;

-логики. Здесь работают дверцы, магнитные лабиринты, фонарики, шестеренки. Развивается понимание последовательности действий: нажал кнопку – фонарик загорелся, поднес магнитную ручку – шарик потянулся за ней, открыл замок - открыл дверку – нашел картинку.

-усидчивости. Ребенку трудно сосредоточить внимание надолго, а благодаря бизборду он может заниматься его изучением до получаса.

-воображения. Ребенок придумывает множество вариаций работы с тем или иным оборудованием.

-когнитивной функции. Это:

1)*Изучение цвета.* В оформлении бизбордов используются различные яркие цвета, которые легко запоминаются.

2)*Изучение форм.* Во многих деталях и модулях развивающей игрушки используются геометрические фигуры, которые легко изучить не только визуально, но и тактильно.

3)*Первые буквы и цифры.* Ребенку легче воспринять понятие цифр благодаря счетам и другим элементам. В бизбордах используются буквы, которые ребенку так же легче запомнить на ощупь.

4)*Базовые знания о мире.* В модулях развивающих досок используются картинки с фруктами и овощами, животными, транспортом.

Хочется отметить, что с использованием бизборда у наших детей повышается желание взаимодействовать друг с другом, а общение и взаимодействие наполняются новым, актуальным и интересным, содержанием.

**Полифункциональный развивающий сенсорный стенд для дошкольников
«Волшебный бизборд»**



**Центр «Сенсорного развития» в нашей группе –
укрепляет развитие функциональных возможностей кистей и пальцев рук,
способствует развитию речи и моторики**



«Волшебный бизборд» - 1



Комплектуется: пальчиковый театр, шнуровка, розетка, выключатель, щеколда, фетр, зеркало, замок дверной, колесо для мебели, цепочка, крючки с петлями, замочек, прищепки, буквы, цифры, геометрические фигуры.



Атрибутами бизборда могут стать абсолютно любые вещи, например, старый ненужный телефон.



Д/Игра «Соотнести по форме и цвету!»

Большое внимание в развивающих досках уделяется мелким деталям, как например, шнуровке, которая отлично развивает мелкую моторику



«Пальчиковый театр» - отлично развивает воображение и фантазию.



Д/Игра «Отгадай кто там?»



Использование фетра - дополнительный стимульный материал. Из него можно изготовить буквы, цифры, воздушные шары!



Различные игры для мелкой моторики.



Д/Игра «Какое насекомое за дверью?»



Игра «Что спрятали лягушки?», «Какие геометрические фигуры ты видишь?»



Классический и нетрудоемкий вариант – это использование натурального дерева без дополнительной покраски.

Волшебный бизиборд» - 4



Комплектуется: фетр, шнурки, розетка, выключатель, цепочка (засов), засов для замка, дверной замок, щеколда, крючок с петлей, карабин, переключатель, мебельная ножка, цепочка (для ключей).



Д/Игра «Поиграем-посчитаем!»



Д/Игра «Застегни-расстегни пуговицу»



Д/Игра «Давай, откроем все замочки!»

Даньшова Л.А., Журавлева Т.В.

Методическая разработка

**Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников
Мобильная многофункциональная книга
«В гостях у сказки»**

Даньшова Лариса Андреевна, учитель - дефектолог, учитель-логопед,
Журавлева Татьяна Владимировна, воспитатель
МБДОУ детский сад компенсирующего вида № 466,
номинация «за лучшее представление коррекционных возможностей игровых пособий» в
конкурсе методических разработок «Полифункциональная развивающая игрушка/игровое
пособие для дошкольников»

Паспорт методической разработки

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающей игрушки/ игрового пособия	Многофункциональная, мобильная, тактильная книга – неиссякаемый источник полезных и привлекательных для детей способов познания окружающего мира
Целевое назначение развивающей игрушки/ игрового пособия	Формирование у детей целостной картины мира посредством мобильной, многофункциональной книги. Разработка специальных развивающих игр к пособию для детей дошкольного возраста имеющих особые образовательные потребности участие самих детей и родителей в создании, пополнении пособий. Система дидактических и театрализованных игр, направленных на решение следующих задач: <ul style="list-style-type: none">• создавать благоприятную психологическую атмосферу в процессе игровой деятельности, обогащать эмоционально-чувственную сферу ребёнка;• развивать игровые навыки;• формировать умение взаимодействовать со сверстниками;• уточнять и пополнять представления об Окружающем мире;• развивать все виды восприятия (зрительное, слуховое, тактильно – двигательное и т.д.);• формировать сенсорные эталоны цвета, формы, величины, временных и пространственных эталонов;• развивать элементарные математические представления с использованием цифр, геометрических фигур;• количественный и порядковый счет в пределах 10, умение ориентироваться на ограниченной поверхности (лист бумаги, книги), располагать предметы и их изображения в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение;• развивать навыки ориентировки, закреплять; пространственные отношения;

	<ul style="list-style-type: none"> • развивать мелкую моторику и зрительно двигательную координацию, прослеживающего движения «рука-глаз» посредством манипуляций с предметами и деталями книги; • развивать осязание и тактильные ощущения, поскольку «иллюстрации» книги передают широкий спектр осязательных ощущений: плотность, четко выделенный контур, фактуру поверхности и разнообразный материал для изготовления декораций, персонажей для кукольного театра; • развивать интерес к книге, художественной литературе, так как в работе с книгами используются народные и авторские сказки, соответствующие возрасту детей; • развивать психические процессы (внимание, восприятие, память, мышление, воображение); • развивать зрительное восприятие, активизировать фиксацию взора, развивать устойчивое внимание, зрительную память, осуществлять работу по активизации и тренировке зрительных функций: различения, локализации, фиксации, прослеживания за счет действия с различными предметами; • развивать слуховое восприятие, так как страницы книг оформляются музыкальными записями, шумовыми и звуковыми эффектами; • развивать речь (словарный запас, грамматический строй речи, звуковую культуру речи, навыки связной речи, интонационную и выразительную речь); • развивать связную речь, так как книги снабжены богатым речевым материалом (стихотворения, загадки, игровые задания, дополнительные тексты познавательного характера, сказки); кроме этого страницы дополняют разнообразные кукольные театры (пальчиковый, настольный, «топотушки», магнитный); • развивать диалогическую и монологическую речь; интонационную выразительность речи через речевые и голосовые характеристики героев и их действий; • развивать творческое рассказывание (рассказ от лица любого персонажа, проигрывание сказки с конца и т.д.); • развивать навыки пересказа; • развивать и совершенствовать умение разыгрывать несложные представления по знакомой сказке, используя разные виды театра; • формировать и развивать коммуникативные навыки, воображение, стимулировать интеллектуальную и творческую активность эмоционально – волевую регуляцию; • способствовать развитию личностных качеств, преодолению чувства неуверенности при контакте с незнакомыми объектами, проявлению творческих способностей, формированию игровых умений; • развивать умение пользоваться интерактивной доской, столом микроскопом, так как имеются собственные разработки компьютерных дидактических игр с элементами и героями тактильных книг.
Полифункциональ	Предполагает различные варианты использования, что делает пособие полифункциональным.

