

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида № 113»



М.В. Корниенко, М.В. Рудь

ИГРАЕМ, ДУМАЕМ, ТВОРИМ

**сборник дидактических игр для детей
дошкольного возраста с использованием
развивающих модулей**

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение муниципального образования город Краснодар
«Детский сад комбинированного вида № 113»

М.В. Корниенко, М.В. Рудь

ИГРАЕМ, ДУМАЕМ, ТВОРИМ

**сборник дидактических игр для детей
дошкольного возраста с использованием
развивающих модулей**

Краснодар, 2020

ББК 74.14
УДК 373.24

К67

Корниенко, М.В. Играем, думаем, творим: сборник дидактических игр для детей дошкольного возраста с использованием развивающих модулей / М.В. Корниенко, М.В. Рудь. - Краснодар, – 2020. – 89 с., ил.

Печатается по решению педагогического совета МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 113», протокол №2 от 18.11.2020

Рецензент: доцент кафедры СРППВО ФГБОУ ВО «КубГУ», кандидат педагогических наук Е.Ю. Аронова

Методическая разработка представляет собой оригинальную систему развития познавательной сферы и интеллектуальных способностей детей среднего и старшего дошкольного возраста. В основе предлагаемых материалов лежит идея использования в обучении дошкольников комплекса игровых развивающих модулей. Содержание книги последовательно раскрывает общее содержание каждого игрового модуля, его возможности, описание игровых заданий, упражнений, направленных на развитие речи, мышления, внимания, творческих способностей ребенка. Сборник адресован педагогам, работающим с детьми дошкольного возраста в детских образовательных организациях.

©МАДОУ МО г. Краснодар
«Детский сад №113»
© М.В.Корниенко, М.В.Рудь

От автора

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Одна из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных учреждениях состоит в воспитании личности, обладающей высоким творческим потенциалом. При этом основным источником и инструментом в организации этого процесса остается игровая деятельность ребенка.

При подборе игр и игровых заданий для ребенка дошкольного возраста необходимо учитывать общие задачи познавательного развития, охватить множество конкретных тем, касающихся вопросов изучения окружающего мира, а также сделать содержание игры привлекательным для ребенка. Познавательное развитие ребенка требуют создания специально организованного образовательного пространства. Для

эффективного развития творческого ресурса ребенка нужно активизировать все возможности образовательного взаимодействия: педагогические методы и технологии, наполнения игрового и жизненного пространства ребенка.

Каким же образом обеспечить развитие творческой активности ребенка дошкольного возраста за счет актуализации потенциала образовательной среды дошкольной группы? Педагогическим инструментом развития мышления и творческой активности дошкольников может быть «развивающий модуль».

Развивающий модуль представляет собой игровой образовательный макет, который может быть выполнен, как в форме плоскостного стенда, одноосевых дисков, фетрового куба или книжки, заполненный элементами, подобранными в определенном сочетании. Специальным образом подобранное образовательное наполнение модуля может использоваться в активизации процесса

мышления и познавательной деятельности дошкольников.

Модули могут быть самой различной образовательной направленности: развития представлений об окружающем мире, формирования математических представлений, навыков мнемотехники, понимания времени и времен года, развития пространственных представлений, речи, воображения ребенка.

Важной конструктивной особенностью модуля является его художественная, образная концепция выполнения.

Например, для театрализованной деятельности и развития способностей к художественному творчеству, используется сундучок с куклами. А модуль «Времена года» изготовлен в виде фетровой книги, путешествуя по её страницам, ребенок узнает законы природы.

Изготовление модулей из фетра своими руками – это увлекательное и полезное творчество. Игровые

познавательные модули оригинальны и неповторимы. Они безопасны для детей, имеют красочную расцветку, а их универсальные свойства позволяют воплотить в жизнь практически любую задумку.

Как эти качества фетра «работают» в развивающих модулях? Разные на ощупь поверхности и яркие цвета способствуют развитию чувственного восприятия, а мелкие детали на липучках и другие декоративные элементы, которыми отделяются модули, включают в работу мелкую моторику рук.

Кроме того, детали пособий создаются подвижными, дети учатся их прикреплять и отрывать, надевать на пуговицы, перемещать по ленточкам. За остальные развивающие «штучки» отвечает сюжет развивающего модуля.

Работа с развивающими модулями может реализовываться как на занятиях в рамках основного образовательного процесса, так и в свободное время, так как каждый ребенок может выполнять индивидуальные, групповые задания или

самостоятельно играть с модулем. Работа с модулями может иметь долгосрочный характер, благодаря мобильности модулей, в летнее время их можно выносить на групповые веранды, главное – это их своевременное обновление, предоставление детям для игры нового модуля в связи с возникающими новыми образовательными задачами. Созданный комплекс модулей позволяет организовать средовое пространство дошкольной группы и стимулировать творческую активность дошкольников.

Интерес к работе с модулями у детей не пропадает, так как им все время предоставляются различные творческие задания.

Представленные дидактические игры и разработанные рекомендации, помогут педагогам дошкольных учреждений апробировать новые предложенные формы взаимодействия с детьми по развитию творческой активности дошкольников, а также спроектировать творческую предметно-пространственную среду группы в ДОУ.

Цель дидактических игр с модулями:
сформировать умение объединять теоретические знания с практической деятельностью, овладеть необходимыми знаниями, умениями и навыками через игры с развивающими модулями.

Предоставим основные образовательные возможности

созданных авторами методического пособия развивающих модулей и опишем возможности построения игрового дидактического процесса с их использованием.

Модуль «Волшебный комодик Геометрик»

Модуль изготовлен из фанеры, размер: 21*12,5*7,5 см, он имеет четыре выдвижных ящика с двухсторонней гравировкой геометрических фигур, фигуры определенного цвета: синий, красный, желтый, зеленый. Сверху над каждым ящичком прорези. Нижний ящик большой и основательный, в

нем размещены счетные палочки и перфокарточки с различными заданиями.

Цель работы с модулем «Волшебный комодик Геометрик»: изучить геометрические фигуры, научить находить нужную фигуру среди множества других, работая по образцу.



Рекомендации по применению модуля «Волшебный комодик Геометрик» в образовательной деятельности

Одним из самых главных свойств, которые дают ребёнку представление об окружающем мире, является форма предметов. Знание фигур необходимо для развития логики, пространственного мышления и математических способностей, поэтому очень важно, вовремя начать знакомить ребёнка с геометрическими фигурами. В возрасте трех лет малыш уже готов к изучению таких простых форм, как круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, ромб и овал, а модуль «Волшебный комодик Геометрик» станет незаменимым помощником в непростом процессе знакомства с геометрическими фигурами.

Игровые задания познакомят ребёнка с названиями геометрических форм, помогут запомнить, как выглядит каждая фигура, а также научат отличать их друг от друга. Чтобы новые знания легко усваивались, и у ребёнка не возникала путаница, начинать обучение с какой-то одной формы, и только после того, как ребенок хорошо её запомнит, приступать к изучению следующей.

«Геометрик» поможет ребенку запомнить особенности фигур, научит сортировать их по ящичкам комода, бросая их в отверстие в верхней части комода.



Работая с модулем нужно научить ребенка слышать устную инструкцию: например, построить крышу домика из четырех палочек. Позволить детям выбрать геометрический шаблон – основание домика, а домик может быть и квадратной формы и круглой, придумать свой фантастический домик, используя геометрические фигуры и счетные палочки.

