

«Солтүстік Қазақстан
облысы әкімдігінің
білім басқармасы»
КММ «Әдістемелік
орталық»
коммуналдық
мемлекеттік
мекемесі»
КММ»



КГУ «Методический
центр» КГУ
«Управление
образования акимата
Северо-
Казахстанской
области»

«Ойыннан – білімге» әдістемелік құрал

Методическое пособие
«От игры к знаниям»



город Петропавловск, 2024 год

ББК 74.1

М-54

Рекомендовано решением Экспертного совета КГУ «Методический центр» КГУ «Управление образования акимата Северо-Казахстанской области» протокол № 4 от 13.05.2024 г.

П-4-14

Рецензенты: Бикбаева Вера Павловна, заведующая отделением «Дошкольное образование», КГКП «Высший колледж им. М.Жумабаева»; Смаилова Алия Абуталиповна, преподаватель казахского языка ГККП «Ясли-сад «Ақ бота»

Авторы/составители:

Абилова Жанна Еркеновна, заведующая ГККП «Ясли-сад «Ақ бота»
Ешкеева Светлана Васильевна, методист, воспитатель ГККП «Ясли-сад «Ақ бота»
Слётин Анастасия Николаевна, воспитатель высшей категории ГККП «Ясли-сад «Ақ бота»

М-54 Методическое пособие «От игры к знаниям». Авторы-составители: Абилова Ж.Е., Ешкеева С.В., Слётин А.Н., – г.Петропавловск. 2024 г. – стр. 103

Краткая аннотация: В пособии внедрен опыт работы педагогического коллектива ГККП «Ясли-сада «Ақ бота» по проекту «Ойыннан-білімге». Данное методическое пособие адресовано воспитателям, педагогам дошкольных образовательных учреждений, инструкторам по физической культуре и родителям. Методическое пособие представляет собой описание авторских пособий и их применение в организованной деятельности.

Мазмұны Содержание

Полифункциональные пособия как инновационный метод дошкольного воспитания и обучения. <i>Абилова Ж.Е.</i>	5
Методика использования полифункционального пособия для дошкольников «От игры к знаниям» <i>Ешкеева С.В.</i>	8
Полифункциональное пособие «Сегізаяқ». <i>Байзакова А.К., Слётина А.Н., Смаилова А.А.</i>	11
➤ Интегрированная организованная деятельность в предшкольной группе «Осьминог, обитатель морей». <i>Байзакова А.К.</i>	18
➤ КВН «Море знаний – океан открытий» с пособием «Сегізаяқ». <i>Слётина А.Н.</i>	21
➤ Ұйымдастырылған іс-әрекет: «Қазақ тілі». Тақырыбы: «Менің Отаным». <i>Смаилова А.А.</i>	25
Полифункциональное пособие «Умный дом». <i>Драузина Л.Ф., Копытко Ю.В., Корсунова Н.В., Островская И.А.</i>	28
➤ Варианты игр и упражнений с домиком. <i>Островская И.А.</i> ...	34
➤ Игровая деятельность: «Модный приговор» для детей старшего возраста. <i>Копытко Ю.В.</i>	39
➤ Дидактическая игра «Перелётные и зимующие птицы». <i>Драузина Л.Ф.</i>	43
➤ Дидактическая игра «Сказки перепутались». <i>Корсунова Н.В.</i> ..	46
Пособие «Многофункциональные волшебные камни» для детей дошкольного возраста. <i>Малеева Т.В., Морозова Е.С.</i>	49
➤ Организованная деятельность: «Морское путешествие» в средней группе, с использованием нетрадиционной техники рисования «Роспись на камнях или ожившие камушки». <i>Малеева Т.В., Морозова Е.С.</i>	55
Полифункциональное игровое пособие «Ғажайып гүл». <i>Гордиянова Т.А., Жамангареева Д.В., Кутушева Г.Ж.,</i>	58
➤ Развитие связной речи у детей 2-3 лет с использованием игрового пособия «Ғажайып гүл». <i>Жамангареева Д.В.</i>	62
➤ Конспект интегрированной организованной деятельности «В мире профессий» для предшкольной группы. <i>Гордиянова Т.А.</i>	65
➤ Игровая деятельность «Мир казахских орнаментов». <i>Кутушева Г.Ж.</i>	68
Мектеп жасына дейінгі балаларға қазақ тілін үйретуде Activ Inspire бағдарламалық құралын қолдану. <i>Смаилова А.А.</i>	74

Activ Inspire бағдарламалық құралы арқылы әзірленген ұйымдастырылған іс-әрекеттердің үлгісі. Смаилова А.А.	76
➤ «Менің ойыншықтарым»	
➤ «Мамандықтар»	

Нетрадиционное оборудование для организованной деятельности в бассейне для детей дошкольного возраста.	82
➤ Рекомендации по изготовлению и использованию нетрадиционного оборудования для организованной деятельности в бассейне для детей дошкольного возраста. <i>Богданчиков А.Ю.</i>	83
➤ Картотека игр в бассейне с нетрадиционным оборудованием. <i>Богданчиков А.Ю.</i>	85
➤ Квест-игра «Путешествие за золотым ключиком» с использованием нетрадиционного оборудования в бассейне. <i>Богданчиков А.Ю.</i>	92
➤ Конспект организованной деятельности по плаванию «Подводный мир» с нетрадиционным оборудованием для детей старшей группы. <i>Байгужин Е.М.</i>	94
➤ Мектепалды тобының балаларына бассейнде жүзу бойынша «Мен жүзе аламын» тақырыбындағы стандартты емес жабдықтармен іс әрекет. <i>Муканов Ж.К.</i>	98



Абилова Жанна Еркеновна
Заведующая
ГККП «Ясли-сад «Ақ бота»,
руководитель-организатор

Полифункциональные пособия как инновационный метод дошкольного воспитания и обучения

Современный мир непрерывно меняется и это не обошло и систему образования. Сегодня активно идет процесс смены образовательных стандартов, меняются способы и средства обучения детей. Принцип один – современным детям – современное образование. Вследствие этого возникает вопрос: современные дети – какие они?

Современные дети, находящиеся в дошкольном возрасте, представляют собой уникальное поколение, которое отличается от предыдущих как в плане своих характеристик, так и во взаимодействии с окружающим миром. Стремительное развитие технологий, изменения в социокультурной сфере и сдвиги в структуре семьи оказывают существенное влияние на формирование их личности и потребностей. В свете этих изменений, понимание современных детей в дошкольном образовании становится ключевым аспектом успешной работы педагогов.

Одной из основных черт современных детей является раннее вовлечение в цифровую среду. В силу широкого доступа к смартфонам, планшетам и компьютерам дети уже с самого раннего возраста оказываются в мире информационных технологий. Это создает новые вызовы и возможности для дошкольного образования. Педагогам необходимо адаптировать методики обучения к цифровой реальности, учитывая специфику восприятия информации и развитие цифровых навыков у детей.

Кроме того, современные дети проявляют повышенный уровень активности. Из-за быстрого темпа жизни и избытка информации в окружающем мире, дети могут испытывать затруднения в концентрации внимания и усидчивости. Они быстро бросают начатое дело и переключаются на другое, но тоже не доводят его до конца. Поэтому важно использовать интерактивные методики обучения, игровые подходы и разнообразные активности, которые способствуют участию детей в учебной деятельности и удержанию их внимания.

Современные дети менее самостоятельны. Они затрудняются принимать решения, делать выбор и выводы без помощи взрослых. Они мало общаются «вживую», плохо говорят, тяжело вступают в контакт. У детей пропадает интерес и потребность общаться со сверстниками, поддерживать контакт со взрослыми. Страдает ориентировка в пространстве.

Также следует отметить увеличение доли детей с особыми образовательными потребностями. В современном обществе все больше внимания уделяется инклюзивному образованию, что предполагает создание условий для полноценного обучения и воспитания детей с различными особенностями развития. Педагогам следует быть готовыми к работе с такими детьми, обладать знаниями о специфике их потребностей и использовать индивидуализированные подходы к обучению.

Помимо перечисленных выше особенностей современные дети очень образованы в области информационных коммуникаций. Они знают больше своих родителей, и между ними колоссальная разница. Они легко и быстро воспринимают информацию, у них быстрее реакция. Современные дети талантливы, у них много интересов, у них не возникает проблем с поиском информации. Информационно они взрослеют раньше, а социально – значительно позже.

Современные дети дошкольного возраста представляют собой особую группу, которая требует особого внимания со стороны образовательной системы. Изучение и понимание их особенностей позволит разработать более эффективные стратегии воспитания и обучения, обеспечивая им лучшие возможности для развития и успешной адаптации в современном мире.

В связи с этим типовая учебная программа дошкольного воспитания и обучения ставит задачу создать все условия для всестороннего развития дошкольников, раскрыть потенциал каждого ребенка с учетом их интересов, потребностей и особенностей. Важнейшим инструментом для реализации всех вышеперечисленных качеств является правильно продуманная предметно – развивающая среда для дошкольников. Значение её заключается в том, что она стимулирует детей к активному и исследовательскому поведению, развивает их творческое мышление, способствует развитию моторики и координации движений, а также помогает развивать социальные навыки через игровую деятельность с другими детьми.