ность игрового пособия	Все дидактические и театрализованные игры используем в работе с другими книгами, фланелеграфом, интерактивным столом, документ - камерой.
Целевая группа игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	Возраст детей: от 3 до 7 лет. Тактильная книга – это универсальное пособие. Работа с ней будет интересна и познавательна для всех детей дошкольного возраста независимо от состояния здоровья. Пособием могут воспользоваться родители (законные представители), а также педагоги дошкольных образовательных учреждений любого вида, учреждения дополнительного образования.
Краткое описание развивающего игрового пособия	Тактильная книга – это разноцветная книга с рисунками, выполненная из различных материалов, максимально приближенных к оригиналу; объемными персонажами, деталями, с крупными и мелкими предметами, так же различными игровыми приложениями к ней. Дидактический материал, использованный в книге, подобран в соответствии с тематическим планированием занятий. Постоянно пополняется детьми, педагогами и родителями с учетом их интересов.
Наличие технологической карты изготовления развивающей игрового пособия	Этапы создания рукотворной тактильной книги. Работа по изготовлению тактильных книг для детей состоит из следующих этапов: 1. «Придумать», представить книгу. Необходимо решить из каких материалов будет сделана книга, каждый конкретный сюжет, персонаж. 2. Нарисовать каждую страницу, каждый предмет в натуральную величину, продумать размещение объектов и текста на странице. 3. Сделать выкройки страниц и предметов и изготовить их. 4. Прикрепить предметы к страницам. Предметы могут быть в виде аппликаций из различных материалов, их можно пришить, приклеить нетоксичным клеем. Некоторые объекты в книге могут шуршать, звенеть, издавать запахи. 5. Книга обязательно должна содержать сопровождающий текст. Его можно пришить, приклеить, положить в карман. 6. Сшивание страниц. Страницы сшиваются в виде «мешка», желательно, чтобы углы страниц были закругленными, чтобы ребенок не поранился, не оцарапался. 7. Заключительный этап. Соединение страниц вместе в готовую книгу. Общие требования по изготовлению тактильных книг. 1. Не очень большой формат книги, чтобы ребенок мысленно мог охватить всю страницу. 2. Книга не должна быть тяжелой. 3. По возможности страницы должны быть мягкими, приятными на ощупь. 4. Небольшое количество предметов на странице, чтобы ребенок мог сконцентрировать внимание на главном. 5. Цвета в изображении предметов, животных, людей должны соответствовать настоящим.

	<p>Изготовление книги – интересный процесс, так как в ней используются различные виды рукоделия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Аппликация (название книги, растения, второстепенные детали) 2. Вышивка (растения, обработка краев деталей) 4. Плетение (шнурки, нитки, ленты) 5. Вязание (животных, насекомых, птиц, растений) 6. Мягкая игрушка (главные герои, игрушки, животные) <p>Используются разнообразные материалы: ткань, поролон, картон, пластик, дерево, бисер. Материалы имеют различную поверхность: мягкие, ворсистые, шероховатые, ребристые, твердые и т.д.; разнообразные пуговицы, кнопки, липучки, молнии и пр. (чтобы открывать, закрывать, завязывать, развязывать, расстегивать, застегивать, класть и вынимать разнообразные предметы в карманы, «домики», норки).</p> <p>При изготовлении тактильной книжки нужно учитывать и цветовую гамму – она должна быть натуральной.</p>
Экологические характеристики и безопасность материала игрового пособия	Природный материал является экологичным, остальные материалы, используемые в книге, также безопасны для детей.
Экономические характеристики (бюджет) игрового пособия	Бюджет – экономичный, так как пособие выполнено в основном из бросового и природного материала.
Аналоги развивающей игрушки/игрового пособия	Тактильная книга – уникальный продукт совместного творчества всех участников образовательных отношений, имеющий аналоги по изготовлению отдельных элементов

Методика использования развивающего игрового пособия

Этапы взаимодействия	
<p>I этап – Подготовительный. Совместно с педагогом, родителями.</p>	<p>Знакомство с книгой на начальном этапе:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Слушание сказок (аудиозапись). 2. Отгадывание загадок по сказкам. 3. Знакомство с книгой и персонажам тактильной книжки. 4. Составление предложений по сюжету сказок. 5. Просмотр сказок (диапроектор). 6. Разучивание стихов, загадок, зрительных гимнастик. <p>Обучение детей дидактическим играм.</p>
<p>II этап. Игра с книгой.</p>	<p>Закрепление игрового интереса (обратная связь).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Слушание сказок по выбору детей (аудиозапись).

<ul style="list-style-type: none"> - Совместно с педагогом, родителями; - Самостоятельное использование; 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Рассказывание сказки с опорой на картинки. 3. Пересказ по вопросам, совместный пересказ ребенка и педагога, пересказ понравившегося отрывка сказки по опорным картинкам. 5. Театрализованные игры по сказкам «Репка», «Колобок» и т. д. 6. Игры с использованием интерактивного стола. 7. Использование дидактических игр.
<p>III этап. Заключительный.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Самостоятельное творческое использование; - Совместное использование со сверстниками; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Рассказывание сказки. Рассказывание сказки с различной концовкой. 2. Придумывание новой сказки. 3. Самостоятельное использование игр. 4. Объединение детей в подгруппы, разыгрывание сказочных сюжетов. <p>Применение пособия в работе педагога позволяет проводить как индивидуальную и подгрупповую работу.</p>

К книгам прилагаются разнообразные игры, охватывающие все направления образовательной программы. Вконспекте представлена небольшая часть игр из методической разработки.

№	1. Игры для развития тактильного восприятия и мелкой моторики
1.	<p>Обследование объекта с подключением мануальных действий. (Ощупывание предметов с различной поверхностью с открытыми глазами, в дальнейшем – с закрытыми).</p> <p><i>Рассмотри листочки. Посчитай сколько их.</i></p> <p><i>Найди листок, цветок, насекомое, и обведи по контуру и т.д.</i></p>
2.	<p>Составление целого из частей. Собери картинку. <i>Расскажи, как собрали.</i></p>
3.	<p>Выкладывание героев сказки из «кармашка». <i>Выложи героев сказки на странице.</i></p>
4.	<p>Выкладывание по липкой дорожке предметов сделанных разных материалов. <i>Расположить предметы по словесной инструкции: за, перед, около, между и др.</i></p>
5.	<p>Обследование и сравнение материалов разной фактуры. <i>Сравни тучки, листочки, траву.</i></p>
6.	<p>Шнуровка. <i>Зашнуруй ёлочку.</i></p>
7.	<p>Проведение дорожки (пальчиком). <i>Проведи пальчиком дорожку от домика до леса.</i></p>