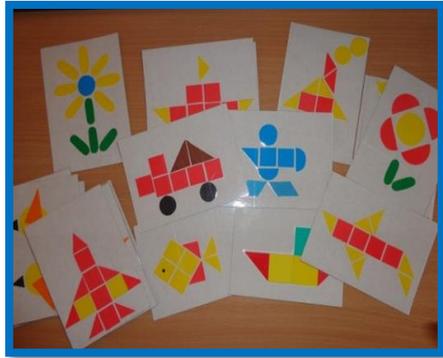
Модуль легко открывается, и любой ребенок может взять счетные палочки и сортировать их по цветам, по высоте, по толщине, а из геометрических шаблонов, смоделировать различные узоры или силуэты животных. Здесь же размещены различные

образцы заданий, которые помогут ребенку узнавать знакомые формы на рисунке – образце, самостоятельно определять, форму, цвет, величину, количество необходимых деталей, чтобы собирать по образцу предметы из геометрических фигур.

Примерные дидактические игры с модулем «Волшебный комодик Геометрик»

Игра «Из каких фигур состоит предмет?»

Для игры приготовьте геометрические фигуры: четыре треугольника, четыре квадрата, четыре круга, четыре прямоугольника и карточки с картинками, заранее составленными из этих фигур. Покажите ребенку, как накладывать геометрические фигуры на их изображения, чтобы получились картинки «Ракета», «Кораблик». Предложите малышу самостоятельно составить картинку «Цветочек», «Машина» и спросить из каких фигур состоит дом, машина и т.д.



В этой игре ребенок научится подбирать по образцу геометрические фигуры и составлять из них изображения.

Игра «Найди пропавшую фигуру»

Данная игра построена по принципу игры «Да-Нет-ка», активно используемой в методах ТРИЗ – педагогики. Дети могут задавать педагогу любые вопросы, но педагог на них отвечает только двумя словами: «Да» или «Нет». Эта игра учит детей подбирать такие вопросы, которые проявляли бы наиболее важные, существенные характеристики фигуры.

Педагог прячет геометрическую фигурку в комодик и предлагает угадать, какую фигуру спрятали. Дети с помощью вопросов отгадывают. Например, дети спрашивают: Эта фигура имеет углы?

Ответ педагога. Да.

Дети. У нее три угла?

Педагог. Нет.

Дети. У неё четыре угла?

Педагог. Да.

Дети. Это квадрат?

Игра «Наведи порядок»

Необходимо сложить геометрические фигуры в нижнюю часть комодика. Детям предлагается найти и показать ту или иную фигуру, назвать ее цвет и размер. Педагог обращает внимание ребят на то, что фигур много, они разного цвета и размера, размещены в беспорядке и предлагает «навести порядок в комодке». По очереди вызывает детей и предлагает каждому из них разложить в ряд фигуры одного вида.

После выполнения задания необходимо обсудить, какие фигуры отобрал каждый ребенок, какого они цвета, размера, почему фигуры разного цвета и размера поместились в один ряд, чем они отличаются, чем похожи.

Игра «Прятки»

Педагог дает задание: необходимо на верхнюю полочку «комодика» положить один красный треугольник, а на нижнюю часть два синих треугольника. Спрашивает: Сколько треугольников вы положили на верхнюю (нижнюю) полочку? Далее игра усложняется. Педагог просит поместить в «комодик» один круг зеленого цвета и два квадрата желтого цвета и два треугольника синего цвета. Сколько фигурок спряталось в «комодик»? Какие это фигуры, и какого цвета?

Игра «Подбери похожие по форме»

Педагог помещает на полочку «комодика» модели круга, квадрата, треугольника, прямоугольника. Раскладывает на столе предметы разной формы. После по очереди вызывает детей и предлагает найти игрушку, похожую на круг (квадрат, треугольник), обвести ее пальцем и приложить игрушку к модели фигуры.

Игра «Кто быстрее соберёт свои фигуры»

На столе разбросаны геометрические фигуры. Всего шесть геометрических фигур: квадрат, круг, овал, треугольник, прямоугольник, трапеция. Все фигуры определенного цвета. В игре участвуют шесть пар детей.

Педагог распределяет пары для игры и даёт парам задание: первая пара собирает квадраты, вторая пара собирает треугольники, третья пара собирает круги, четвертая пара собирает овалы, пятая пара собирает трапеции, шестая пара прямоугольники.

Необходимо повторить детям еще раз, какая пара что собирает.

По сигналу педагога дети начинают выполнять задание. После игры предлагает парам проверить правильность выполнения задания друг у друга, для этого они открывают ящичек «комодика» и, просматривая его, проверяют правильность выполнения задания. Побеждает та пара детей, которая быстро и правильно выполнила задание.

Модуль «Математическая гусеница»

Модуль «Математическая гусеница» изготовлен в виде книги, выполненной из фетра. Соединение каждой части книги кольцо-застежка. Способ крепления персонажей книжки колобка, гусеницы, домика, паровозика, дерева, геометрических человечков – «лента липучка» и кнопки.



Все детали в данном модуле съёмные, что позволяет с лёгкостью заменять необходимые детали. Все материалы, используемые для изготовления данного пособия безопасны, фетр мягкий и приятный на ощупь материал. Выполнение игровых заданий с модулем, как правило, вызывает интерес, как у младших, так и старших дошкольников.





Рекомендации по применению модуля «Математическая гусеница»

Игры с модулем организуют так, чтобы по возможности в игровой деятельности участвовали одновременно все дети. С помощью фетровой книги можно в игровой форме изучить счет, цвета, ориентацию в пространстве, научить ребенка пользоваться различными видами застежек: кнопками, липучками, кольцами.

Для организации игры можно использовать особую игрушку – героя занятия, которая «помогает» воспитателю. От лица игрушки задаются проблемные вопросы, с ней проводятся обучающие диалог и по теме занятия. Игрушка активно выражает свое мнение, спрашивает и уточняет непонятное, порой ошибается,

запутывается, не понимает. Детское стремление общаться и помогать ей существенно увеличивает активность и заинтересованность. Поэтому при создании модуля и составлении сказочных задач, за основу взята сказка «Колобок».



В традиционной сказке Колобок встречается с различными животными, а в работе с модулем Колобок «попадает в страну Математики». Свое путешествие он «совершает» на паровозе. Знакомится с днями неделями, «попадает» в город геометрических фигур, «играет» с геометрическими человечками, от лица детей «помогает» им распределить фигуры по домикам; «угадывает», какое число пропущено в числовой «Да-Нетке»; гуляет по лесу, где

«разговаривает» с волшебным деревом, считает с детьми яблочки, а также сталкивается с проблемными ситуациями, просит детей помочь гусенице, собрать ее по частям и, конечно же «отдыхает» на полянке, считая курочек.



Примерные дидактические игры с модулем «Математическая гусеница»

Первая страничка

Путешествие Колобка по дням недели

Цель игровых заданий: познакомить детей в игровой форме с названием и последовательностью дней недели; повторить цвета, листая книгу; продолжать учить счету и решать простые

арифметические задачи; развивать внимание, память и мышление.