Кроме того, предметно-развивающая среда в дошкольных учреждениях также является важным инструментом для поддержки индивидуальных потребностей каждого ребенка, так как она позволяет адаптировать задачи и материалы под уровень и интересы каждого ребенка.

Важными принципами организации предметно-развивающей среды являются: доступность, разнообразие, безопасность, эстетичность, индивидуализация.

Предметно-развивающая среда играет ключевую роль в формировании полноценной личности ребенка в дошкольном возрасте. Эффективное использование разнообразных материалов и игровых средств способствует всестороннему развитию детей, развивает их фантазию, творческое мышление, социальные навыки и многое другое. Поэтому создание благоприятной и разнообразной предметно-развивающей среды должно быть одним из приоритетов в работе дошкольных образовательных учреждений.

Создание полифункциональных пособий педагогами своими руками на основе предметно-развивающей среды для дошкольников являются очень эффективным способом обогащения образовательного процесса. Полифункциональные пособия выполняют ряд задач, направленных на всестороннее развитие детей. Пособия содержат элементы, которые помогают развивать логическое мышление, способствуют пониманию причинно-следственных связей, улучшают концентрацию внимания и развивают умение решать проблемы. Пособия включают игровые элементы, которые требуют управления движениями рук и тела. Это способствует развитию мелкой моторики, координации движений и улучшению моторных навыков. Пособия включают материалы и задания, которые поощряют детей к экспериментированию, творчеству и самовыражению. Это развивает их фантазию, способность к инновационному мышлению и креативные способности. Полифункциональные пособия могут способствовать развитию навыков взаимодействия с другими детьми, учат делиться, сотрудничать, решать конфликты и уважать чужие мнения и чувства. Полифункциональные пособия помогают создать стимулирующую и интерактивную обучающую среду, которая способствует активному участию детей в обучении и исследовании окружающего мира.

Полифункциональные пособия в ДО играют важную роль в разностороннем развитии детей дошкольного возраста. Они не только способствуют усвоению знаний, но и развивают навыки, необходимые для успешной адаптации в современном обществе. Поэтому создание и использование таких материалов эффективно в рамках дошкольного образования.



Ешкеева Светлана Васильевна
Методист, воспитатель
педагог-модератор

Методика использования полифункционального пособия для дошкольников «От игры к знаниям»

Игровая деятельность в дошкольных образовательных учреждениях является неотъемлемой частью содержания и структуры воспитательно-образовательного процесса. С одной стороны, игры имеют самостоятельную ценность, через них дети расширяют свой кругозор, постигают нормы и правила поведения в обществе. С другой стороны, педагоги используют игры как ключевой вид деятельности в образовательном процессе через различные виды занятий и варианты взаимодействия.

В меняющемся мире важно развивать способность педагога слушать детей, задавать вопросы, искать доказательства, критически анализировать и творчески экспериментировать. Педагоги должны быть активными исследователями, создавать новые формы работы с детьми, быть инновационными и ответственными.

Задача педагога - не утомлять детей своими объяснениями, а создавать условия для того, чтобы дети самостоятельно учились и принимали решения, находили ответы на вопросы, думали, исследовали, считывали сигналы и ориентировались в них. Для этого необходимо организовать различные виды игр (игра, движение, познание, творчество, исследование, труд и самостоятельность) в той форме, которая интересна ребенку. Практически невозможно заставить детей что-то делать, если они не согласны или не заинтересованы в этом. Это подтолкнуло нас к созданию дополнительных условий для модификации существующих проблем в развитии детей и более активному включению механизмов компенсации.

Одним из таких дополнительных условий является создание полифункциональных пособий "От игры к знаниям". С помощью этих пособий мы помещаем детей в игровую среду, где они приобретают различные тактильные ощущения. Кроме того, тактильные и моторные ощущения напрямую связаны с мыслительными операциями. Такие пособия позволяют детям знакомиться с существенными признаками

предметов и закономерными связями между ними, формировать систематические знания и усваивать большой объем информации.

Полифункциональные пособия предназначены для детей дошкольного возраста. Их использование способствует развитию словесно-логического мышления, воображения, концентрации внимания, образной памяти, связной речи, расширению кругозора ребенка, интереса к отражению реальных предметов и явлений, самостоятельности. Во время совместных игр с пособиями у детей формируются дружеские взаимоотношения и умение регулировать собственное поведение.

Полифункциональное пособие «От игры к знаниям» - это пособие с разнообразными развивающими и дидактическими материалами, стимулирующими детскую деятельность. Его можно использовать как в качестве развивающих, так и в качестве игровых материалов.

Всё содержимое пособия доступно для использования. Дети могут использовать пособия в свободной игре, по собственному замыслу и сюжету игры, с разными функциями, по своему желанию и внутреннему запросу.

При использовании пособий способы обеспечения активной социализации и индивидуализации дошкольников включают: различные игровые ситуации, конкретизацию задач, усложнение действий по решению общих проблем, подбор оптимального варианта содержания игры, дополнение, изменение и преобразование знакомого материала, создание новых сочетаний элементов, создание новых ситуаций. Применение известного в игре, самостоятельное исследование, приобретение ребенком опыта поведения, сначала на основе подражания, по образцу, затем самостоятельно, заключается в нахождении оптимального для ребенка способа решения проблемы.

Для решения задач используются полифункциональные пособия, позволяющие развивать все навыки, в зависимости от возраста ребенка. В игру может играть один или несколько детей (в зависимости от учебной задачи). Используя эти пособия, педагоги могут решать различные задачи по целостному развитию ребенка и открывать новые возможности для развития умственной деятельности: это развивает познавательные интересы, творческое мышление и воображение.

С помощью этих пособий:

- дети смогут потрогать и рассмотреть предметы, назвать их свойства;
- обогащается активный и пассивный словарный запас ребенка;
- создается сплоченность группы и возникают положительные эмоции;
- развивается переключение и устойчивость внимания;
- развивается слуховая и зрительная память, воображение и логическое мышление;
- развивается моторика и тактильные ощущения.

Качества личности ребенка, развитию которых способствуют занятия с этими пособиями:

- эмоционально-произвольные качества: организованность (преодоление импульсивности), сосредоточенность, внимание, активность, умение преодолевать трудности в достижении целей, сознательный контроль поведения;
- коммуникативные качества: навыки общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми, умение организовывать свои мысли, свобода общения, умение слушать, сопереживать, умение доброжелательно относиться и помогать друг другу;
- любознательность (дети активно участвуют во всех видах игры и проявляют интерес к окружающему миру);
- самостоятельность (способность самостоятельно решать задачи).

Заключение.

Полифункциональное пособие "От игры к знаниям" для детей дошкольного возраста - это образовательный инструмент с интересными элементами, который позволяет решать задачи развития детей.

Материал многофункционален, направлен на решение нескольких задач одновременно, может быть использован с детьми разного возраста и учитывает индивидуальные особенности развития детей.

Разнообразие игр не ограничено. Пособие всегда можно дополнить новыми элементами и направлениями.

Пособие будет интересно воспитателям детских садов и родителям детей дошкольного возраста.

Полифункциональное пособие «Сегізаяқ»



Авторы



**Байзакова
Айгуль
Кахармановна**
Воспитатель,
педагог-модератор



**Слётина
Анастасия
Николаевна**
Воспитатель,
высшая



**Смаилова
Алия
Абуталиповна**
қазақ тілі оқытушысы,
педагог - зерттеуші

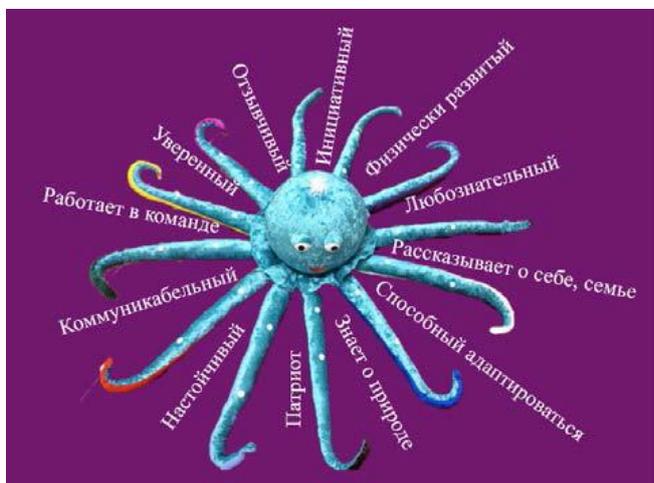
Важнейший инструмент игры - игрушка. Игрушка – спутник жизни ребенка, источник его радости. Хорошая игрушка побуждает ребенка к размышлениям, ставит перед ним различные игровые задачи. А это способствует всестороннему развитию личности, что и требует от нас Типовая учебная программа дошкольного воспитания и обучения, также игрушка помогает плавно переходить от одного вида деятельности к другому.