8.	Работа с липкой лентой. <i>Открой и спрячь персонажа за кустик, дерево.</i>
9.	Различение на ощупь объёмных изображений. <i>Найди птичку, цветы, бабочку, пчелку.</i>
10.	Мелкая моторика. <i>Достань (положи) большую, маленькую рыбу из пруда.</i>
11.	Работа с молнией. Открой замок и достань героев сказки.
12.	Работа с мелкими и крупными пуговицами (цвет, форма, размер.) <i>Отстегни, пристегни цветочки, капельки, листочки. Сравни пуговицы.</i>
13.	Работа с липкой лентой. <i>Прикрепи грибочки (большой, средний, маленький) к травке.</i>
14.	Мелкая моторика. <i>Достань (положи) предметы в карман - листочек.</i>
15.	Работа с крупной, мелкой кнопкой. <i>Отстегни, пристегни тучку, листики.</i>
№	2. Театрализованная игра. Театр игрушек
1.	Угадай, какую фигуру, предмет спрятали герои сказки «Три медведя», «Колобок»».
2.	Какую фигуру, предмет выбрали герои сказок «Репка», Колобок».
3.	Какую «страничку» выбрали герои сказок «Три медведя», «Колобок», «Репка», «Три поросенка», «Заяц-хвостун», «Под грибом»».
4.	«По какой дорожке (тактильной) пойдут герои сказок».
5.	«Герой сказки заблудился, кто лишний?»
6.	«Поиграем в сказку, угадай, кто спрятался?»
7.	«Герои сказок потерялись» с использованием настольного театра игрушек, для постановки сказок.
№	3. Театр картинок
1.	«Помоги героям сказки «Три поросёнка» вернуться домой»
2.	«Пройди по дорожкам с героями сказок»
3.	«В гостях у сказки «Три медведя»
4.	«Перепутавшиеся сказки»
5.	«Под грибом на новый лад»
6.	«Поиграем в сказку, угадай, кто спрятался?»
7.	«По каким дорожкам (тактильным) катится Колобок? »
8.	«Какие геометрические фигуры принесли в теремок герои сказки?»
9.	«Какие предметы (пуговицы, шишки, камни и т. д.) встретил Колобок по дороге»
№	4. Теневой театр
1.	«Зимовье»
2.	«Теремок»
3.	«Колобок»
№	5. Театр прищепок
1.	Подбери прищепки по цвету, материалу.
2.	«Собери героев сказки»
3.	«Собери насекомых, птиц, животных, цветы»

4.	«Расставь по полочкам только животных, птиц, насекомых, животных»
№	6. Интерактивная доска
1.	Собери картинку «Зима», «Весна», «Лето», «Осень», «Времена года», «Три поросёнка», «Теремок», «Колобок», «Под грибом», «Рукавичка» и т.
2.	Помоги героям попасть в свою сказку «Кто лишний», «Кто спрятался?».
№	7. ФЭМП
1.	Игра «Не ошибись», называет следующее порядковое число.
2.	Игра «На что похожа геометрическая фигура».
3.	Игра «Сложи цветок, машинку, домик и т.д. из геометрических фигур»
4.	Игра «Выложи из палочек кораблик, снежинку, самолет и т.д.»
5.	Игра «Построй снеговиков по росту».
6.	Игра «Посчитай прищепки, веревочки, пуговицы, снежинки, тучки, листики и т. » Игра «Найди пару», «Разложи яблоки по цвету, размеру».

Приложения

«Послушай загадку и возьми отгадку», «Какое время года на страничке»,
«Возьми овощ по описанию» «Сосчитай листочки, птиц,
насекомых»



«Собери картинку»



«Подбери тень к герою»



«Кто лишний»



«Кто лишний»



«Определи на ощупь»

Обучаем играм родителейна интерактивном столе



«Собери картинку»

Используем документ-камеру для рассматривания мелких предметов



«Спортивные игры»



«Зимние игры»



«Сосчитай»



«Построй снеговиков по росту»



Страницы книги используем как декорации



Преобразование театра в игру



Театр прищепок



«Насекомые»



«Птицы»



«Герои сказок»



«Животные»



«Театр-топотушки»



Пальчиковый театр своими руками



«Теремок»



Персонажи для творческого рассказывания «Подбери время года и месяцы»



«Подбери одежду каждому Времени года»



«Подбери одежду каждому Месяцу»



«Книга в гостях у детей»



«Положительные эмоции у детей!»



Помелова И.П.
Методическая разработка
Полифункциональное развивающее игровое пособие
для дошкольников «Тактильные дощечки»

Помелова Ирина Павловна, учитель-дефектолог, учитель-логопед
 МБДОУ детский сад компенсирующего вида № 466,
 номинация «за лучшее представление коррекционных возможностей игровых пособий» в
 конкурсе методических разработок «Полифункциональная развивающая игрушка/игровое
 пособие для дошкольников»

**Паспорт методической разработки «Полифункциональное развивающее
 игровое пособие для дошкольников «Тактильные дощечки»»**

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающего игрового пособия	Пособие «Тактильные дощечки»
Целевое назначение развивающего игрового пособия	Пособие направлено на развитие осязательного восприятия детей дошкольного возраста
Полифункциональность развивающего игрового пособия	<p>Работа по пособию охватывает все направления развития детей:</p> <p style="text-align: center;">Социально – коммуникативное развитие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создание благоприятной психологической атмосферы в процессе игровой деятельности, развитие у детей интереса и мотивации к действиям; - обогащение эмоционально-чувственной сферы ребёнка; - развитие игровых навыков, распределение ролей в сюжетно-ролевой игре, умение взаимодействовать со сверстниками; - развитие и совершенствование умения разыгрывать несложные сюжеты по замыслу или по знакомой сказке, используя разные виды театра; - формирование творческой мотивации, стремления к изобретательности, фантазии, инициативности, умения находить нестандартные решения поставленных задач; <p style="text-align: center;">Познавательное развитие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование целостной картины мира, предметно-пространственных представлений; - накопление и обогащение эмоционально-чувственного опыта: определение материалов (дерево, металл, ткань, пластик и т.д.), качеств (упругость, тягучесть и т.д.), характера поверхности (шероховатый, гладкий, колючий, мягкий, ворсистый и т.п.), температуры, расположения на плоскости; дети учатся дифференцировать различные признаки и свойства предметов; - формирование и развитие мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации и т.д.);