Педагоги часто сталкиваются с тем, что не всем дошкольникам с легкостью удается запомнить последовательность дней недели. Колобок тоже их не знает и просит помощь детей разобраться в днях недели. Педагог обращает внимание, что у паровозика есть семь вагонов, каждый вагончик – это определенный день недели. В вагонах едут пассажиры – шаблоны зверей. Каждый вагончик определенного цвета: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Получается, что за игрушечным персонажем, который едет в вагончике определенного цвета, закреплен отдельный день недели. Например, белочка сидит в красном вагончике, это первый вагон. Ежик сидит в синем вагончике, это второй вагончик. Енот в бирюзовом вагончике, он третий. Зайка в желтом вагончике, он четвертый. Дятел в зеленом вагончике, он пятый. Сова

сидит в оранжевом вагоне, он шестой. А лисичка едет в голубом седьмом вагоне.



Быстрее запомнить дни недели детям поможет стихотворение:

Среди дней любой недели первым будет
понедельник,

Кто в первом вагончике? (Белочка)

День второй за ним пошел, это вторник к нам
пришел.

А кто сидит во втором вагончике? (Ежик)

Нам не деться никуда, третий день всегда –
среда.

Кто сидит в третьем вагончике? (Енот)

Он четвертый, там и тут этот день четверг зовут.

Кто в четвертом? (Зайка)

В очереди рабочих дней пятый – пятница теперь.

Кто в пятом вагончике? (Дятел)

Все закончилась работа, день шестой всегда
суббота.

Кто в шестом? (Сова)

День седьмой? Его мы знаем: воскресенье
отдыхаем.

А кто в седьмом? (Лисичка)



Вторая страничка

Встреча колобка с гусеницей

Используя игры с гусеницей, дети закрепляют навыки счета в прямом и обратном направлении, состав числа, развивают умение соотносить количество и счет, находить пропущенное, предыдущее и последующее число, «соседей» числа. Игровые атрибуты представляют собой ряд фетровых кружков с изображенными на них цифрами. Тело «гусеницы», соединено между собой пуговками, каждая часть тела определенного цвета, с определенной цифрой и бусинкой.

Цель игры: как собрать тело гусеницы в цифровой ряд?

Задачи игры: закреплять умение правильно собирать тело гусеницы по цифрам; соотносить цифру с определенным количеством предметов; знакомить с порядковым счетом в пределах пяти и сравнивать цифры больше меньше; формировать умение работать в команде, слушать педагога и самостоятельно выполнять задания.

Педагог «разыгрывает» встречу Колобка с гусеницей и обращает внимание детей, что тело гусеницы собрано неправильно. Педагог спрашивает ребят, как можно помочь гусенице? Дети предлагают свои варианты. Педагог обращает внимание на то, что на теле гусеницы изображены цифры, и чтобы собрать гусеницу правильно, нужно собрать ее так, чтобы цифры на теле насекомого были правильно расположены от 1 до 5.

После того как дети собрали гусеницу, педагог обращает внимание детей на то, что гусеница наша необычная, она разноцветная и закрепляет с детьми основные цвета. Например:

Педагог. Какой кружок лежит за голубым? Какой кружок лежит перед оранжевым? Какой кружок лежит между красным и желтым? и т.д.



Третья страничка

Разложи фигуры по домикам

Цель игры: познакомить с плоскими геометрическими формами квадратом, кругом, треугольником, овалом, прямоугольником, учить подбирать нужные формы разными методами.

Часть 1.

Педагог. Ребята посмотрите наш Колобок «попал» в страну геометрических фигур. А это весёлые разноцветные геометрические человечки. Это круг, он катится вот так! А это квадрат. Его можно

поставить. У геометрических человечков есть детки – это маленькие фигурки, они любят петь и танцевать.

Как-то раз, налетел сильный ветер, и разлетелись наши фигурки кто куда. Человечки просят помочь им, разложить своих малышей «по своим домикам», ведь наступил вечер, фигуркам пора отдыхать. Давайте положим их спать в свои домики.

Дети берут по одной фигурке и по очереди находят место для каждой из них. Когда ребята разложат фигурки, по своим домикам, подводим итог игры: теперь все фигурки нашли свои кроватки и отдыхают.

Часть 2.

Педагог (показывает фигуры круг и треугольник) и говорит: Часто круг и треугольник убежали в огород и прятались там, а какие овощи и фрукты похожи на круг?

Дети. Помидор, яблоко, вишня, капуста.

Педагог. А на треугольник, какие овощи и фрукты похожи? Дети отвечают. На грушу и морковку.

Педагог. Правильно ребята! Смотрите, у меня есть, вот такие картинки, они разные, это книжка, а это окошко, а это телевизор и т.д., я предлагаю вам разложить их в соответствующий геометрический домик. Берем любую картинку. Например, детям предлагается рассмотреть картинку с нарисованным арбузом.

Педагог (задает детям вопросы).

Посмотрите на картинку, что на ней нарисовано?

Дети. Арбуз.

Педагог. Это фрукт, овощ или ягода?

Дети. Это ягода.

Педагог. Опишите его.

Дети. Он вкусный, сладкий, сочный, полосатый, зеленый.

Педагог. А по форме?

Дети. Круглый.

Педагог. Арбуз по форме круглый, в какой домик мы его положим.

Дети. Кладем его в домик, где изображен круг.

Или предлагается карточка: пирамидка.

Педагог. Что это?

Дети. Пирамидка, это игрушка.

Педагог. Опишите пирамидку.

Дети. Разноцветная, деревянная, пирамидка треугольной формы, кладем ее в домик, где изображен треугольник.

Педагог. Посмотрите, на картинке изображен мяч, он круглой формы. Что может мяч?

Дети. Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

Педагог. Ребята, а давайте пофантазируем. Представим, что наш мяч попал в сказку «Колобок». Как он можно помочь Колобку?

Помогаем детям перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть,

какими дополнительными функциями обладает объект.



Третья страничка

Засели математический домик цифрами

Как без знания состава числа быстро решать примеры? На пальцах это сделать довольно затруднительно. Дошкольники должны уметь решать примеры на сложение и вычитание в пределах чисел первого и второго десятков. Для того чтобы успешно справиться с поставленными задачами, дети должны знать из каких, составляющих можно составить число. Вся проблема заключается в том, что информация эта

абстрактная, и запомнить это не так просто. Поэтому преподносить ее нужно в форме увлекательной, наглядной и понятной детям. Лучше всего для этого подходят так называемые числовые домики, созданные специально для освоения дошколятами азбуки счета. Наш числовой домик сделан из плотного фетра, имеет прозрачные кармашки и набор цифр, фетр легко отстегивается, и сделать домик совсем не сложно.

Цель игры: закрепить понятия числового ряда, счет туда – обратно, а также сложение в пределах пяти. Необходимо заселить жильцами. Сначала педагог «заселяет» домик сам. Не забывая рассуждать вслух о том, какая цифра – хозяин и сколько жильцов вам нужно заселить в каждую квартиру. Следующий домик ребенок должен «заселить» сам или при помощи педагога, высчитать, сколько жильцов должно быть заселено в каждую квартиру и на каждый этаж.

Например:

Педагог. Это домик под номером пять, видите, цифра пять на крыше. В этом домике два этажа, надо

заселить его жильцами цифрами от 0 до 5, чтобы на каждом этаже в сумме получался номер дома, используя различные варианты $0+5$, $2+3$, $1+4$.