Игра и игрушка неразделимы. Игрушка может оживить игру. В познавательном отношении она выступает для ребенка как некий обобщенный эталон окружающей его материальной действительности. Но ценность игр и игрушек не только в приобщении ребенка к жизни, а главное, они являются важным фактором постепенного движения психического развития ребенка, позволяющим ему реализоваться во всех видах деятельности на более высоком уровне.

Для эмоционального, познавательного, речевого, сенсорного, художественно-эстетического развития детей воспитатели, педагоги уделяет большое значение игрушкам, так как они служат основным дидактическим материалом. Поэтому игрушка должна быть привлекательной для ребенка, доставлять ему радость и удовольствие, формировать правильное представление об окружающем мире, стимулировать активную игру.

Все эти размышление привели нас к созданию своей авторской полифункциональной игрушки "Сегізаяк" своими руками, которая позволит нам сформировать у выпускника дошкольной организации следующие качества:

- уверенный в себе;
- физически развитый;
- эмоционально отзывчивый;
- любознательный;
- коммуникабельный;
- настойчивый;
- умеющий работать в команде;
- инициативный;
- способный адаптироваться;
- имеющий первичные представления о себе, семье, обществе, государстве, мире и природе.



Актуальность данного пособия в том, что оно имеет развивающее, обучающее и воспитывающее значение, разработано с учетом современных педагогических технологий, способствующих активизации деятельности дошкольников, индивидуализации обучения и воспитания. В соответствии с ГОСО дошкольного воспитания и обучения пособие «Сегізаяк» отвечает следующим требованиям: содержательно-

насыщенное, трансформируемое, полифункциональное, вариативное, мобильное, доступное, безопасное, т.к. сшито из ткани и эстетически-привлекательное.

Полифункциональное пособие «Сегізаяк» сделано из тканей: королевский велюр, флис, наполнитель – холофайбер. Ткань и наполнитель безопасны для жизни ребенка и не вызывает аллергических реакции. Еще мы старались сделать наше пособие эстетичным, ярким, интересным и привлекательным.

Пособие "Сегізаяк" уникально, оно состоит из головы и 3 комплектов щупалец.



(Рис.1)

«Сегізаяк» с комплектом №1 (Рисунок 1) состоит из 12 щупалец. Они двухсторонние: верхняя сторона одного цвета, а нижняя сторона разноцветная, 12 щупалец - 12 цветов. На верхней стороне есть липучки, на которые можно расположить картинки, карточки, цифры, звуки и т.д.

«Сегізаяк» с комплектом №2 (Рисунок 2) по расцветке такой же как №1, но каждая щупальца состоит

из 4 частей, которые крепятся друг к другу липучками.

«Сегізаяк» с комплектом №3 - ленточные, длинные щупальца с палочкой на конце.



(Рис.2)



(Рис.3)

Все комплекты щупалец съемные, их легко менять.

Игры с пособием

«По кругу идем, слоги назовем»

Задачи: учить произносить два звука слитно. Учить правильно произносить специфические звуки казахского языка, если игра проводится в организованной деятельности по изучению казахского языка. Формировать умение детей делать звуковой анализ слога. Развивать речь, способность различать гласные и согласные, твердые и мягкие звуки, делить слова на слоги.

Оборудование: «Сегізаяк» с щупальцами №1, карточки со звуками.

Форма проведения игры: групповая, индивидуальная, подгрупповая.

Ход игры: воспитатель, педагог заранее готовит «Сегізаяқ» со звуками и объясняет детям задачу игры.

- Ребята, вы видите на щупальцах «Сегізаяқ» расположились звуки. Какие это звуки? (Дети называют: гласные или согласные).

-Правильно! А, теперь посмотрите какой звук на голове «Сегізаяқ»? (На голову «Сегізаяқ» звук, который нужно закрепить с детьми или познакомить).

– А, теперь мы будем ходить по кругу и произносить 2 звука слитно, то есть соединяем звук, который на голове со звуками, которые на щупальцах.

Игра имеет несколько вариантов:

1. Произнести два звука слитно по кругу.

2. Произнести звуки и назвать различия звуков по способу образования (гласный, согласный).

3. Произнести звуки, сделать звуковой анализ слога.

4. Можно придумать слова, которые начинаются на тот звук, который расположен на голове «Сегізаяқ».

5. Можно придумать слова, начинающиеся на получившийся слог:

-ма-, -мо-, и т. д.

«Шифры от «Сегізаяқ»»

Задачи: учить правильно произносить звуки, формировать навыки словосложения, способствовать развитию мелкой моторики и взаимосвязи с формированием речи, внимания, осознанного чтения, произношения и мышления, развивать навыки работы в команде.

Оборудование: «Сегізаяқ» с щупальцами №1, схемы из орнаментов (Приложение №), буквы.

Форма проведения игры: групповая, индивидуальная, подгрупповая

Ход игры: - Ребята, «Сегізаяқ» под щупальцами спрятал загадки в виде схем из орнаментов. Давайте расшифруем слова нашего «Сегізаяқ». Но, прежде чем начать игру, давайте вспомним виды орнаментов казахского народа: қошқар мүйіз, тұмарша, ботакөз, гүл. Каждый орнамент – это буква казахского и русского алфавита, отличаются друг от друга цветом, видом. Будьте внимательны, когда будете расшифровывать слова.

Ребенок по схеме составляет слово, после того как слово получится на эту схему нужно будет поставить картинку данного слова со звуками.

«Танцы с осьминогом»

Задачи: учить правильно произносить специфические звуки казахского языка в слове. Развивать речевую активность, память, логическое мышление, обогащать словарный запас.

Оборудование: «Сегізаяқ» №1, карточки с картинками по темам.

Форма проведения: фронтальная, групповая, парная, подгрупповая, индивидуальная.

Ход игры: Воспитатель, педагог готовит «Сегізаяқ» с картинками на щупальцах.

-Ребята, наш «Сегізаяқ» зовет нас танцевать. Но, он нас не только танцевать зовет, но и назвать картинки (слова, словосочетания, предложения или ответить на вопросы по картинке), которые расположились на щупальцах. Сейчас заиграет музыка и вам нужно идти и танцевать по кругу. Когда музыка остановится, вы тоже останавливаетесь и называете картинку на щупальце, возле которой остановились.

«Я умею сочинять»

Задачи: учить ребенка синтезу, обобщению и анализу различных понятий. Обогащать словарный запас.

Оборудование: «Сегізаяқ» №1.

Форма проведения: фронтальная, групповая, парная, подгрупповая, индивидуальная.

Ход игры: Игра проводится по методу «Синквейн». На голову «Сегізаяқ» нужно расположить предмет или картинку, а на щупальца «Сегізаяқ» схемы обозначающие следующие вопросы.

1. Слова-предметы (Что это? Кто это?)
2. Слова-признаки (Какой? Какое? Какая?) - 2 слова
3. Слова-действия (Что делает?) - 3 слова
4. Словосочетание или предложение - 4 слова (в зависимости от возраста, начиная от 2 слов до 4 слов)
5. Обобщающее слово (Синоним, ассоциация) - 1 слово.

Например: Яблоко

1. *Что это? – Яблоко.*
2. *Яблоко какое? – Красное, вкусное.*
3. *Что делают с яблоком? – Выращивают, моют, покупают.*
4. *Предложение – Я мою красное яблоко.*
5. *Что это? – Фрукт.*

«Узнавай-ка»

Задачи: развивать речь, мышление, память, обогащать словарный запас.

Оборудование: «Сегізаяқ» №1, картинки с вопросами.

Форма проведения: групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Ход игры: на щупальца осьминога нужно расположить вопросы с картинками, то есть каждая картинка обозначает вопрос, на которые отвечая ребенок дает краткую информацию о себе. Дети прыгают вокруг «Сегізаяқ», после хлопка останавливаются и отвечают на вопрос. Вопросы встречаются, в зависимости от количества детей.

Например:

- Сенің атың кім?/Как тебя зовут?*
- Сенің тегің қалай?/Как твоя фамилия?*
- Сен неше жастасың?/Сколько тебе лет?*
- Сен қайда тұрасың?/Где ты живешь?*

«Смотри, не ошибись!»

Задачи: расширять и активизировать словарный запас. Развивать память, наблюдательность, логическое и аналитическое мышления, концентрацию внимания.

Оборудование: голова «Сегізаяк», картинки.

Форма проведения: фронтальная, групповая, парная, подгрупповая, индивидуальная.

Ход игры: - Ребята, сегодня наш «Сегізаяк» без настроения, он потерял свои щупальцы. Давайте мы с вами создадим ему щупальца из картинок. А, картинки расположим так, чтобы начало слова начинались на последний звук предыдущего слова.

Например: ваза-аист-танк-касса-арбуз-замок

«Детки потерялись»

Задачи: формировать умения правильно согласовывать слова в предложении в родительном падеже, закреплять обобщающие понятия «Дикие животные», «Домашние животные». Расширять словарный запас.