	<ul style="list-style-type: none"> - закрепление знаний о геометрических фигурах; - формирование сенсорных эталонов формы, величины и количества предметов; - закрепление навыков количественного и порядкового счёта; - развитие ориентирования на микроплоскости; <p style="text-align: center;">Речевое развитие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обогащение объёма активного словаря детей словами-признаками, синонимами и антонимами; - развитие связной грамматически правильной речи (умение правильно согласовывать существительные с числительными и т.д.); - формирование обобщающей функции речи: выделение признака данного конкретного предмета, умение соотносить конкретный признак с его словесным обозначением и создание адекватных образов предметов реального мира; - развитие связной речи: творческого рассказывания (рассказ от лица сказочного персонажа, собственные сочинения детей); - развитие интонационной выразительности речи; <p style="text-align: center;">Художественно – эстетическое развитие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие эстетического вкуса, цветовосприятия (при работе без фланелевых очков); <p style="text-align: center;">Физическое развитие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обучение приёмам и способам осязательного (тактильного) обследования предметов; - развитие тактильных ощущений (активизация рецепторов кожного анализатора); - развитие мелкой моторики; - развитие координированных движений одной и двумя руками; - развитие глазодвигательной функции (при работе без фланелевых очков);
Целевая группа развивающего игрового пособия	Пособие предназначено для детей дошкольного возраста от 4 до 7 лет.
Краткое описание развивающего игрового пособия	<p>Пособие состоит из семи серий (для удобства использования пронумерованных и отмеченных разной цветовой гаммой), представленные «дощечками» из линолеума 10X19 см с прикреплёнными на них различными материалами (натуральные и синтетические ткани, ленты, шнуры, нити, резинки, крышечки от сока и йогурта, бумага различной фактуры, пластиковые потолочные панели различной фактуры, геометрические фигуры, вырезанные из линолеума, металлическая проволока разной толщины, деревянные брусочки, палочки, карандашис различными гранями, счётные палочки, бусинки, пуговицы, фиксаторы, макаронные изделия, природный материал: крупы, кора деревьев, хвоя сосны, ели и кедра, семена клёна и т.д.). Большинство дощечек выполнено в двойном экземпляре.</p> <p>При работе с пособием на определённых этапах используются фланелевые очки, мелкие игрушки: плоскостные (картонные, деревянные, пластиковые) и объёмные (из «киндер-сюрприза»,</p>

	мягкие игрушки) и различные виды театра: пальчиковый, настольный, «топотушки».
Наличие технологической карты изготовления развивающего игрового пособия	Технологическая карта изготовления развивающего игрового пособия «Тактильные дощечки» представлена в приложении № 1.
Экологические характеристики и безопасность материала развивающего игрового пособия	Пособие выполнено в соответствии с эргономическими требованиями: <ul style="list-style-type: none"> ▫ лёгкие, прочные, компактные; комфортного, для осязательного восприятия, размера; ▫ так как дощечки выполнены из натуральных материалов, то их цвет не вызывает зрительного дискомфорта по яркости; ▫ на одной дощечке располагается небольшое количество предметов, что даёт ребёнку возможность сконцентрировать своё внимание на отдельных деталях предметов и их признаках и свойствах; ▫ При изготовлении дощечек не использовались острые, режущие материалы и предметы, поэтому они совершенно безопасны
Экономические характеристики развивающего игрового пособия	Пособие не затратное в изготовлении, выполнено в основном из бросового материала, поэтому может быть легко изготовлено как в детском учреждении, так и в домашних условиях.
Аналоги развивающего игрового пособия	Разработано большое количество пособий «Тактильные дощечки», но почти все они направлены только на определение характера поверхности, в то время как данное пособие является полифункциональным и, в зависимости от поставленных задач, развивает все стороны личности ребёнка.

Методика использования развивающей игрушки/игрового пособия

«Тактильные дощечки»

Обучение детей по пособию проводится в несколько этапов:

На I этапе с детьми проводятся дидактические игры и игровые задания, которые включают в себя различные обследовательские действия руками: ощупывание, вдавливание, определение температуры и характера поверхности дощечки, выделение формы, величины, частей предмета. Особое внимание уделяется наблюдению за состоянием мышц руки, последовательностью обследовательских действий, выбором способа тактильного обследования. Используются индивидуальные беседы, включающие вопросы; приём сопряжённых действий, объяснения, показ образца. Все эти задания выполняются с помощью остаточного зрения.

В рельефных лабиринтах при индивидуальном обучении отрабатывается протяжённость, направленность движений, представление о замкнутых линиях. Детям предлагается провести пальцем одной руки или двумя руками одновременно по углублениям или возвышенностям, которые представляют собой прямые, волнистые, спиралевидные, зигзагообразные линии, дощечки с круглыми, овальными и квадратными углублениями. Эти упражнения способствуют развитию осязательной чувствительности, формообразующих движений руки, развитию умения регулировать направленность, амплитуду и скорость движений и проведению линий в различных направлениях. Такие упражнения удобны и для развития подвижности пальцев рук, умению согласовывать двигательный акт с величиной, формой, пространственной ориентировкой изображения. Важно, чтобы осязательное обследование было планомерным, целенаправленным, с правильным выбором способа обследования.

На II этапе проводятся подобные задания, что и на первом этапе, но на глаза детей надеваются фланелевые очки для активизации резервных возможностей кожного анализатора.

На III этапе дети обследуют дощечки за ширмой или опустив руки в коробку. Глаза у детей в процессе работы не закрыты, и остаточное зрение здесь играет функцию раздражителя. Ребёнку приходится сосредоточиться, чтобы при тактильном обследовании не отвлекаться на посторонние предметы.

Пособие используется в ходе индивидуальных коррекционных занятий, на которых дети обучаются приёмам и способам тактильного обследования предметов и во второй половине дня при организации дидактических и сюжетно-ролевых игр. Занятия проводятся в игровой форме с использованием мелких игрушек: плоскостных (картонных, деревянных, пластиковых) и объёмных (из «киндер-сюрприза», мягких игрушек) и различных видов театра: пальчиковый, настольный, «топотушки».

Краткий перечень игр и упражнений по пособию предоставлен в приложении 3. Предлагаю вашему вниманию некоторые из них. Целью этих игр является обогащение эмоционально-чувственного опыта ребёнка, развитие образного мышления и воображения.

«Фантазёры» Ход игры: *Потрогай дощечку и пофантазируй (представь) на кого или на что она похожа.* Ребёнок определяет характер поверхности и предлагает варианты. Например: колючая, как ёжик, ёлочка, небритый папа; шершавая, как асфальт или песок; мягкая, как травка, кролик, мамины руки и т.д.

«Что это?» Ход игры: Ребёнок определяет на ощупь геометрическую фигуру и фантазирует, что бы это могло быть. Например: это круг, круглым может быть солнце, мяч, воздушный шарик, одуванчик, облачко, яблоко, кочка на болоте, толстячок, клумба, вход в норку и т.д.

«Мы — космонавты» Ход игры: *Сейчас мы с тобой полетим на Луну, выбери дощечку, которая похожа на лунную поверхность. Почему ты выбрал именно её?* Ребёнок должен уметь обосновать свой выбор. Куда ещё ты хотел бы слетать? Найди поверхность этой планеты (фото 4 приложение 2).

«Садим огород» Существует несколько вариантов этой игры, в зависимости

от возраста детей, от их подготовки и от выбора самого ребёнка.

1 вариант: Ребёнок берёт одну дощечку с прорезанной дорожкой, определяет на ощупь направление «грядки» и, беря по одной горошинке, «садит» в прорезь (фото 6 приложение 2).

2 вариант: Задание подобное, но усложняется тем, что горошинки ребёнок выкладывает с помощью пинцета.

3 вариант: у ребёнка насколько «грядок», все они должны быть «засажены» разными культурами. Ребёнок на подносе на ощупь распознаёт разные семена и выкладывает их в соответствующие прорези.