Третья страничка

Числовая «Да-Нет-ка»

Интересная разновидность метода ТРИЗ – педагогики. Взрослый загадывает какое-нибудь число, а ребенок старается его отгадать, сопоставляя разные

цифры. Для того чтобы ребенок научился задавать вопросы, сначала пусть загадывает число он, а взрослые отгадывают. Кроме всего прочего, такой вариант игры поможет малышу лучше разобраться с числами и понятием «больше – меньше».



Цель игры: определить место числа в натуральном ряду, назвать пропущенное число.

Педагог раскладывает в кармашки цифры в ряд и предлагает посмотреть все ли цифры на месте. Дети считают. Далее он говорит о том, что загадал число, оно больше двух, но меньше четырех. Какое число я загадала? Дети отгадывают. Затем дети закрывают глаза, а педагог убирает одну цифру и просит отгадать какая цифра пропала?

В верхней части странички расположены фетровые ладошки – это знакомство детей со счетом до пяти на пальчиках. Предлагаем ребенку приложить пальчики к фетровой ладошке и назвать число, тем самым соотнести число и количество. А на вопрос: «Сколько тебе лет?» дети младшего возраста, прибегают к фетровым пальчикам, показывая свой возраст (один, два, три).

Четвертая страничка

Чудо-дерево

Четвертая страничка знакомит детей с Чудо-деревом, на котором расположены яблоки на липучках, а в нижней части цветы и птицы.



Цель игры: упражняться в счете предметов, активизировать процессы мышления и восприятия у дошкольников.

Педагог продолжает сюжетную линию сказки про Колобок.

Педагог. Катится колобок дальше по лесной дорожке. Вдруг все кругом потемнело и хлынул проливной дождь. Спрятался колобок под большим деревом, стоит, беспокоится, что же делать, как же быть? Вдруг дерево покачнулось и ожило.

Дерево. Колобок, что ты здесь делаешь?

Колобок. Да я гулял и заблудился.

Дерево. А ты один гуляешь в лесу?

Колобок. Да, я убежал от бабушки и дедушки, попал в страну Математика.

Педагог. Ребята, а можно так же, как Колобок взять и уйти из дома?

Дети. Нет, нельзя.

Педагог. А если вы оказались на улице, о чём мы с вами должны помнить, если нет рядом взрослого?

Дети. (Оставаться на месте, где потерялся, знать свою имя и фамилию, знать свой адрес и телефон службы спасения 112.)

Колобок. Да я хотел научиться считать, встретил много друзей, познакомился с математической гусеницей и геометрическими человечками и совсем не думал о том, что бабушка и дедушка растроятся, когда увидят, что меня нет.

Дерево. Убегать из дома нельзя, а то можно заблудиться. Ладно, вот тебе зонтик. Отгадаешь какие цвета на нем, подарю тебе этот волшебный зонтик, который укажет тебе путь домой.

Колобок. А как же я отгадаю, если я не знаю цвета? Ребята, помогите мне, пожалуйста, и я больше никогда не убегу из дома, я буду слушать бабушку и дедушку.

Дети помогают колобку перечислить основные цвета зонтика.

Педагог. Покатился Колобок дальше по лесной дорожке и увидел полянку, на которой было много

разных красивых цветов. Сел колобок под дерево, понюхал цветы и стал считать цветочки, считал, считал.....

Колобок. Один, три, пять.

Педагог. Ребята, правильно посчитал Колобок цветочки?

Дети. Нет, он ошибся.

Педагог. Ребята, давайте поможем Колобку.
(дети пересчитывают цветы)

Педагог. А еще, там есть две пары цветочков, одинаковых по форме, но разных по цвету. Что еще можно сказать про цветочки?

Дети. Три цветочка растут слева от дерева, а два справа.

Педагог. А чего больше яблок или цветов?

Дети. Цветов больше. Аналогично считаем курочек.

Модуль «Сказочный сундучок»

Основание модуля изготовлено из плотного фетра толщиной 4 мм, сшито в виде сундучка, служит декорацией для показа русских народных сказок, а также для игр с фетровыми персонажами. К модулю крепятся выполненные из фетра персонажи сказок: «Колобок», «Курочка Ряба», «Заюшкина избушка», «Маша и медведь», «Теремок», «Три поросенка», «Лиса и волк».



Также в сундучке есть место для хранения карточек, которые позволяют организовать совместные игры с детьми и научить логически мыслить. В игре даются 25 заданий, в каждом из которых ребенку необходимо правильно указать

Педагог должен ответственно выбирать художественные сюжеты. Критериями отбора являются художественная ценность произведения, педагогическая целесообразность его использования, соответствие жизненному и художественно-творческому опыту ребенка, яркая образность и выразительность интонаций – музыкальных, словесных, изобразительных.

Основными методами работы по совершенствованию творческой деятельности детей в театрализованной игре являются:

1. Метод моделирования ситуаций. Предполагает создание вместе с детьми сюжетов – моделей, ситуаций – моделей, этюдов, в которых они будут осваивать способы художественно-творческой деятельности.

2. Метод творческой беседы. Предполагает введение детей в художественный образ путем специальной постановки вопроса, тактики ведения диалога.

3. Метод ассоциаций. Дает возможность будить воображение и мышление ребенка путем ассоциативных сравнений и затем на основе возникающих ассоциаций создавать в сознании новые образы.

Необходимо отметить, что руководить театрализованной игрой можно непосредственно влияя на её развитие (воспитатель показывает способы действия) и опосредованно, когда педагог побуждает ребенка к самостоятельному действию. Поскольку картинки для показа сами по себе статистические, воспитатель подбирает такие произведения, в которых движения персонажей не имеют важного значения. Текст говорит медленно, чтобы дети поняли содержание, рассмотрели изображения или композицию. Рисунки и декорации должны быть выразительными и яркими. Детям очень нравится играть и самим сочетать различные картинки. Манипулируя ими, дети придумывают и свои рассказы, что способствует развитию речи, творческих

способностей, умению общаться друг с другом, воспитанию дружных отношений в коллективе.

Малыши не только повторяют знакомые инсценировки, имитирующие голоса животных, но и образуют собственные простые сюжетные композиции в виде диалога двух персонажей.

«Сказочный сундучок» дает детям возможность самостоятельно выставлять и манипулировать силуэтами животных, птиц, людей.

Также модуль можно использовать как театральную декорацию. Например, для сказки «Репка» модуль может быть домиком, из которого будут выходить дед, бабка и внучка. На разных сторонах модуля можно разместить животных: кошку, собаку, мышку.

Придумать свою сказку, поместив на модуль, любой фетровый персонаж и проиграть задуманный сюжет. Около дома поставить дерево или куст. Все фигурки, изображающие людей, животных и предметы

оформления односторонние и крепятся на липкую ленту.

С помощью этого модуля удобно воспроизводить последовательность событий из детских сказок, создавать различные пейзажи: лесной, пустынный, городской, сельский.

С уверенностью можно сказать, что модуль помогает детям шаг за шагом двигаться от простых к более сложным заданиям, а педагогу провести интересно и содержательно занятие, используя различные методы и приемы ТРИЗ – педагогики.

Примерные дидактические игры с модулем

«Сказочный сундучок»

Игра «Хорошо – плохо»

Цель игры: научить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.

Педагог размещает на модуле животных, и предлагаем определить их положительные и отрицательные свойства. Например:

Педагог. Лиса – это хорошо. Почему?

Дети. Потому, что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Педагог. Лиса – это плохо. Почему?

Дети. Потому, что ворует гусей, хитрая, ест мышей и зайчиков.

Игра «Как помочь Колобку?»