Оборудование: «Сегізаяк»№1, картинки с изображениями диких и домашних животных и их детенышей.

Форма проведения: фронтальная, групповая, парная, подгрупповая, индивидуальная.

Ход игры: Детям предлагается помочь мамам-животным, которые расположились на щупальцах «Сегізаяк» найти своих малышей. Дети ищут в группе малышей животных и располагают их рядом с мамами и проговаривают:

Корова потеряла теленка. Вот теленок.

Лошадь потеряла жеребенка. Вот жеребенок и т.д.

«Классики»

Задачи: развивать глазомер, координацию движения, прыгучесть, укреплять опорно-двигательный аппарат. Формировать умение обводить цифры по точкам. Закреплять название цифр.

Оборудование: игрушка «Сегізаяк» с комплектом щупалец №2; битка; двусторонние карточки с цифрами от 1 до 10, маркер для магнитно-маркерных досок.

Форма проведения игры: фронтальная, групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Описание игры: Осьминог предлагает детям из своих элементов щупалец по рисунку выложить классики, квадраты пронумеровать по возрастанию. Знакомит с правилами игры, дети играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договоренности (жеребий, считалка и т.д.).

Правила игры: Каждый игрок начинает с того, что кидает бит(к)у в первый квадрат - первый класс. Прыгает на одной ноге по одиночным клеткам "классиков", двумя ногами – по парным клеткам, каждая нога – в отдельную клетку. На последних парных клетках разворачивается на 180° и продолжает прыгать аналогичным образом в обратном направлении. Допрыгав до первого класса, игрок забирает битку и возвращается на старт.

Если игрок проходит все "классы", не допустив ошибок, снова бросает битку, но теперь уже во второй квадрат. В третьем туре – в третий и так далее.

Если ошибается – уступает место следующему, а когда очередь прыгать дойдет до игрока снова, начинает с того класса, на котором остановился.

Выигрывает тот, кто первым проходит все классы.

Ошибкой считается:

1. Бита попала не в ту клетку, которая на очереди, а также на линию;
2. Игрок коснулся второй ногой игрового поля в непарной клетке или наступил ногой на линию, разделяющую клетки.

«Косички»

Задачи: обучать навыкам плетения кос; формировать умение расплести косы; развивать точность движения пальцев, координацию обеих рук, внимание.

Оборудование: игрушка «Сегізаяқ «с комплектом щупалец №3;

Форма проведения игры: фронтальная, групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Описание игры: Педагог вместе с детьми рассматривают косички. Взрослый показывает, как из закрепленных «прядей-щупалец» можно плести такие же косы. Затем предлагает детям самостоятельно сплести косички и расплести их.

Второй вариант: заплести косы на скорость.

Для формирования умения работать в команде можно трем детям предложить заплести одну косу. Один ребенок-это одна ленточная щупальца-прядь волос для плетения.

Игры с данным пособием бесконечны, можно играть и играть, придумывать свои.

И в заключении хочется сказать, обучая маленьких детей с нашим многофункциональным пособием мы стремимся к тому, чтобы радость от игровой деятельности постепенно перешла в радость учения. Учение должно быть радостное! Пусть дети не видят, что их чему-то обучают. Пусть думают, что они только играют. Но не заметно для себя, в процессе игры, они развивают свои коммуникативные, познавательные, интеллектуальные, творческие навыки, исследовательские способности, физическое развитие, формируют социально- эмоциональные навыки.

*Байзакова А.К., Слётина А.Н., воспитатели
Смаилова А. А. преподаватель казахского языка*

Интегрированная организованная деятельность в предшкольной группе с многофункциональным пособием «Сегізаяк»

Тема: «Осьминог, обитатель морей»

Цель: познакомить детей с морским обитателем осьминогом.

Задачи:

- активизировать познавательную деятельность;
- развивать любознательность детей, стимулируя их желание узнать больше о морских обитателях;
- вызвать положительный эмоциональный отклик детей при знакомстве с морскими обитателями;
- развивать эмоционально-волевую сферу детей посредством игры с игровым пособием;
- формировать умение практически выполнить рисунок на задуманную тему;
- содействовать развитию мелкой моторики у детей;
- пополнять и активизировать словарный запас детей;
- формировать у детей эмоциональную отзывчивость на проблемные ситуации, внушать им желание приходить на помощь;
- учить играть дружно, внимательно слушать своих друзей и следовать инструкциям, поощрять заботливое отношение к живой природе.

Компетенции: физические качества, коммуникативные навыки, познавательные и интеллектуальные навыки, творческие навыки, навыки исследовательской деятельности, социально – эмоциональные навыки.

Методы: разнообразные методы обучения могут значительно обогатить процесс усвоения материала. Словесные объяснения помогают уяснить теоретические аспекты, наглядные презентации визуализируют информацию, игровые задания делают обучение увлекательным и запоминающимся, а практические упражнения способствуют закреплению полученных знаний. Важно подбирать подходящие методики в зависимости от особенностей обучающихся и целей обучения.

Материал: многофункциональное пособие «Сегізаяк» с набором щупалец №3 (сегменты), глобус, баночки с водой, салфетки, краски, кисточки, фоновая голубая бумага, карточки с изображением морских животных, карточки с цифрами, карточки с заданными спортивными упражнениями.

Подготовка: поговорить о водных животных, посмотреть иллюстрированные книги, почитать энциклопедии, отгадывать загадки.

Ход ОД:

- Здравствуйте, дорогие ребята, я приветствую вас на нашем занятии. Давайте встанем в круг и подарим друг другу частичку своего хорошего настроения.

Собрались все дети в круг,
Я – твой друг и ты – мой друг.
Мы друг другу улыбнемся,
Крепче за руки возьмемся!

- Ребята, сегодня у нас с вами очень необычный гость. Мы с вами сегодня познакомимся с одним из самых удивительных представителей морских животных, отгадайте мою загадку:

Ты со мною не знаком?

Я живу на дне морском.

Голова и восемь ног,

Вот и весь я ...

Ответ: осьминог.

(Педагог показывает «Сегізаяқ» - многофункциональное пособие)

- Посмотрите на это необычное существо. Что или кто это такой?

(Ответы детей)

- Да, это осьминог. Он живет в океане. Но что такое океан? Кто знает?

- Океан - это вся вода, которая окружает континенты на Земле.

(Педагог показывает океаны на глобусе.) На Земле есть несколько

океанов, но все они объединены в один огромный мировой океан. В океанах обитает множество животных, рыб, птиц и растений. Сегодня мы поговорим об осьминогах. Осьминоги обитают во всех мировых океанах.

Однако зимой они предпочитают более глубокие места, а летом

перебираются на мелководье. У осьминогов тело короткое, мягкое, сзади

овальное. Голова несет восемь длинных щупалец - «рук». На щупальцах

есть присоски, которыми осьминоги удерживают свою добычу. Ротовое

отверстие расположено в месте, где сходятся его щупальца. Рот осьминога

снабжен двумя мощными челюстями. У осьминогов большие глаза, но

совсем нет слуха. Осьминог может изменять окраску, приспосабливаясь к

окружающей среде. Обычный окрас — коричневый. Если осьминог

напуган, он белеет, если разгневан, то краснеет. Днем он менее активен,

чем ночью, поэтому считается ночным животным. Жилище свое содержит

в чистоте: подметает струей воды из воронки, объедки складывает

снаружи в мусорную кучу. При приближении врагов спасается бегством,

прячась в расщелинах скал и под камнями.

- Ребята нам надо познакомиться с осьминогом, для этого каждый

скажите свое имя и встаньте возле того цвета щупальца, который вам

нравится. Так «осьминог» узнает ваши имена и любимый цвет.



Игра «Знакомство с Сегізаяқ»

Ход игры: Дети по очереди подходят к

пособию, говорят свое имя и выбирают

щупальцу любимого цвета. *(Педагог*

добывается от детей полного ответа.) Вот мы и познакомились с Сегізаяқ. Что-то

стало грустно осьминогу, давайте спросим его, что случилось. *(Дети спрашивают у*

осьминога) Хочет он попросить, что бы вы его друзей в гости пригласили.

Игра «Морские обитатели»

Оборудование: карточки: морские, дикие и домашние животные.

Ход игры. Дети из всего количества предложенных карточек выбирают карточку с морским животным, называют его и крепят на щупальца, доказывая свой выбор. Так же можно попросить перебирать карточки и говорить какое это животное: домашнее, дикое или морское, и только потом прикрепить морского обитателя к щупальце.



- Молодцы ребята справились с просьбой Сегізяк, он очень доволен.

(Дети вместе с педагогом обращаются к Сегізяк почему он опять обеспокоен?)

- Наш Сегізяк просит посчитать его щупальца, он так боится, что где то мог их потерять.

Игра «Мы умеем считать»



Оборудование: карточки с цифрами. Карточки с образцами цифр из сегментов.