4 вариант: задание третьего варианта усложняется тем, что ребёнку необходимо положить заданное количество семян на каждую «грядку» или засадить одну грядку, но несколькими культурами. Примерный ход игры для двух участников: Дети выбирают, кем они хотят быть, мужиком или медведем. «Стали спорить мужик с медведем у кого лучше овощи вырастут. Посадил мужик на свою грядку 3 репки, 4 морковки и 7 кабачков, а медведь на свою 4 кабачка, 6 морковок и 4 репки». Дети по команде начинают выкладывать на ощупь семена. «Наступила осень, стали они смотреть у кого урожай лучше». Дети снимают фланелевые очки и проверяют правильность выполнения своего задания. Выигрывает тот, кто справился быстрее и не совершил ошибки при счёте.

«Мостик». Цель игры: определять на ощупь палочки из дерева, дифференцировать их по толщине, вызывать у детей сострадание и желание помочь другим. Ход игры: педагог рассказывает ребёнку, что барашек заблудился и чтобы попасть домой, ему нужно перейти на другую сторону реки. Но мостик через речку старый и барашек должен идти только по толстым брёвнышкам. Далее педагог предлагает ребёнку помочь барашку: - Проведи барашка по мосту, показывая ему пальчиками, куда можно ступать.

«Препятствия». В этой игре мы обыгрываем фрагменты прочитанных сказок, а иногда создаём и собственные. Например, «... *И поехал Иван-Царевич на*

поиски Василисы Премудрой. Едет, едет, и, вдруг, перед ним ... » здесь ребёнку предлагается дощечка с толстыми и тонкими деревянными палочками. Задание для главного персонажа может задавать как взрослый участник игры, так и ребёнок, выступающие здесь в роли злого персонажа (Кощея Бессмертного или Бабы Яги). Ребёнок ощупывает дощечку, определяет её содержимое, выделяет характерные признаки, в данном случае материал и толщину, и высказывает предположение, какое препятствие возникло перед Иваном Царевичем. Например, старый мост. Чтобы по нему перебраться на другую сторону Иван-Царевич должен наступать только на толстые «брёвнышки». Далее ребёнку предлагается другая дощечка, на которой расположены верёвочки с разным количеством узелков. Предполагаем, что это отвесная скала и, чтобы на неё забраться, нужно лезть по верёвке с определённым количеством узелков (по инструкции педагога или какого-нибудь сказочного героя). Затем наш персонаж попадает в болото (дощечка с цилиндрами разной высоты). Здесь Ивану-Царевичу необходимо будет наступать только на высокие «кочки». И так игра продолжается далее. В конце игры дети меняются местами, берут новые дощечки (фото 10).

Элементы содержания коррекционной работы с детьми с нарушением зрения направлены на формирование социально-адаптивных знаний, получаемых детьми в результате непосредственного контакта с предметами.

Целенаправленное развитие тактильного восприятия и воображения обеспечивает целостность и поэтапность процесса восприятия, право выбора познавательных путей, гармоничное вовлечение в процесс познания всех возможностей ребёнка. Творческая активность помогает преодолеть линейность мышления и развить умение изобретать и открывать нестандартные способы взаимодействия с окружающим миром, так необходимым в современном обществе.

Технологическая карта изготовления развивающего игрового пособия

«Тактильные дощечки»

№ серии	Последовательность выполнения работы	Материалы и инструменты
<p>1. Дощечки с тканями различной фактуры (зелёная серия)</p> <p>2. Дощечки из материалов различной фактуры (фиолетовая серия)</p> <p>3. Дощечки с фурнитурой (голубая серия)</p>	<p>1. Нарезать линолеум на прямоугольники 10x19 см (это будет основа для дощечек);</p> <p>2. Нарезать ткань на прямоугольники такого же размера (по два кусочка каждого вида ткани);</p> <p>2. Наложить на линолеум ткань и склеить (сколоть степлером) в верхней части;</p> <p>3. Наклеить на верхнюю часть дощечки изоляционную ленту, сзади приклеить номер по порядку.</p>  <p>Все остальные серии выполняются подобным образом.</p>	<p>- линолеум;</p> <p>- «Суперклей», клей ПВА;</p> <p>- изоляционная лента (зелёная, фиолетовая, голубая, жёлтая, розовая, оранжевая);</p> <p>- ткань: хлопок, шерсть (костюмная ткань), подкладочная ткань (плотный капрон), фланель, джинсовая ткань, искусственный шёлк, сжатый хлопок, нейлон, гипюр (тюль), капроновая сетка, набивной гипюр, велюр, плюш, вельвет, ангорский трикотаж, драп, искусственный мех;</p> <p>- материалы: шенил (с ровной поверхностью, разных расцветок), шенил (с ячеистой поверхностью, разной расцветки), ковролин, синтепон, поролон, наждачная бумага (крупная), наждачная бумага (мелкая), мешковина, «Эффект»;</p> <p>- атласные ленточки, одинаковые и отличающиеся по длине, по ширине, по текстуре; бельевые резинки разной толщины, ширины, текстуры, цвета, растяжимости;</p> <p>- шнуры, разные по толщине, длине, плотности, форме (плоские, круглые), цвету, с разными фиксаторами, с</p>

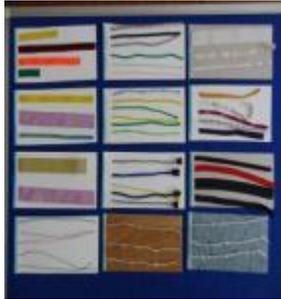
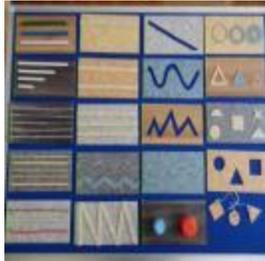
<p>4. Дощечки с разнообразными предметами и фигурами (жёлтая серия)</p> <p>5. Флизелиновые дощечки–обои с различной поверхностью (розовая серия).</p> <p>6. Дощечки с природным материалом.</p> <p>7. Дощечки из потолочных панелей</p>	    	<p>разным количеством узелков;</p> <ul style="list-style-type: none"> - проволоочки разной жёсткости, плоские и кручёные; - карандаши разной длины с разной поверхностью (круглый, трёхгранный, многогранный). - деревянные палочки разной толщины; - полосы, вырезанные из линолеума (прямые, волнистые, ломанные, с углублениями), различные по ширине; - геометрические фигуры, вырезанные из линолеума; - пластмассовые палочки (гладкие и ребристые); - бутылочные горлышки и крышечки (разного диаметра); - флизелиновые обои; - виниловые обои; - обои на тканой основе; - природный материал: крупа (греча, пшено, рис), кофейные зёрна, кора деревьев (тополь, берёза), хвоя (сосны, ели и кедра), семена клёна; - Потолочные панели;
---	--	---

Фото 1 «Зайка в огороде»



Фото 2 «Ловкий футболист»



Фото 3 «Чей домик?»