Цель игры: научить детей придумывать новое окончание знакомой сказки.

Педагог задает детям вопросы проблемно-поискового характера.

Педагог. Ребята, давайте вместе с Колобком еще раз прокатимся по лесным дорожкам и не дадим Колобка на съедение Лисе. Сочиним другую сказку с хорошим концом.

Катится Колобок по дорожке, смотрит, по лесу Зайка серенький бежит (ставит на модуль фигурку зайчика)

Педагог. Ребята! Чтобы Зайчик не съел Колобка, мы должны ему помочь. Как?

Дети предлагают варианты ответов: покормить Зайку морковкой, он будет сытым и не захочет, есть Колобка.

Дальше педагог прикрепляет фигурку Лисы.

Дети также предлагают новые варианты сказки: спеть Лисе колыбельную песенку, Лиса уснет, и Колобок сможет убежать и т.д.

Игра «Кто лишний?»

Цель игры: учить дошкольников исключать лишнее в знакомой сказке.

Педагог предлагает детям карточки – сказки, на которых изображена сказка с героями и один герой из другой сказки. Нужно найти «лишнего» героя и вспомнить, кто был в этой сказке.

Игра «Наведи порядок в сказке»

Цель игры: Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку и распределить героев соответственно сказке.

Педагог предлагает детям правильно собрать героев сказки: разложить фигурки на сундучке, согласно развитию сюжета сказки. Например, использовать такие сказки, как «Репка», «Теремок», «Рукавичка».

В сказке «Репка» дети выкладывают героев в соответствии сюжетным рядом: Дед стоит впереди, за дедом бабка, бабка стоит сзади деда и т.д.

Игра «Кто-кто в сказке живет?»

Цель игры: учиться классифицировать героев сказок, развивать внимательность и воображение.

Педагог предлагает детям угадать персонажа сказки по фетровому контуру.

Игра «Разрезные шаблоны»

Цель игры: уметь составлять из отдельных частей полное изображение животного, называть полученное изображение.

Педагог размещает на модуле различные фетровые части животных (лисы, волка, колобка) и предлагаем собрать цельный образ животного.

Игра «Угадай кто?»

Цель игры: учить находить соответствующих сказке героев, запоминая сюжет сказки; учить задавать различные вопросы по сюжету сказки.

Педагог. Какой герой в сказке вместо удочки использовал свой хвост? (Волк). Кто в сказке самый хитрый? (Лиса). Кто в сказке самый трусливый? (Заяц). Кто в сказке круглой формы? (Колобок). Кто первым повстречался с Колобком? (Заяц). О каком сказочном герое говорят – Масленая головушка, шелкова бородушка. (Петух)

Игра «Угадай сказку»

Цель игры: развивать память детей, прививать любовь к словесному творчеству.

В этой игре педагог зачитывает различные отрывки из сказок, задача детей найти героев этой сказки и прикрепить их к сундучку.

Педагог. Кликнула Жучка кошку Машку. Машка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабку, бабка за деда. (Репка)

Педагог. Пришла она в самую глушь, в самую чащу. Видит – стоит избушка. Постучала, не отвечают. Толкнула она дверь, та и открылась. (Маша и Медведь)



Модуль «Времена года»

Модуль «Времена года» изготовлен из плотного цветного фетра, которые по цветовой гамме обозначают четыре времени года. На каждой страничке модуля расположены плоскостные фетровые шаблоны деревьев, объемные фигурки деревянных кукол – четыре времени года.



Также на одной из страничек модуля, имеется кармашек для хранения наборов карточек – схем, отображающих основные особенности сезонов:

растительный и животный мир, деятельность человека в разное время года, явления природы и набор фетровой атрибутики. Соединение каждой части модуля – кольцо-застежка.

Способ крепления деревьев – «лента липучка» и кнопки. Все детали в данном модуле съёмные, что позволяет с лёгкостью заменять необходимые детали.

Все материалы, используемые для изготовления данного пособия безопасны.



Цель игры: формирование представлений детей о временах года, о цикличности природных явлений и

развитие познавательного интереса, через игру с многофункциональным модулем «Времена года».

Программное содержание

1. Формировать у детей дошкольного возраста знания о временах года, его делении, сменяемости времен года.

2. Формировать у детей умения различать месяца по природным явлениям, приметам, характерным особенностям видов деятельности людей и животных в каждый временной отрезок года.

3. Развивать зрительное внимание, зрительную память, формировать предпосылки для развития логического мышления.

Рекомендации по применению модуля «Времена года»

Педагог предварительно проводит беседу о временах года, знакомит детей с характерными особенностями каждого времени года, учит детей эмоционально воспринимать стихотворение. Знакомит

детей с ведущим персонажем каждого времени года – куклой и от её лица предлагает отгадать загадки.

Вместе с куклой дети украшают дерево, основную игровую форму, соответственно конкретному времени года.



Использование модуля «Времена года» в игровой деятельности с детьми старшего дошкольного возраста

Куколка, которая изображает – Зиму «загадывает» загадку:

Явилась вслед за осенью я по календарю,
Я самый лучший праздник вам на радость подарю!

А землю белым снегом я укутаю сама.

Ребята, отгадайте-ка ну, кто же я! – Зима.

Я предлагаю вам совершить путешествие по временам года? Педагог прикрепляет куколку к синей страничке.

Далее воспитатель кладет перед детьми основную форму – дерево и все детали, относящиеся к определенному времени года: снежинки, облака, снеговика и т.д.

Педагог. Ребята, вы рады зиме? А что вам больше всего нравится делать зимой? Давайте рассмотрим картинки и решим, чем зима отличается от других времен года? По каким признакам мы узнаем, что пришла зима?

Дети. Все кругом покрыто белым покрывалом снега. Люди надели теплую одежду, на улице стало холодно, звери в лесу сменили легкие шубки. Некоторые звери ушли в спячку. Зимующим птицам холодно и голодно, они прилетают ближе к жилью человека.

Далее куколка Зима «рассказывает» историю про то, как она запорошила дорожки, разукрасила окошки, радость детям подарила и на санках прокатила. А воспитатель раскладывает детали на синий фетровый квадрат: облака, закрывающие солнышко, снежинки, падающие на дерево и землю, снеговика, которого слепили из выпавшего снега и т.д., спрашивает у ребят, о том какая погода в это время года и почему нужно надеть теплую одежду?

Педагог рассказывает о приметах, которые происходят в зимний период, говорит о том, что с наступлением холодов жизнь изменяется не только у людей, теплокровных животных, но и у представителей водного царства.

Куколка – Зима «загадывает» детям загадку:

Назовите-ка, ребятки, месяц в этой вот загадке:

Дни его всех дней короче, всех ночей длиннее
ночи,

На поля и на луга до весны легли снега.

Только месяц наш пройдет, мы встречаем Новый год. (Декабрь)

Педагог. Какой праздник мы празднуем в декабре? Новый год! Самый веселый долгожданный праздник. А что хорошего и что плохого в празднике?

Ответы детей.

Педагог. В декабре погода пасмурная, ведь декабрь самый темный месяц в году. В парке, возле домов можно увидеть много птичек: синиц, воробьев, сорок, ворон. Птицы стараются зимой прилететь ближе к людям. Семена засыпало снегом, птицам трудно искать корм.