Ход игры. Педагог раздает карточки с цифрами, дети выстраиваются в числовой ряд. По очереди говорят свою цифру и располагают их на каждой щупальце. Подводят итог. Но Сегізяк просит так же выложить цифры из щупалец по образцу, который показывает педагог.

(Выкладывают цифры из сегментов по образцу)

- Какие вы умницы! Ну, а теперь мы все вместе займемся физкультурой.

Физкультминутка Сегізяк

Оборудование: карточки с изображением определенного упражнения.

- На щупальца осьминога мы раскладываем карточки с изображением определенного упражнения и задача детей правильно выполнить его, выполняют все одновременно двигаясь по кругу. Физкультминутка заканчивается, когда все вернуться к исходной карточке.

- Молодцы все выполнили! Мы узнали много об осьминоге и что бы лучше все запомнить, я предлагаю вам нарисовать нашего нового друга. А теперь пройдем к столам и нарисуем нашего гостя.

(Дети садятся за столы)



- Если осьминог испуган, используйте красную краску; если спокоен, используйте коричневую краску и нарисуйте рядом с ним зеленую водоросль.

(Педагог показывает образец. Дети рисуют изображение осьминога.)

- У осьминога круглое тело и овальные щупальца.

Итог ОД:

- Итак, сегодня мы с вами узнали много нового и интересного о морском обитателе - осьминоге, рисовали с вами осьминога, поиграли с ним. Что больше всего вам понравилось?

В конце занятия организуется выставка, на которой дети рассказывают о своем осьминоге, о том, как они к нему относятся и почему.

Байзакова А.К., воспитатель

КВН «Море знаний – океан открытий» с пособием «Сегізаяк»

Цель: доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности.

Задачи:

- закреплять умение детей видеть закономерность и продолжать заданный узор, подбирая и чередуя фигуры из фетра. Способствовать умственной и речевой активности;
- формировать умение конструировать фигуры из сегментов;
- способствовать формированию мыслительных операций, умению аргументировать свои высказывания;
- развивать внимание, мелкую моторику у детей в игровой деятельности; совершенствовать ловкость, координацию и быстроту движений;
- воспитывать дружеские взаимоотношения, взаимовыручку, желание помочь своей команде.

Оборудование: 2 звоночка, игровое пособие «Сегізаяк», комплект щупалец №1, №2, №3; фигурки из фетра с прорезями для пуговиц: карточки для игры «Продолжи ряд», медали.

Ход ОД:

Под веселую музыку дети входят в зал.

- Здравствуйте! Я – Анастасия Николаевна. Сегодня мы проводим самый настоящий, очень серьезный и очень ответственный КВН — КВН «Море знаний – океан открытий». Две команды разумных и внимательных будут соревноваться друг с другом и пройдут через несколько этапов испытаний. Затем мы подведем итоги, а в конце состоится церемония награждения участников. Я хочу представить вам членов жюри. *(Воспитатель представляет членов жюри)*

Представление команд.

- За первым игровым столом команда: «Умники», капитан команды – Алина.

- За вторым игровым столом команда: «Знайки», капитан команды – Артём.

- Команды, поприветствуйте друг друга аплодисментами.

Команда «Умники».

«Мы умные детишки, детишки - шалунишки,
Любим в КВН играть и, конечно, побеждать»

Наш девиз: «Один ум - хорошо, а много - лучше»

Команда «Знайки».

«Мы ребята знайки, знайки не зазнайки,
В игры разные играем, в КВН побеждаем».

Наш девиз: «знание - это сила»

- Итак, начинаем игру! Вы готовы?

Разминка «Загадки от Бабушка Шошо».

(<https://www.youtube.com/watch?v=BWd5yJUmvwY>)

- Кто быстрее ответит на вопрос, тот получает 1 балл. Готовность команды ответить на вопрос мы узнаем по звуку звоночка. Внимание на экран! Будьте внимательны.

1. У кого за носом пятка? (*обувь*)

2. Идут, идут, а с места не сойдут? (*часы*)

3. Какое слово зашифрована? (*бабушка*)

4. Легкий, как перышко, но долго его не удержать? (*вдох*)

5. В воде купался, купался, да сухим остался. Кто это? (*гусь*)

(*Жюри оглашает очки за разминку*)

- Следующее задание игра «В гости к Сегізяк» (*комплект щупалец №3*).

Мы сейчас отправимся в гости к «Сегізяк». Задача игрока: как можно быстрее намотать щупальцу на палочку. Кто первый накрутит щупальцу, тот и победил, приносит один балл своей команде! Главное условие: на протяжении соревнования щупальца должна быть натянута. Будем соревноваться по 3 человека от каждой команды.

Игроки стоят по кругу, в центре осьминог. По команде каждый игрок начинает наперегонки наматывать щупальцу осьминога на палочку, двигаясь к осьминогу. Жюри внимательно наблюдают за игрой и выставляют баллы победителям.



- Молодцы! Сегізяк приветствует Вас и предлагает поиграть в его любимую игру на внимательность «Продолжи ряд» (*комплект щупалец №3, работа в парах*), ну и конечно заработать баллы для своей команды. (*Воспитатель обращает внимание детей на карточки, лежащие возле*

щупалец «Сегізаяқ») Внимание, на карточках изображены ряды предметов. Вам нужно взять карточку, внимательно рассмотреть нарисованный на ней ряд предметов и продолжить его на щупальце, используя раздаточный материал. После выполнения всеми задания, каждой паре игроков необходимо назвать предметы. Пара игроков, выполнившая без ошибок задание, приносит команде 1 балл. За эту игру каждая команда может заработать 4 балла.

Карточки для 1 команды

Карточки для 2 команды



После выполнения задания дети вместе проверяют и если допущены ошибки, исправляют. Жюри проставляет баллы.

- Сегізаяқ спрашивает, вы быстрые? Сейчас мы это проверим, игра на



быстроту «Займи щупальцу» (комплект щупалец №2). Правила игры: Участники выстраиваются в круг, внутри которого «Сегізаяқ». Играющих больше на 1, чем щупалец. Звучит музыка, игроки начинают медленный бег (прыжки на двух ногах, правой, левой ногой и т.п.)

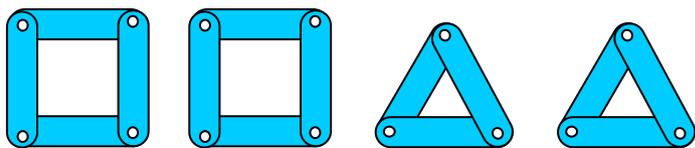
вокруг осьминога. Во время музыки запрещается останавливаться, трогать или каким-нибудь способом взаимодействовать с щупальцами. Как только музыка прекращается, игроки должны быстро встать напротив щупальца. Тот, кто не успел занять щупальцу, выбывает из игры. Выбывший игрок убирает и называет цвет щупальца на казахском языке. Игра продолжается до того момента, пока не останется один участник, занявший последнюю щупальцу. Игрок-победитель приносит своей команде 3 балла.

Правила игры всем ясны? Тогда начинаем.

- Поздравляем, (имя победителя), он(а) приносит своей команде 3 балла.

Воспитатель заранее выкладывает из элементов щупалец несколько предметов.

- Ребята, посмотрите, какой выдумщик наш осьминог, он из своих элементов щупалец составил вот такие замечательные вещи! Что это? (2 квадрата, 2 треугольника)



- Сколько сегментов щупалец потребовалось осьминогу для составления 2 квадратов? (8)

- А для 2 треугольников? (6)

- Как вы думаете, если убрать по одному сегменту, можно ли будет из 7 сегментов составить 2 квадрата, а из пяти – 2 треугольника? (Дети высказывают свои предположения)

- На этот вопрос нам ответят капитаны команд.

Конкурс капитанов.

Задание для капитана команды «Умники»: из 7 сегментов составить 2 квадрата.

Задание для капитана команды «Знайки»: из 5 сегментов составить 2 треугольника.

Капитаны выполняют задание.

- Пока капитаны решают головоломку, я вам раскрою секрет Сегізаяк. Оказывается, его щупальца умеют разговаривать и даже хвастаться. Давайте послушаем и найдем "говорящую" щупальцу: «Я могу быть лимоном, солнцем, цыпленком, бананом!»

- Как вы думаете, какая по цвету щупальца хвастается? Почему?

- Правильно, они одного цвета - желтые. Кем или чем она может быть еще?

Дети: Цветком одуванчика, мимозы, луной, серединой ромашки и т.д.

- Вы догадались, чем похвастались остальные щупальца? Тогда предлагаю поиграть в игру «**Говорящие щупальца**» (комплект щупалец №1).

Я буду показывать вам щупальца, ваша задача как можно больше назвать предметов такого же цвета. Отвечать будем по очереди. Команда, назвавшая последнее слово, получает балл.

- Зелёный (-ая), (-ое). (Огурец, лягушка, яблоки, сигнал светофора ...)

- Красный (-ая), (-ое) (Флаг, тюльпан, роза, помидор ...)

- Жёлтый (-ая), (-ое) и т.д.