Фото 4 «Мы - космонавты»



Фото 5 «Паучок заблудился»



Фото 6 «Садим огород»



Фото 7 «Послушай и отгадай»



Фото 8 «Пройди по дорожке»



Фото 9 «Препятствия»



Фото 10 «На высокой кочке выросли грибочки»



Перечень примерных упражнений по работе с тактильными дощечками:

1. Формирование представлений о строении и возможностях рук, знакомство с расположением, названием и назначением пальцев;
2. Упражнения на определение характера поверхностей и их дифференцировку:
 - Упражнения на различение материалов (ткань, бумага, дерево, проволока, пластик, линолеум, металл);
 - Упражнения на различение тканей по их фактуре и определение характера поверхности (гладкая, шершавая, скользкая, колючая, ворсистая, лёгкая, тяжёлая и т.д.);
 - Упражнения на различение дощечек с различными материалами;
3. Выделение сенсорных эталонов формы
4. Упражнения на выделение с помощью тактильного осязания величины и количества предметов;
5. Упражнения на ориентировку в микропространстве с помощью осязания.

**Перечень примерных дидактических игр и сюжетно-ролевых игр
по работе с тактильными дощечками:**

Оранжевая серия: «Строительство дома», Поверхность Луны, Марса, «Путешествие по планетам», «Заборчики», «Коврики из листьев», «Наша улица», «Поймай солнечного зайчика»;

Розовая серия: «Найди пару», «Чередование», «Подбери занавеску на окно для куклы Тани», «Пройдись по коврику», «Поменяй ковёр»;

Жёлтая серия: «Поднимись и спустись по лестнице», «Перейди речку по мосту», «Прокатись по дорожке» (игрушкой из киндерсюрприза: машинкой, паровозиком, корабликом), «Рассади птичек по жёрдочкам», «Сосчитай ямки», «Лесная полянка», «Собери грибочки», «Лягушка на болоте», «Рассади в окошки», «Космос», «Почини космический корабль», «Найди заплатку», «Не замочи ножки», «Посидим на пенёчке», «Весёлые лягушата», «Посади огород»,

«Кто в домике живёт?», «Задраить люки!», «Спрячь предмет (лоскуток)»,
«Разложи крупу», «Едем на машине»;

Голубая серия: «Подбери поясок для куклы», «Подбери резинку для шляпки»,
«В зоопарке потерялась змея», «Позвони в колокольчик», «Завей бигуди»,
«Отремонтируй электроприбор», «Узелковое письмо», «В цирке», «Матросы»,
«Паутинка», «Паучок заблудился».

Каримова Л.А.
Методическая разработка
Полифункциональное развивающее игровое пособие для
дошкольников «Затейный куб»

Каримова Любовь Александровна,
воспитатель высшей категории МБДОУ детский сад № 36

Паспорт полифункционального развивающего игрового пособия для
дошкольников «Затейный куб»

Показатели	Характеристика разработки
Название развивающей игрушки/игрового пособия	Затейный куб
Целевое назначение развивающей игрушки/игрового пособия	Предназначен для дидактических игр дошкольников, совместных с воспитателем, совместных со сверстниками и самостоятельных.
Полифункциональность развивающей игрушки/игрового пособия	Может использоваться для проведения различных дидактических игр по познавательному, речевому, социально-коммуникативному развитию; предоставляет детям возможности для расширения или сужения «пространства» игры, изменения целей и правил в зависимости от возраста, потребностей, интересов.
Целевая группа развивающей игрушки/игрового пособия (возрастная группа (группы) дошкольников, для которых она подходит)	Младший дошкольный возраст Старший дошкольный возраст
Краткое описание развивающей игрушки/игрового пособия	Игровое пособие представляет собой куб, с ребром 28 см, который утратил свою основную принадлежность в качестве мягкого игрового модуля и приобрел новую функцию через реконструкцию. Каждая грань обтянута мягким материалом (флисом) разного цвета (2 грани синие, 2 грани зеленые, 2 грани красные). На каждой грани пришиты части застежки-липучки. Чехол из флиса застегивается на кубе с помощью застежки-молнии. Приложениями к кубу являются различные наборы картинок, к которым прикрепляются части застежки-липучки.
Наличие технологической карты изготовления развивающей игрушки/игрового пособия	Выкройка чехла – в приложении.
Экологические характеристики и безопасность материала игрушки/игрового пособия	Куб сделан из вышедшего из употребления мягкого игрового модуля, обтянутого безопасной тканью – флисом. Чехол из флиса снимается и может подвергаться чистке и стирке. Застежки-липучки пришиты к чехлу.
Экономические характеристики (бюджет) игрушки/игрового пособия	Для изготовления игрового пособия понадобится 250-300 рублей (флис, застежки-липучки, застежка-молния)

Методика использования развивающей игрушки «Затейный куб»

Игровое пособие может использоваться в образовательной деятельности по следующим образовательным областям:

Познавательное развитие:

- Развитие познавательно-исследовательской деятельности (первичные представления об объектах окружающего мира, сенсорное развитие).
- Формирование элементарных математических представлений (количество и счет, величина, форма).
- Ознакомление с миром природы.

Речевое развитие:

- Развитие речи (звуковая культура речи, связная речь).

Социально-коммуникативное развитие:

- Ребенок в семье и сообществе (первичные гендерные представления, представления о членах семьи).
- Формирование основ безопасности (безопасное поведение в природе, безопасность на дорогах, безопасность собственной жизнедеятельности).

Игровое пособие дает возможности развития восприятия, внимания, памяти, мышления. С его помощью дети учатся выделять признаки предметов, отделять существенные признаки от несущественных, проводить группировки различных видов.

Знакомство с игровым пособием можно начать с простых игр «Угадай, что изменилось» и «Чего не стало?». Для детей младшей группы используется небольшое количество предметных картинок (от 3 до 5), размещенных на одной грани куба. В игре не только меняются местами или убираются картинки, но и меняется цвет грани куба. Затем игры усложняются: увеличивается количество картинок, картинки размещаются на двух, а затем на трех гранях. Таким образом, ребенку надо запомнить, какие картинки на какой грани располагаются, а потом определить, на какую грань их переместили.

Такие игры сначала проводит воспитатель, а затем дети играют совместно.

Игры хорошо развивают **наблюдательность, внимание, память.**

Познавательное развитие.

С помощью пособия можно проводить с младшими дошкольниками игры «Подбери такие же» на **сенсорное развитие**. На каждую грань куба ребенок должен надеть фигуры такого же цвета. Пособие удобно использовать для индивидуальной или групповой работы с детьми, которые еще недостаточно усвоили цвета. (Например, один ребенок заполняет грань синими фигурами, другой – зелеными, третий – красными, четвертый – откладывает в сторону фигуры тех цветов, которых нет на кубе.)

Для ознакомления с предметным миром и миром природы, формирования элементарных математических представлений, гендерных представлений пособие позволяет проводить различные игры на классификацию. Проводить такие игры можно коллективно, по группам или индивидуально. Пособие позволяет сделать так, чтобы играющие дети не видели, какие предметы берет в свою группу партнер по игре. Классифицировать предметы можно на две группы (используя грани двух цветов) или на три группы (используя грани трех цветов).

Игры на классификацию развивают **мышление** и расширяют **представления об окружающем мире.**

Примеры таких игр.