Поэтому их необходимо зимой подкармливать. Медведь спит в своей берлоге, белочки прыгают по деревьям, ищут семена в шишках. А в сильный мороз они прячутся в дупло. Зайцы обдирают кору деревьев. На реке вода замерзает, покрывается льдом, если мороз сильный.

Куколка – Зима снова «загадывает» детям загадку:

По счету первым он идет, с него начнется Новый год.

Открой скорее календарь, ведь там написано...Январь.

Педагог. Январь – второй месяц зимы. Снега становится много и если мороз не сильный, то можно слепить снеговика, поиграть в снежки. Жизнь в лесу не останавливается. Под снежным покровом проводят зиму мелкие зверьки, зарываются в снег тетерева и рябчики.

Куколка – Зима «загадывает» загадку:

Снег мешками валит с неба, и везде сугробы снега.

То бураны и метели на деревья налетели.

По ночам мороз силен, день прибавился заметно,

Ну, так что за месяц это? Февраль.

Педагог. Февраль – второй месяц года, последний месяц зимы. В феврале погода ветреная, вьюжная. Снег уже не падает крупными хлопьями как в январские снегопады. Но солнце встает все равно

раньше, поднимается все выше и греет уже сильнее. Поэтому, когда стоит солнечная погода, снег на крышах начинается подтаивать и капать вниз. От этого по краю крыши образуются сосульки.

По мере усвоения материала осуществляется переход к следующему времени года.

Куколка – Весна «загадывает» загадку:

Я раскрываю почки, в зеленые листочки.

Деревья одеваю, посевы поливаю, зовут меня ...

Весна.

Педагог. В марте на улице становится теплее, тает снег, образуя ручейки и лужицы, в которых можно пускать бумажные кораблики. Снега еще много, но из-за потепления и дождей он липкий и лепить из него снежки легко и просто. Солнечных дней становится все больше, а солнышко греет сильнее, кое-где начинает пробиваться травка, и появляются первые весенние цветы подснежники и мать-и-мачеха.

Куколка – Весна «загадывает» загадку:

Мишка вылез из берлоги, грязь и лужи на дороге,

В небе жаворонка трель, в гости к нам пришел.
Апрель.

Педагог. Апрель – второй весенний месяц и середина весны. В апреле солнечных дней становится еще больше и на улице заметно теплее. Появляется свежая травка, цветет верба и одуванчики, птички поют. В апреле домой возвращаются перелетные птицы, которые зимовали в теплых краях.

Куколка – Весна «загадывает» загадку:

Зеленеет даль полей, запекает соловей,
В белый цвет оделся сад, пчелы первые летят.
Гром грохочет. Угадай, что за месяц это? Май.

Педагог. В мае начинается цветение яблонь, вишен, слив и цветов: тюльпанов, черемухи и сирени. Распускаются листочки на деревьях.

Куколка – Лето «загадывает» загадку:

Я соткано из зноя, несу тепло с собою,
Я реки согреваю, купайтесь! – приглашаю.

И любите за это вы все меня, я. Лето.

Педагог. Лето – это время сбора урожая хлеба, овощей, фруктов, время отдыха. Летом мы купаемся в море, реках. На деревьях созревают первые фрукты, появляются ягоды. Животные выхаживают своих детенышей. День становится, длиннее и птицы поют, сладкие песни.

В июне наступает теплая пора лета. В этом месяце косят сено, спеет черника, наливаются клубника.

Зеленеют луга, в небе радуга дуга.

Солнцем озеро согрето: всех зовет купаться лето.

Солнце печет, липа цветет, рожь поспевает, когда это бывает? Июнь.

Этот месяц самый яркий, самый пестрый, самый жаркий,

Липа сладкая цветет, первый боровик растет,
Зацветает в поле рожь, грозы нагоняют дрожь,

Пчелы мед таскают в ульи. В общем, весело в июле.

Август – уборка урожая: фруктов, овощей и вкусных ягод. День стал короче, а ночи длинней.

По мере усвоения материала педагог осуществляет переход к следующему времени года.

Куколка – Осень «загадывает» загадку:

Несу я урожай и поля вновь засеваю,

Птиц к югу отправляю, да деревья раздеваю,

Но не касаюсь сосен и елочек, я . Осень.

Кружит, кружит листопад, золотом покрылся сад,

С севера на юг Земли потянулись журавли,

Распахнулись двери школ, что за месяц к нам пришел? Сентябрь.

Педагог. Сентябрь – месяц еще теплый, днем бывает даже жарко, как летом. Но уже чувствуется по утрам и вечерам приближение холодов. В лесу вырастают грибы, белки запасают орешки на зиму.

Октябрь – второй месяц осени. Начинают лить холодные дожди, дуют холодные ветры, небо становится хмурым, листья на деревьях меняют свой цвет, начинают опадать, трава засыхает, отцветают цветочки, вода на реке очень холодная, солнце греет очень мало, пропадают насекомые, улетают перелетные птицы, люди одеваются теплее, убирают в поле и в саду последний урожай.

Ноябрь – третий месяц осени. Опадают последние листочки с деревьев, солнышка очень мало, идут дожди, иногда падают снежинки, становится холоднее, по утрам вместо росы бывает иней, на лужицах появляется первый лед, звери готовятся к зиме, некоторые уже прячутся в норки, некоторые меняют шубку. И снова наступает зимушка – зима.

Методические рекомендации по работе с календарем природы

Педагог предлагает детям рассмотреть календарь природы.

Педагог. Ребята, вы знаете, почему меняются времена года?

Объяснить детям, что времена года идут всегда в одной последовательности по кругу.



Год состоит из 12 месяцев, каждый из которых имеет свое значение. Также в году есть четыре времени года: зима, весна, лето и осень. Каждому сезону года соответствует определенные месяцы. Давайте определим, какие месяцы подходят каждому времени года. Детям предлагаются задания типа: найди на календаре ноябрь; назови месяц, обозначенный голубым цветом; покажи зимние, весенние месяцы, покажи месяц, который зиму начинает, а год заканчивает; распредели названия месяцев по порядку; обозначь осенние месяцы и т.д.

Далее детям предлагают рассмотреть картинки с соответствующей тематикой: изменения природы, жизнью животных, птиц, взрослых и детей.

Примерные игры с многофункциональным модулем «Времена года»

Игра «Когда это бывает?»

Цель игры: уточнять представление детей о временах года: лето, осень, зима, весна, вспомнить признаки этих времен года и находить признаки этих времен года на модуле.



Ход игры:

Педагог убирает все детали с модуля. Кладет деревья в разном порядке. Дети должны собрать дерево, соответственно временам года и рассказать, почему они так сделали.

Игра «Бывает – не бывает»

Цель игры: обучать составлению и использованию в речи сложноподчиненных предложений, активизировать и обогащать словарь детей.

Ход игры:

Педагог рассказывает о каком-либо времени года, но не говорит о каком, выкладывая разные картинки на странички модуля. Например, кладет картинку лыжи на страничку времени года – лето, допускает ошибку. Дети пытаются угадать время года, описываемое воспитателем и положить картинку (лыжи) соответственно времени года – Зиме, объясняя свой выбор.

Игра «Что будет если?»

Ход игры:

Эта игра построена на вопросах и ответах. Например: что будет, если летом пойдет снег? Что будет, если будет все время лить дождь? Что будет, если насекомые оживут зимой? и т.д.

Игра «А что еще?»

Цель игры: развитие у детей дошкольного возраста мышления, речи и воображения по средствам игр в вопросы. Педагог начинает предложение, а дети заканчивают.