- Отлично справились с заданием! Вижу, капитаны тоже готовы.

Жюри анализирует правильность выполнения задания капитанов и подводит окончательный итог.

Церемония награждения ВСЕХ игроков (конфетами и медалями).

- До новых встреч!

Звучит марш. Дети уходят в группу.

Слётина А.Н., воспитатель

Ұйымдастырылған іс-әрекет: «Қазақ тілі»

Тақырыбы: «Менің Отаным»

Ұйымдастырылған іс-әрекеттің міндеттері: Балалардың өз елі туралы білімдерін байыту. Қазақстанның үлкен, бай және күшті ел екеніне назар аудару. Туған жерінің салт-дәстүрін құрметтеуге, патриоттық сезімге, Отанға деген сүйіспеншілікке тәрбиелеу.

Әдіс-тәсілдер: Түсіндіру, қайталау, сұрақ-жауап, ойын әдісі, тірек-суреттермен жұмыс

Құрал-жабдықтар: Қазақстан картасының суреті, кластер, суреттер, «Сегізаяқ» ойын құралы

Пәнаралық байланыс: Сөйлеуді дамыту, қоршаған ортамен таныстыру

Ұйымдастырылған іс-әрекеттің барысы

I. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің кіріспе бөлімі:

✓ *сәлемдесу;*

✓ *«Ой қозғау»*

- Балалар бір жылда неше жыл мезгілі бар?
- Ал, дәл қазір қай жыл мезгілі?
- Қыс мезгілінде неше ай бар?
- Қыс мезгілінде ауа райында қандай өзгерістер болады?
- Дұрыс балалар, сендер жыл мезгілдері туралы жақсы біледі екенсіңдер.

✓ *«Танысайық» ойыны.*

- Балалар, бүгін бізге қонаққа Сегізаяқ келіп қалыпты. Өзінің қармауыштарында сұрақтары бар екен. Сегізаяқ сендер жайлы ақпарат алғысы келеді. Қане, өзімізді сегізаяққа таныстырайық.

Ойынның міндеті: сөйлеу, ойлау, есте сақтау қабілеттерін дамыту, сөздік қорларын байыту.

Ойын барысы: Сегізаяқтың қармауыштарына сурет-сұрақтар қойылады, яғни әрбір сурет сұрақты білдіреді, оған бала өзі туралы қысқаша ақпарат береді. Балалар сегізаяқты айналып секіріп, билеп, жүгіріп жүреді, шапалақтағаннан кейін тоқтап, сұраққа жауап береді.

Сұрақтар: Сенің атың кім? Сенің тегің қалай? Сен неше жастасың? Сен қайда тұрасың?



II. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің негізгі бөлімі:

✓ *Кластермен жұмыс: «Қазақстан»*



- Балалар, Сегізаяқ сендерге қайда тұрасыңдар деген сұрақ қойды. Сендер Қазақстанда тұрамыз деп жауап бердіңдер. Енді сегізаяққа біздің еліміз Қазақстан туралы әңгімелеп берейікші. Ол үшін біз мына кластерге сүйеніп Отанымыз туралы әңгімелейік.

✓ *Сөздермен жұмыс:*

Балаларға сөйлемдерді қайталау арқылы жаңа сөздерді түсіндіру.

Менің Отаным – Қазақстан. Отан. Отан – Родина. Отан. О-о-Отан.

Менің туған жерім – Қазақстан. Туған жер. Туған – родной. Туған.

Жер – земля. Жер.

Отан – Родина

Туған жер – родная земля

Тәуелсіз – независимый

Ел – страна

-сөздерді дауыстап қайталау;

-сөздермен өз тіркестерін құрастыру

Мысалы: Үлкен Отан, біздің туған жер, тәуелсіз адам, әдемі ел.

✓ *«Мен ақынмын» дидактикалық ойыны*

- Балалар, біздің Сегізаяғымыздың тағы да сұрақтары бар екен. Ол Қазақстан туралы сұрақтар қойып, толығырақ ақпарат алғысы келеді. Ендеше, Сегізаяқтың сұрағына жауап берейік.

Ойынның міндеті: баланы әртүрлі ұғымдарды синтездеуге, жалпылауға және талдауға үйрету.

Ойын барысы: ойын «Синквейн» әдісі бойынша ойналады. Сегізаяқтың басына затты немесе заты бар суретті қою керек. Ал, сегізаяқтың қармауыштарына келесі сұрақтарды білдіретін тірек-суреттер қойылады.

Бұл не/кім? – 1 сөз

Ол қандай? – 2 сөз

Ол не істейді? – 3 сөз

Сөйлем – 4 сөз

Ассоциация - 1 сөз



✓ *Сергіту сәті: «Қарлығаш әні»*

Бейне-роликтегі қарлығаштың әнін айтып, көрсетілген қимылдарды қайталау.

✓ *Отан туралы өлең жаттау*

Отан деген – атамекен.

Отан деген туған жер.

Отан – ана,

Отан – үлкен

Қазақстан – туған ел.

- өлеңді мәнерлеп айту;

- өлеңнің мағынасын түсіндіру;

- өлеңді қайталап, жаттау

III. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің қорытынды бөлімі:

✓ *«Сұрақтар ілмегі» әдісі арқылы балалардан кері байланыс алу*

Жоғарыда көрсетілген кластер бойынша сұрақтарға жауап беру:

Қазақстан кімнің Отаны?

Қазақстан қандай ел?

Қазақстан қандай жер?

қазақ тілі оқытушысы А. А.Смаилова

Полифункциональное пособие «Умный дом»



Авторы:



**Драузина
Любовь
Фёдоровна**
Воспитатель,
педагог-эксперт



**Копытко
Юлия
Викторовна**
Воспитатель,
I категория



**Корсунова
Наталья
Васильевна**
Воспитатель,
педагог-эксперт



**Островская
Ирина
Анатолевна**
Преподаватель ИЗО-
деятельности,
педагог-эксперт

Актуальность

Ведущей деятельностью и основным средством развития детей, представленной в современной Модели развития дошкольного воспитания и обучения, является игра. Обучение в игровой форме подразумевает определенную свободу деятельности и творчества ребенка, формируя в нем инициативность и умение принимать решения.

Мы задумались, как же сделать так, чтобы наши игры решали множество задач.

Поэтому мы разработали и изготовили полифункциональное пособие «Умный дом».

Современный ребенок уже не так активно занимается познанием мира, как его ровесники еще несколько 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.

Чтобы нивелировать влияние негативных факторов, постоянно разрабатываются новые дидактические игры и методики.

Многофункциональное пособие «Умный дом» - не просто красивая игрушка, а комплект дидактических игр с множеством функций, который можно использовать для гармоничного развития ребенка не только воспитателям, но и логопедам, и психологам. «Умный дом» превратит развитие навыков в увлекательную игру для детей.

Актуальность данного пособия в том, что дети легче познают мир и воспринимают информацию через игровые формы.

«Умный дом» это серия дидактических игр, способствующих активизации деятельности дошкольников, индивидуализации обучения и воспитания.

Данное пособие содержательное, насыщенное, трансформируемое, полифункциональное, вариативное, доступное, безопасное, т.к. оно сделано из картона и фетра, и эстетически привлекательно.

«Умный дом» развивает:

- речь
- память
- мышление
- воображение
- коммуникабельность
- познавательный интерес

Материал, разработанный для пособия, вариативен. Упражнения и игры могут быть подобраны под возможности каждого ребёнка.

Дидактическое пособие предназначено для образовательной и коррекционной работы с детьми от 2-х до 6 лет.

Цель: формирование познавательного интереса.

Задачи:

• **Образовательные:** формирование математических и предметных представлений (закрепление цвета, формы, величины и количества предметов); расширение представлений об окружающем мире; активизация творческого, образного и логического мышления.

• **Развивающие:** развитие мелкой моторики, познавательных процессов (памяти, внимания, мышления, воображения, речи, фонематического слуха), сенсорных представлений.

• **Воспитательные:** воспитывать доброжелательное отношение детей к окружающему.

Формы работы с пособием: индивидуальная, подгрупповая, групповая.

Методические рекомендации по использованию методического пособия «Умный дом»

Пособие многофункционально. Представляет собой дом, выполненный из картона с двускатной крышей. Стены дома и крыша обшиты цветным фетром. Внутри дом полый. На двух секциях имеются окна со ставнями. На одной секции дверь, которая легко открывается, и ребёнок может войти внутрь дома. Каждая секция дома и крыши посвящена определённой теме или компетенции. Дидактические пособия крепятся на стены домика при помощи липучек. Все пособия систематизированы и разложены в конверты, которые находятся в органайзере и могут меняться или дополняться в соответствии возрастной группы.

- Счёт
- Времена года
- Обучение грамоте. Алфавит.
- Составь картину по времени года.
- Сказки.
- Пазлы.
- Игра «Найди тень»
- Игра «Компот» и др.

Каждая плоскость стен и крыши посвящена направлениям, при помощи которых реализуется всестороннее гармоничное развитие воспитанников.