«Где кто живет?» (зеленое поле – лес, синее поле – вода).

«Звери – птицы – насекомые»

«Профессии женские и мужские»

«Профессии города и деревни»

«Круг – квадрат – треугольник» и т.д.

Хорошо развивают мышление игры на нахождение общего признака у предметов двух групп. Например, для малышей используется игра «*Чьи игрушки?*». Воспитатель выставляет на синее поле игрушки для мальчиков (мяч, машинка, самолет, лопатка, кубики и т.д.), на зеленое поле – игрушки для

девочек (кукла, мяч, кубики, ведро, мишка и т.д.), затем просит переставить на красное поле все игрушки, которые подходят и мальчикам, и девочкам.

По такому же принципу проводится игра *«Где нужны профессии?»* со старшими дошкольниками. На синем поле – профессии для города, на зеленом – профессии для деревни. Воспитатель предлагает собрать на красное поле профессии, которые нужны и в городе, и в деревне.

Другой вариант такой игры – *«Опасно – не опасно»* (*«Правильно – не правильно»*). На синих и зеленых полях размещаются картинки с изображением различных ситуаций на улице, в природе, дома. Детям нужно выбрать те из них, на которых персонажи ведут себя неправильно, подвергаются опасности, и поместить их на красное поле.

С помощью пособия *«Затейный куб»* можно проводить множество игр по типу *«Найди ошибку»*.

Например, игра для младшего дошкольного возраста – *«Иди в свой домик»*. На все шесть граней куба воспитатель фиксирует фигуры, совпадающие по цвету с полем. На одной грани одна из фигур – другого цвета. Ребенку нужно найти ту фигурку, которая попала не в свой домик, и найти ее дом.

Для старших дошкольников такие игры усложняются. Например, игра *«Дикие – домашние животные»*. На двух синих гранях воспитатель размещает диких животных, делая при этом 1-2 ошибки. На двух зеленых гранях размещает изображения домашних животных, также допуская ошибки. Детям нужно найти эти ошибки и поместить животное в нужную группу.

Хорошо развивает мышление детей такая игра как *«Придумай название»*. Воспитатель выставляет на разных гранях куба различные группы предметов, которые дети должны назвать. Для детей младшего дошкольного возраста это могут быть группы: звери – птицы, одежда – головные уборы, мебель – посуда и т.д. Для старших воспитанников: насекомые – звери, насекомые – птицы, дикие животные – домашние животные, хвойные растения – лиственные растения и т.д.

Целую группу игр позволяет проводить пособие для развития **счетной деятельности**. Например, игра *«Поставь столько же»*, которая может проходить в разных вариантах. Сначала воспитатель предлагает детей поставить на определенное поле (синее, зеленое, красное) столько фигур (елочек, флажков, треугольников и т.д.), сколько на столе кубиков (кукол, яблок и т.д.). Можно попросить наклеить столько фигур, сколько раз хлопнули в ладоши.

Усложнение игры.

Играют трое детей. Каждый находится перед определенной гранью куба. Воспитатель хлопает в ладоши. Дети должны выставить на свое поле такое же количество картинок. Затем работу детей сравнивают, определяют, кто сделал правильно.

Игра *«Угадай цифру»* - для старших дошкольников. Сначала ее проводят коллективно. Один из детей встает так, чтобы его грань куба не была видна остальным детям (лицом к детям). Воспитатель показывает ему цифру, ребенок надевает на поле соответствующее число предметных картинок. Затем куб разворачивают к ребятам той гранью, на которой размещены картинки. Они должны выбрать и показать ту цифру, которую воспитатель показывал первому ребенку.

В эту же игру можно играть группой. Вокруг куба – трое или четверо ребят. Каждому из них воспитатель показывает цифру, ребенок надевает на свое поле нужное количество определенных картинок. Затем куб переворачивают так, чтобы перед каждым ребенком оказалась другая его грань. Дети должны найти и показать ту цифру, которую воспитатель показывал их партнеру по игре.

Речевое развитие.

Пособие имеет много вариантов использования на занятиях по развитию **звуковой культуры речи**.

Изучая с детьми звуки в средней группе, воспитатель интересуется у одного из детей как повернуть к ребятам куб нужной гранью (красной, если звук гласный; синей – если твердый согласный, зеленой – если мягкий согласный). В старших группах проводится игра *«Где мой дом?»*, в которой детям нужно

повесить звуковую карточку, которой обозначается новый звук, на поле соответствующего цвета.

В подготовительной группе с помощью пособия «Затейный куб» дети начинают классифицировать звуки, размещая звуковые карточки на грань нужного цвета. Это могут быть игры «*Все по домам!*», «*Выбери гласные*», «*Мягкие и твердые*» и др.

Более сложный вариант таких игр проводится не со звуковыми, а с предметными карточками. Так, в игре «*Все по домам!*» воспитатель предлагает детям набор из нескольких карточек с изображением любых предметов. Дети должны определить, в каком доме – красном, синем или зеленом – живут эти слова в зависимости от того, какой в слове первый звук.

Игру: «*Какой первый звук?*» можно проводить по-разному. В средней группе вызванный ребенок просто поворачивает к ребятам куб гранью того цвета, которая характеризует первый звук в слове, которое назвал воспитатель. («Самолет» - ребенок показывает синюю грань.) Для старших дошкольников такая игра проводится в быстром темпе. Воспитатель называет слова с небольшим одинаковым интервалом, каждый раз показывая на одного из детей. Этот ребенок подходит к кубу, поворачивает его нужной гранью. Если он сделал это правильно, воспитатель продолжает называть слова. Если ребенок ошибся, игра прекращается. Каждый раз ведут счет, сколько слов удалось «победить». Можно проводить эту игру по командам, воспитанники самостоятельно могут формулировать задания игры. Для каждой команды готовится набор картинок, дети по очереди подходят к кубу. Игра прерывается, если один из членов команды допустил ошибку. Побеждает команда, «победившая» больше слов.

Точно так же, проводится игра: «*Какой звук последний?*».

Пособие «Затейный куб» может применяться для развития связной речи – он является моделью для закрепления **представлений о структуре рассказа**. Сначала воспитатель пользуется пособием сам: показывая детям образцы рассказов, поворачивает куб определенной гранью: начало рассказа – зеленая грань, середина – красная, конец – синяя.

Затем в ходе рассказа воспитателя один из детей поворачивает куб нужной гранью. Наконец, проводится игра «*Рассказ – по частям*». Помогая ребенку составлять рассказ на выбранную тему, воспитатель поворачивает куб нужной гранью: «Сейчас ты скажешь начало рассказа» (поворачивает синюю грань) и т.д.

В подготовительной группе проводится игра «*Сочиняем сказку*» («*Сочиняем рассказ*»). Педагог прикрепляет на определенную грань картинки персонажей, которые должны появиться в начале, середине, конце рассказа.

Многие из описанных игр дети используют для самостоятельных игр в группе или по одному. Пособие дает простор для фантазии и детской инициативы. Дошкольники сами изобретают различные классификации, игры на поиск ошибок.