Например:

– Дождь идет, а еще? Капает, льет, стучит, моросит.

– Солнышко светит, а еще? Греет, согревает, радуется, дает тепло.

– Снег идет, а еще... (падает, искрится, тает, радуется, быть холодным)

– Цветы растут, а еще? Пахнут, отцвели, расцвели, замерзли.

– Листья растут, а еще? Опадают, желтеют, летят, шелестят.

– Медведь спит, а еще? Ест, ходит, ломает ветки, сосет лапу.

– Птица летает, а еще? Прыгает, вьет гнездо, высиживает птенцов, клюет, радуется весне.

– Заяц прыгает, а еще? Ест, спит, линяет, убегает.

– Еж ест, а еще? Спит, быстро бегаёт, запасает корм.

Игра «Хорошо – плохо»

Цель: учить детей находить противоречия в природе.

Педагог называет природное явление, дети называют положительные свойства или отрицательные свойства.

Например:

Педагог. Дождь – хорошо, почему?

Дети. Потому, что растут растения; пьют воду птицы и животные; нет пыли; когда на улице жарко, мелкий дождик холодит и т.д.

Педагог. Дождь – плохо, почему?

Дети. Лужи появляются; гулять нельзя; белье намокло; грустное настроение и т.д.

Игра «Что на что похоже?»

Цель: развитие связной речи и творческих способностей ребенка.

Детям предлагается подобрать похожие слова (сравнения). Например:

Белый снег похож на что?

Синий лед похож на что?

Густой туман похож на что?

Чистый дождь похож на что?

Блестящая на солнце паутина похожа на что?

День похож на что?

Игра «Подружи слова»

Цель: образование сложных слов и развитие воображения. Например:

Листья падают – листопад. Снег падает – снегопад. Вода падает – водопад. Сам летает – птица и т.д.

Игра «А что, если?»

Цель: развитие связной речи и мышления у детей дошкольного возраста.

Воспитатель начинает фразу, дети заканчивают. Например:

Педагог. Что бы произошло, если бы не было птиц? Что бы произошло, если бы не было снега, дождя, солнца, ветра?

Модуль «Волшебная дорожка»

Модуль изготовлен из плотной ткани, сшит в виде дорожки с десятью прозрачными кармашками, имеет шесть комплектов тематических картинок

(геометрические фигуры, животные, птицы, насекомые, предметы, транспорт) и две прищепки, выполняющие функции меток (сужения поля поиска.)



Цель игры:

1. Научить детей задавать вопросы, благодаря которым ребенок узнает об окружающем мире, расширяя свой словарный запас.

2. Классифицировать любые объекты окружающего мира и быть внимательным, не повторять вопросы.

Методические рекомендации по применению модуля «Волшебная дорожка» в воспитательно-образовательной деятельности

Педагог раскладывает картинки по кармашкам и задумывает один из предметов, изображенных на картинках. Дети должны отгадать задуманный предмет, задавая вопросы, на которые педагог может отвечать только «да» или «нет». Дорожку можно делить меткой (прищепкой) на две части, сужая поле поиска и облегчая поиск задуманного предмета.

Примерные дидактические игры с модулем «Волшебная дорожка»

Педагог кладет в кармашки картинки различной тематики: животные, грибы, транспорт. Тогда вопросы могут звучать так:

Игра «Ассорти»

- Это гриб? – Нет.
- Это транспорт? – Да.

- Это наземный транспорт? – Да.
- Он возит людей? – Да.
- Это автобус.

Игра «Угадай по части (по подсистеме)»

В этой игре можно задавать только такие вопросы, которые обозначают, что делают с предметом или, что предмет делает. Например:

- Его можно есть? – Нет.
- На нем можно ездить? – Да.
- Можно перевозить грузы? – Да.
- Это грузовая машина.

Игра «Кто, где живет?»

В этой игре можно задавать вопросы, помогающие угадать предмет по надсистеме:

- Этот предмет живет в лесу?

А затем уточняющие вопросы, сужающие поле поиска:

- Это животное?

– Это дом?

Игра «Поиск геометрической фигуры»

Фигуры расставляем на дорожке в любом порядке. Задумываем фигуру (пусть это будет – круг). Ребенок, предположим, устанавливает метку посередине пояска. И задает вопросы:

- Эта фигура находится справа от метки? – Нет.
- Это плоскостная фигура? – Да.
- Это маленькая фигура? – Нет.
- Это круг? – Да.

Игра «Найти транспорт»

Картинки расставить на дорожке в любом порядке, не пользуемся прищепкой меткой. Примерные вопросы:

- Это наземный вид транспорта? – Нет.
- Это воздушный вид транспорта? – Да.
- Винт расположен горизонтально? – Да.
- Это самолет!

Также можно использовать в игре слово – сколько? Например: Нужно придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов – сколько?

Сколько в кармашке грибов? Сколько ядовитых? Сколько съедобных? Сколько грибов с красной шапочкой? Сколько животных?

За каждый придуманный вопрос можно раздавать детям фишки. Выиграет, тот, кто наберет больше фишек.

Игра «Молчанка»

В этой игре также угадываем задуманный предмет, но играем, молча, используя невербальные формы общения (жесты, мимику). И вопрос, и ответ – молча. В дорожке может быть пять картинок.

Игра «Чем больше, тем лучше»

В этой игре выигрывает тот, кто, рассматривая дорожку с картинками, сумеет придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов – как, почему, кто, что, когда и где. Также можно

рассматривать одну картинку на дорожке и придумывать самые разные вопросы.



Модуль «Путешествие с Клепом»



Модуль изготовлен из плотной фетровой ткани, размер 50*40, толщиной три мм; сшит в виде прямоугольника, разделенного на четыре части атласной лентой, в середине которого деревянный персонаж по имени Клеп, с подвижными частями тела.

Также на модуле расположены различные предметы – пластмассовая машинка, фетровый домик, дерево в обезьянкой, елочка с девочкой, которые легко можно отстегнуть используя кнопки.

Цель игры: формирование пространственных представлений у детей дошкольного возраста.

Методические рекомендации по применению модуля «Путешествие с Клепом» в воспитательно-образовательной деятельности по формированию пространственных представлений у детей младшего дошкольного возраста

Работа по формированию пространственных представлений у детей, включает ориентировку в трехмерном (основных пространственных направлениях) и двухмерном (на листе бумаги) пространстве. Главным здесь является проведение тщательно подобранных упражнений, заданий-поручений, заданий – игр с предметами и без них.

Для формирования пространственной ориентировки у дошкольников, педагог должен выстраивать свою методическую работу с учётом возрастных и психологических особенностей детей на каждом возрастном этапе. Кроме этого, процесс обучения должен способствовать самостоятельному выявлению детьми основных свойств и отношений, развитию познавательных способностей детей. Наиболее рационально для этого использовать игры и игровые упражнения.

В играх с детьми дошкольного возраста все подчинено дидактическому принципу «от простого – к сложному». Так, например, в словесных играх этот принцип выражается в переходе от более простых к более сложным пространственным характеристикам (от «на, в, под, за», к «между, возле, вдоль, напротив»). При определении местонахождения того или иного предмета, от ориентировки «от себя», к ориентировке «от предмета», в ускорении темпа игры.

В результате можно выделить следующие этапы работы с игровым модулем:

1. **Формирование пространственных представлений с точки**

отсчета от себя: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.