1. Стена «Сэнді шоу- Модное шоу»

Здесь нас встречают две куклы: мальчик и девочка. С ними дети играют в такие игры:

- «Подберем куклам одежду»
- «Оденем куклу по сезону»
- «Нарядим куклу в национальный костюм»
- «Профессии»

В процессе данных игр ребенок сможет узнать много новых слов, научиться группировать и сортировать предметы по

определенному признаку, познакомиться с национальной одеждой казахского и русского народов, познакомиться с профессиями.

Играя с маленькими деталями, совершенствуется мелкая моторика рук, формируется чувство стиля, представление о прекрасном, ребенок учится проявлять фантазию при создании гардероба.

Игра «Эмоции и чувства» познакомит детей с основными эмоциями и чувствами человека. Поможет формировать эмоциональную сферу ребёнка; развивать воображение, мелкую моторику, пространственное и логическое мышление; обогащать словарный запас и развивать речь детей;

2. Стена и плоскость крыши «Қызықты математика -Весёлая математика» посвящена развитию познавательных и интеллектуальных навыков, логического мышления.



Для младших дошкольников подобраны дидактические игры, направленные на развитие сенсорных способностей (цвет, форма, величина):

- Подбери крышу к домику
- Подбери медвежатам бочонок с мёдом.
- Подбери ёжикам яблоки.
- Подбери зайчатам морковь.
- Найди цвет
- Посади жучка на свой цветок

Для старших дошкольников подобраны игры на расширение элементарных математических представлений и умений, задачи которых:

- Совершенствовать умения находить место числа в ряду, считать до 10 и обратно, решать задачи на сложение и вычитание, узнавать и называть геометрические фигуры, сравнивать предметы по величине.

- Развивать мыслительные операции, внимание, умение ориентироваться в пространстве.

Этому способствуют дидактические игры:

- «Математическое лото» (Счёт. Число и цифра)
- «Найди и назови фигуру»
- «Математические ладошки»
- «Математическая пицца»

Развивающие игры и коррекционные игры:

- «Что из чего сделано?»
- «Найди пару»
- «Кто следующий?»

3. Стена - «Времена года- Жыл мезгілдері»

Направлена на развитие научно-естественных представлений об окружающем мире, развитию творческого воображения и всех сторон речи. Съёмные элементы доступны детям для самостоятельного крепления.

На стене изображено дерево и подобраны детали – приметы для каждого времени года. Для лета- зелёные листья, трава, облака, цветы; осень- разноцветные листья, тучи, грибы, и т.д. Дети моделируют определённое время года. При выкладывании картины, дети объясняют свои действия.



Так же эту плоскость мы используем, как календарь изменений в природе, что позволяет ребятам систематически наблюдать за живой и неживой природой, погодными явлениями. Перед прогулкой мы ставим перед детьми определённую задачу: понаблюдать за птицами, рассмотреть растения, понаблюдать за солнцем. После прогулки дети с удовольствием делятся увиденным и отражают это на стене. Это развивает внимание, наблюдательность, мышление и конечно речь ребёнка.

4. На стене «Речевичёк -Сөйлеткіш» и данной плоскости крыши расположены дидактические игры, направленные на развитие коммуникативных навыков.



Начиная с младшего возраста, дети с удовольствием рассказывают сказки, выкладывая их на фетре. («Теремок», «Колобок», «Три поросёнка», «Репка», «Курочка Ряба», «Три медведя»).

Имеются дидактические игры: «Кто, что ест?», «Кто, где живёт?» «Профессии», «Разложи овощи, фрукты, грибы, ягоды по корзинкам», «Сварим компот».

Очень любят дети игры с фонариком: «Кто живёт в лесу?», «Кто чем питается», «Овощи».

Данные дидактические, развивающие игры и упражнения обогащают словарный запас, способствуют развитию артикуляционного и голосового аппарата, слуха; знакомят с произведениями устного народного творчества.

Для старшего дошкольного возраста подобраны игры для обучения основам грамоты: «Алфавит», «Собери слог», «Найди нужную букву», «Найди картинку к букве».

Здесь же мы расположили игры на формирование социально-эмоциональных навыков, задачей которых являются формирование первоначальных представлений о нашей стране, государственных символах; знакомят с предметами быта, орнаментами казахского народа.

Заклучение

Дети очень любят играть. Играя в дидактические игры, ребенок обучается сам того не подозревая. А когда ребёнку интересно, он легко запоминает.

С многофункциональным пособием «Умный дом» любому ребенку будет весело и интересно.

Пособие «Умный дом» легко можно перенести в любое место групповой комнаты. Играть могут сразу несколько детей. Задания на секциях можно менять, дополнять в зависимости от возраста, потребностей развития ребенка или плана работы. Дидактические игры не нужно долго искать. Всё систематизировано и расположено на модуле.

С познавательными играми малыш весело проведёт время. Решая несложные развивающие игровые задания, ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. А хорошее настроение - это залог успешного развития!

*Драузина Л.Ф., Копытко Ю.В., Корсунова Н.В., воспитатели
Островская И.А., преподаватель ИЗО-деятельности*

Варианты игр и упражнений с пособием «Умный дом»

Игры по сенсорике и основам математики

«Подбери по форме»

Задачи: закрепить представление о формах.

Ход игры: педагог раскладывает карточки (карточки с геометрическими фигурами и карточки с одинаковыми фигурами) в окне дома. Затем просит детей соединить соответствующие картинки. (Количество карточек, которые нужно разместить в домике, зависит от возраста и уровня развития детей).

«Количество и счет»

Задача: формировать умение считать.

Ход игры: педагог просит детей соединить соответствующее количество цифр и картинок.

«Сделай елку из треугольников»

Задача: закрепить понятие счета и геометрических фигур, развивать пространственную ориентацию.

Ход игры: дети делают две треугольные елочки на левой стороне дома и три треугольные елочки на правой стороне дома.

Упражняйтесь в сравнении размеров предметов

Задача: совершенствовать умение детей сравнивать предметы по размеру (длина, ширина, высота, толщина).

Ход игры:

- 1 вариант. Соберите бочку меда для медведя.
2. Собери яблоко для ежика.
3. Собери морковку для кролика.

«У каждого дома есть крыша»

Задачи: развитие сенсорных навыков, закрепление цветов, геометрических фигур (квадраты, треугольники, большие и маленькие размеры).

Ход игры: дети выбирают крыши домов по цвету и размеру.

Игры, рисующие целостную картину мира

«Давайте найдем детенышей и их маму»

Задача: расширить знания о животных и их детёнышей.

Ход игры: педагог просит детей посмотреть на картинки с животными. Затем они соединяют взрослых животных с их детёнышами.

«Кто что ест?»

Задача: углубить знания детей о особенностях питания животных.

Ход игры: в окнах дома есть картинки с изображением животной пищи и животных. Дети соединяют соответствующие картинки.

«Назовите картинки»

Задачи: расширение словарного запаса детей.

Ход игры: воспитатель вместе с детьми рассматривает картинки в каждом окошечке домика. Дети называют предмет на картинке, рассказывают о его назначении.

«Фрукты и листья»

Задача: закрепить представления о деревьях.

Ход игры: педагог вывешивает на окно картинку с изображением листа и плода. Дети находят пары картинок и соединяют их.

«Сделай дом»

Задача: уточнить и закрепить знания по изученной теме.

Ход игры: педагог просит детей выбрать только те карточки, которые соответствуют названиям групп (фрукты, овощи, транспорт, живая природа и т.д.) и положить их в домик.

«Кто где живет»

Задача: развивать умение ассоциировать животных со средой их обитания и формировать представление о существах, которые живут в природе и рядом с человеком.

Ход игры: педагог говорит, что у каждого животного есть свой дом и нужно просто помочь его найти. Дети правильно кладут карточку с животным на картинку с изображением места его обитания.

Игры на развитие речевых навыков

Упражнение «Составление предложений по опорным картинкам»

Задача: научить составлять предложения по опорным картинкам.

Ход игры: педагог помещает картинку на окно дома. Дети составляют предложения с помощью картинки.

«Первый звук»

Задача: развитие восприятия фонем.

Ход игры: педагог просит детей назвать первый звук в названии картинок на доме.

«Найдите пару»

Задача: развивать вербальную коммуникацию детей.

Последовательность игры: дети находят одинаковых сказочных персонажей, обмениваются карточками и проверяют их правильность друг у друга.

«Расскажем сказку»

Задача: формирование связной и односложной речи, умение слушать других детей, развитие мышления и воображения.

Ход игры: дети рассказывают сказку, наклеивая сказочных персонажей на панно.

«Исправление»

Задача: развивать память и внимание.

Ход игры: педагог вывешивает картинку на окно дома. Дети смотрят на нее и запоминают. Педагог просит детей закрыть глаза. Затем дети рассказывают о том, что изменилось на доме.

«Что не изменилось»

Задача: развивать память и зрение.