Игра «*Поставь на красное*» придумана дошкольниками старшей группы. Играть в нее можно вдвоем или втроем. Игра предполагает, самостоятельный инициативный выбор детьми цвета грани. Первый участник игры дает задание второму, например, «Поставь на красное поле фигурку животного». Второй ребенок выбирает из набора картинок любое животное и прикрепляет к красному полю, затем дает задание третьему участнику: «Поставь птицу на зеленое поле», и т.д. Другой вариант этой игры. Первый ребенок надевает на зеленую грань несколько предметных картинок и дает задание второму: «Поставь на синее столько же цветов, сколько на зеленом елочек». При этом дети изобретают различные хитрости, например, на зеленом поле – 5 елочек и 2 сосны, значит, второму ребенку надо быть внимательным и посчитать только елочки.

Такая игра развивает, внимательность, речь, мышление, счетную деятельность; расширяет представления об окружающем мире.

Таким образом, игровое пособие «Затейный куб» полифункционально. Оно может использоваться для организации разнообразных дидактических игр по познавательному, речевому, социально-коммуникативному развитию дошкольников.

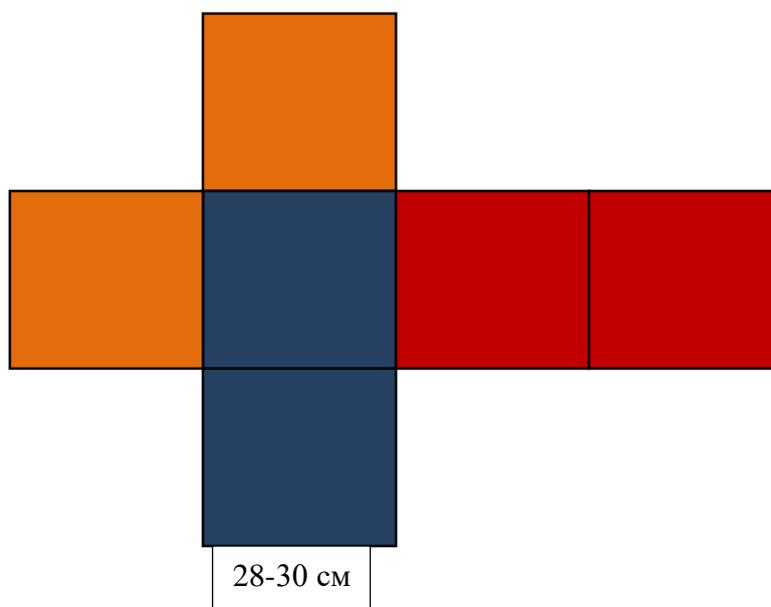
Нет никаких ограничений для проведения подобных игр с детьми с ОВЗ.

Пособие может применяться на родительских собраниях и во время консультаций с родителями для повышения педагогической компетентности родителей в вопросах речевого, познавательного, социально-коммуникативного развития.

Приложения



Внешний вид игрового пособия «Затейный куб»



Выкройка флисового чехла для игрового пособия



Дидактическая игра «Какой первый звук?» с использованием пособия «Затейный куб» на образовательной деятельности по развитию речи в средней группе



Группировка предметов по первому звуку в слове с помощью куба



Самостоятельная игра ребенка с пособием «Затейный куб»



Групповая игра «Поставь на красное» (Старший дошкольный возраст)



Знакомство с игровым пособием. Дидактическая игра «Угадай, что изменилось» с детьми младшей группы

Вместо заключения

Итоги районного конкурса методических разработок «Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для дошкольников» были подведены на семинаре-выставке.



Данная форма итогового мероприятия лучше всего соответствует идее конкурса – распространению позитивного опыта создания в ДОУ полифункциональной развивающей среды.



Профессиональное событие состояло из методической выставки, тематических выступлений победителей и их награждения.



На выставке были представлены практически все участвовавшие в конкурсе игрушки, игровые пособия, а также методические рекомендации и дидактические материалы (описания игр, вариативные игровые поля, картотеки и пр.) для их эффективного использования в организации детской деятельности.



Авторы изделий и методических разработок сопровождали показ игрушек и пособий комментариями, проводили консультации, помогали увидеть полифункциональность элемента развивающей среды ДОУ.



Выставку-семинар посетили около 80 педагогических работников.



Во время работы выставки проходило оживленное профессиональное общение, а также голосование, по результатам которого определен победитель в номинации «Зрительские симпатии» - авторский коллектив МБДОУ – детский сад № 189.



Победители и призеры конкурса сделали несколько тематических выступлений.



Они продемонстрировали получившие самые высокие оценки жюри игрушки/игровые пособия, раскрыли их полифункциональность, прокомментировали слайды с фотографиями, на которых отражены различные виды детской деятельности, самостоятельной и совместной с воспитателями (логопедами, инструкторами по физической культуре, психологами), со сверстниками.



Таким образом, и наш проект оказался полифункциональным профессиональным событием, в котором успешно интегрировались конкурс, выставка, семинар и методическое издание – сборник.



Содержание

От составителя	3
Мамаева Н.В., Карпова Л.Н., Радченко О.А. Методическая разработка Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников «Создай свой сюжет»	4
Вотинова Л.А., Никонова Е.П. Методическая разработка Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для дошкольников «Кукла с волшебным сундучком»	33
Фисенкова А.Ю. Методическая разработка «Полифункциональная развивающая игрушка/игровое пособие для дошкольников «Кукольный домик»	45
Чалдина А.А. Методическая разработка Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников «Волшебный домик»	63
Ушакова И.Ю., Артюхова А.Н., Сагдеева Н.Л. Методическая разработка Полифункциональная игрушка для дошкольников «Футбольный мяч»	77
Морозова Е.А. Методическая разработка Полифункциональная развивающая игрушка - игровое пособие для дошкольников «Сказки в Авооське»	88
Малафеева Т. В. Методическая разработка Полифункциональное игровое пособие для дошкольников Занавес многофункционального назначения	101
Малафеева Т. В. Методическая разработка Полифункциональное игровое пособие для дошкольников Игрушка-чехол «Машина»	111
Селецкая С. В. Методическая разработка Полифункциональная развивающая игрушка для дошкольников «Кукла Женя»	115
Крутикова Л.А., Кочкина А.Ю., Осипова И.А. Методическая разработка Полифункциональное развивающее игровое пособие для детей старшего дошкольного возраста «Поезд-путешественник»	128
Харлова Т.В., Мирзоян С.Г. Методическая разработка Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников «Занимательная книга»	159
Мухлынина О.Н., Поровой С.М. Методическая разработка Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников «Умные крышечки»	166
Корчемкина Е.С. Методическая разработка Полифункциональный развивающий сенсорный стенд для дошкольников «Волшебный бизиборд»	179
Даньшова Л.А., Журавлева Т.В. Методическая разработка Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников Мобильная многофункциональная книга «В гостях у сказки»	201
Помелова И.П. Методическая разработка Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников «Тактильные дощечки»	214
Каримова Л.А. Методическая разработка Полифункциональное развивающее игровое пособие для дошкольников «Затейный куб»	227
Вместо заключения	238
Содержание	243