2. **Формирование пространственных представлений с точки отсчета от предмета, от другого человека.**

3. **Формировать умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.**

4. **Формирование умений ориентироваться на плоскости ориентировка на фетровом модуле.**

Примерные игры на формирование пространственных представлений: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади.

Игра «Части тела»

Воспитатель обращает внимание на фетровый модуль и знакомит ребят с маленьким человечком, которого зовут Клеп, он очень подвижный, у него все время двигаются ручки и ножки. (педагог дергая за веревочку, показывает как Клеп это делает). Клеп просит детей помочь ему разобраться, где у него правая, где левая ручка и ножка, как называются у него части тела. После человечек просит ребят поиграть с ним в разные игры.

Игра «А что у меня справа?»

Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается посмотреть в центр фетрового модуля и назвать – что расположено справа от человечка. Справа от человечка расположено: елочка с куколкой Машенькой, домик и машинка. Слева от человечка расположено: дерево, а на дереве сидит обезьянка.

Игра «А что у меня слева?»

Воспитатель просит детей вспомнить, где у них левая рука. Слева от человечка расположено: дерево, а на дереве сидит обезьянка. Затем одному из детей предлагается посмотреть, что вверху (человечек поднимает ручки вверх): вверху птичка, которая может летать и вверх и вниз. Ребенок дергает ниточку, имитируя полет птички. Человечек опускает ручки вниз. Внизу растут цветочки. Человечек спрашивает ребят какого они цвета?

Игра «Отгадай – где?»»

Воспитатель выставляет несколько игрушек на фетровый модуль, просит одного из детей сказать, где стоят игрушки.

Примерные игры на формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому

Игра «Что изменилось?»»

Педагог располагает на столе перед детьми в два ряда игрушки, по три в каждом ряду и предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза.

Вариант 1. Педагог убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез котенок, который был внизу между щенком и куколкой Машей.

Вариант 2. Педагог меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, котенок сидел внизу слева, а птичка полетела вверх. За солнышком спряталось облачко, а после облачко исчезло. Или убрать все облачка и спросить детей, что изменилось?



Модуль «По воде, по земле, по воздуху»



Модуль изготовлен из плотной фетровой ткани, размер 50*40, толщиной три мм; сшит в виде игрового поля, разделенного на три части: море, земля, воздух. В набор входят картинки: пароход, самолёт, автобус, грузовая машина, фетровые легковые машинки, ракета, вертолёт, парусник, пароход, трамвай, экскаватор, троллейбус.

Благодаря данному модулю ребенок узнает названия основных видов транспорта. Также данный набор будет верным помощником в освоении счета и поможет педагогам на занятиях в детских садах как

индивидуально, так и для коллективных занятий в качестве демонстрационного материала.

Цель игры:

1. Научить детей дошкольного возраста отличать и называть водный, воздушный, наземный и железнодорожный транспорт.

2. Размещать картинки транспорта на нужную картину (воздушный – небо, водный – море, наземный – дорога, железнодорожный – железная дорога);

3. Развивать мышление, воображение, память, сообразительность, играя с модулем.

Примерные дидактические игры с модулем «По воде, по земле, по воздуху»

Игра «Назови»

Педагог. Какой транспорт передвигается по земле, покажите и назовите его? Как его можно назвать одним словом? Какой нужен транспорт, чтобы тушить пожар, перевозить больных и т.д.

Педагог. Какой **транспорт** передвигается по воздуху, покажите и назовите его? Как его можно назвать одним словом? Какой нужен транспорт, чтобы изучать звезды?

Педагог. Какой **транспорт** передвигается по воде, покажите и назовите его? Как его можно назвать одним словом? Как перебраться через море? Есть ли транспорт для детей? Почему люди не ходят пешком?

Игра «Закончи предложение»

Педагог. Пассажиры плывут на большом..... (пароходе). Ребята ловят рыбу сидя в... (лодке). Катя и Паша выходят из ... (трамвая, автобуса, машины). Пассажиры летят на... (самолете). Космонавт летит на..... (ракете).

Игра «Что делает?»

Педагог. Автобус.

Дети. Едет, поворачивает, тормозит, останавливается.

Педагог. Пароход.

Дети. Плывет, гудит, движется, отходит, отплывает.

Педагог. Самолет.

Дети. Летит, взлетает, приземляется, садится, падает.

Педагог. Машина.

Дети. Едет, сигналиит, мчится, ждет, тормозит, поворачивает.

Игра «Какой?»

Дети подбирают прилагательные к словам – самолёт, машина, автобус, ракета. Примерные слова: хороший, плохой, новый, современный, старый, большой, маленький, скоростной, сверхзвуковой, реактивный, пассажирский, военный, почтовый, боевой, спортивный, учебный и т.д.

Дети. Самолет – пассажирский, военный, большой.

Игра «Закончи предложение»

Педагог. Автобус едет быстро, а электричка еще

...

Дети. Быстрее.

Педагог. Вертолет летит высоко, а самолет еще...

Дети. Выше.

Педагог. Катер сигналил громко, а пароход еще....

Игра «Для чего нужен этот транспорт?»

Педагог. Трамвай.

Дети. Перевозить людей.

Педагог. Грузовая машина.

Дети. Перевозить грузы.

Педагог. Экскаватор.

Дети. Копать яму.

Педагог. Ракета.

Дети. Изучать звезды и планеты.

Игра «Все профессии нужны, все профессии важны»

Дети берут картинку – летчик, помещают его на фетровый модуль, далее ищут соответствующий шаблон картинку, который необходим летчику.

Дети. Летчику нужен ...

Дети. Капитану Космонавту ... Водителю

Заключение

Организация образовательного пространства и разнообразие материалов, оборудования и инвентаря должны обеспечивать возможность самовыражения детей. Среда должна быть разнообразной и сложной, состоять из элементов, необходимых для формирования и оптимизации всех видов деятельности ребенка. Разнообразие и сложность среды позволит ребенку отыскивать, выбирать, а затем самостоятельно создавать творческие предметы своей моторной, сенсорной, манипулятивно-познавательной, художественной и игровой активности. Благодаря связанности среды, ребенок будет воспринимать различные виды своей деятельности как взаимообусловленные и дополняющие друг друга. Среда должна быть достаточно гибкой и управляемой, как со стороны педагога, так и ребенка. Гибкость и управляемость средой позволит ребенку максимально широко проявить свою активность и стремление к

преобразованию мира, а воспитателю – видоизменить структуру и функции различных объектов и предметов в соответствии с различными педагогическими задачами. Изменяя условия и предметное окружение, побуждая детей принимать самостоятельное решение, воспитатель может достичь своих целей. С точки зрения организации образовательной среды, следует отметить, что важна правильная организация предметной среды, активизирующая ребенка на творческую активность.

Литература

Володина И.А. Предметно-развивающая среда в ДОУ в условиях реализации ФГОС.//Молодой ученый. – 2015. – № 11. – с.1301 – 1304. – URL

Содержание

От автора.....	5
Модуль «Волшебный комодик Геометрик».....	10
Модуль «Математическая гусеница».....	19
Модуль «Сказочный сундучок».....	40
Модуль «Времена года».....	52
Модуль «Волшебная дорожка».....	71
Модуль «Путешествие с Клепом».....	78
Модуль «По воде, по земле, по воздуху».....	84
Заключение.....	90
Литература.....	92