Ход игры: педагог помещает картинку на окно дома. Дети смотрят на нее и запоминают. Педагог просит детей закрыть глаза, убирает одну из картинок. Дети объявляют, какая картинка исчезла с окна дома.

«Цветное окно»

Задача: развивать умение классифицировать предметы по цвету.

Ход игры: педагог раздает детям цветные картинки. Цветной квадрат помещается в верхнее окно дома. Дети помещают такую же цветную картинку в окно дома.

«Увеличь население дома»

Задача: развивать логическое мышление.

Ход игры: - Посмотрите на картинки в домах. Что у них общего? Положите соответствующую картинку в недостающий домик.

«Экстра»

Задача: развитие логического мышления.

Ход игры: педагог предлагает найти одну лишнюю картинку среди картинок на доме. Дети объясняют свой выбор.

«Давайте сделаем компот»

Задача: развивать представление об овощах, фруктах и ягодах.

Ход игры: педагог расставляет перед детьми макет банки с компотом, рядом на столе лежат произвольные фрукты и ягоды. Педагог дает ребенку выбрать картинку, сложить ее по образцу и просит ребенка назвать фрукт или ягоду.

Игры на развитие творческих навыков

«Чудесный лес»

Задача: научить детей создавать в воображении сюжет картины и выкладывать ее на игровой плоскости используя предложенные шаблоны.

Материалы: шаблоны с изображением разноцветных, по сезонам года, листьев разных пород деревьев: дуб, береза, клен. Шаблоны облаков, тучек, солнышка, грибочков, цветов и т.д.

Ход игры: педагог предлагает послушать стихотворение или небольшой рассказ о лесе, и постараться выложить картину, используя шаблоны птиц, животных, листьев и отразив сезон года.

Для детей старшего возраста задание можно усложнить: «Отразите погоду! О каком дереве шла речь в стихотворении, изложении, используйте шаблоны листьев принадлежащих именно этому дереву».

Предложить для выбора шаблоны животных без классификации. Обратит внимание на то, что нужно быть внимательными и учитывать размеры.

Сюжет картины можно развивать и обыгрывать согласно фантазиям ребенка, побуждать на комментируемые действия: «В осеннем лесу, под

кустом сидит заяц. (Среди нескольких шаблонов с изображением животного ребенок должен отыскать зайчика нужного размера, окраски)»

Согласно изменениям в перспективе, если заяц убегает вдаль с появлением лисы, медведя или по какой-либо иной детской задумке, то меняется и размер шаблона зайца.

На предлагаемой плоскости пособия «Умный дом» со статичным изображением дерева, приемом накладывания фетровых шаблонов можно изображать сюжеты из любимых сказок: «Лисичка со скалочкой», «Мешок яблок», можно использовать как цветные образы, так и шаблоны теневого театра, например «Репка».

«Создай узор на Ковер-самолет»

Задачи: закреплять знания принадлежности элементов той или иной росписи, учить различать их, уметь составлять узоры согласно своей задумке, развивать чувство ритма и симметрии.

Для детей младшего возраста предлагаются элементы орнаментов определенной росписи, образцы узора (сделай как я, если захочется).

Для средней группы: «Выбери элементы орнамента из двух-трех видов и укрась ковер-самолет как тебе хочется, с учетом ритма и симметрии. (Предложить элементы орнаментов кардинально разных росписей: Гжель, Хохлома, элементы казахских народных узоров)».

Для старших групп: «Создай узор, расположив его в квадрате по диагонали, в квадрате по кругу».

«Что получится, если...»

Задачи: учить знать части лица, уметь составить задуманный портрет с определенным выражением чувств. Побудить с помощью разных шаблонов частей лица, головы (нос, губы, глаза, овал лица, волосы, уши, брови-основные. Борода, усы, разной формы брови-дополнительные) создать портреты.

Средняя группа: Составь портрет девочки, мальчика. Надень головной убор.

Старшая группа: Составь портрет: папы, мамы, дедушки, Отрази печаль, радость, удивление разным расположением определенных частей лица, подбери правильный шаблон «улыбки», удивленных глаз, расположи правильно брови. Определи «прическу». Надень головной убор.

- Кто получился? Расскажи!

«Сезонная трансформация»

Задачи: учить знать сезоны года, состояние погоды, относящееся к каждому сезону. «Одевать куклу» согласно предложенной ситуации.

Средняя группа.

Педагог располагает зеленые (желтые) листья на дереве. Оденьте куклу на прогулку по сезону. А если ветрено? Летом бывает дождь? Что возьмем?

Старшая группа.

Педагог зачитывает отрывок из произведения с описанием природы для определения детьми сезона года, состояния погоды и предлагает одеть

куклу согласно погоде, используя элементы одежды из трафаретов «Умный дом».

Игры-исследования

Задачи: побудить детей опытным путем выяснить, что получится, если применить в своем творчестве новый изо-прием, смешать тот или иной цвет, рисовать тем или иным нетрадиционным для рисования предметом, материалом или познакомиться с возможностями новых красок (витражные) или создать изобразительный материал самим. Развивать любознательность и творческую смелость.

«Краска, краска, подружись! Новый цвет (оттенок) появиись!»

Задачи: учить смешивать разные цвета красок, знать и называть их производные.

Материал и оборудование: гуашь, маленькие ложечки или палочки от мороженого для удобства набора краски, палитры, листы бумаги, кисти, вода, салфетки, рисунок – раскраска с изображением контура апельсина, мандарина.

Проблемная ситуация:

- Что бывает оранжевого цвета? (апельсин)
- Как раскрасить, если нужного оттенка нет?

Пробуем смешать желтую и красную краски на палитре.

Средняя группа: Подружим (смешаем) в равных пропорциях красную и желтую краски (гуашь). Кистью набираем красную краску и кладем в окошечко палитры, кисть промываем и набираем желтую. Какой цвет получился? (Оранжевый) Кистью закрашиваем рисунок апельсина (мандарина).

- Мандарин на веточке с листочком.
- Как получить оранжевый цвет мы знаем, а зеленый?

Вырезаем яркие фрукты ножницами, украшаем дерево на пособии «Умный дом».

Старшая группа: Смешиваем краски для получения сложных оттенков: Бордовый. (Две трети красного цвета, одна коричневого). Что нарисуем этим цветом?

Фиолетовый (две трети бордового одна синего). Что нарисуем этим цветом?

Сиреневый (фиолетовый плюс белый)? (Гроздь сирени)

Вырезаем, украшаем «Умный дом»

Играйте с нами, это интересно!

Островская И. А., преподаватель ИЗО-деятельности

Игровая деятельность: «Модный приговор»

(Старшая группа)

Цель: развитие творческой личности, привитие нравственно-эстетических представлений, развитие коммуникативных навыков.

Задачи:

1. Совершенствовать знания о народных костюмах.
2. Развивать у детей связную речь путем сравнения и обобщения.

Формировать и систематизировать знания о блюдах казахской и русской национальной кухни. Расширять кругозор по разнообразию традиционных блюд.

3. Совершенствовать навыки украшения силуэта пиалы, используя знакомые элементы орнамента.

Предметно-пространственная среда: групповая комната, многофункциональное пособие «Умный дом».

Ход:

Воспитатель: Добрый день уважаемые друзья, с вами здесь и сейчас, и только для вас программа модный приговор!!! А что же такое - мода?

Воспитатель: Мода – это значит одеваться со вкусом. С давних пор люди стремились к красоте. Это стремление они передавали через одежду и украшения. Ребята, скоро наступит весенний праздник Наурыз. Наурыз - это начало года по восточному календарю. Именно Наурыз считается началом весны, пробуждения природы от зимнего сна.

И наша программа посвящается этому празднику. Ребята, а вы знаете, как люди готовятся к нему? *(Одевают красивую одежду, ходят друг другу в гости, играют в национальные игры, готовят много еды, и накрывают богатый дастархан)*

Воспитатель: Да, ребята вы абсолютно правы. И сегодня к нам за помощью обратились Айсулу и Канат. Айсулу работает поваром, Канат врач по профессии. Им нужно подобрать красивую одежду на праздник



Дидактическая игра: «Подбери костюм»
(женский казахский национальный костюм)

Задача: развитие умения правильно подбирать женский национальный костюм, обогащение словарного запаса детей, называя национальности героев, а также элементы национальных костюмов.

Воспитатель: Я предлагаю вам собрать из фрагментов костюм. Но для начала, нужно вспомнить на какие три группы делится женская одежда? *(Одежда для девушек, женщин и бабушек)*

Воспитатель: Ребята, костюм для Айсулу, к какой группе относится (*Костюм для девочек*)

Воспитатель: Давайте пройдем к нашему «Умному Дому» и подберем костюм.



Дети собирают из предложенных нарядов: платье с просторным подолом и длинными рукавами, камзол и головной убор такия. После того как дети собрали костюм, воспитатель предлагает его рассмотреть.

Воспитатель: Ребята, как думаете, почему костюм такой красивый? (*Потому что он украшен орнаментом*)

Воспитатель: Давайте обратим внимание на головной убор, такия. Что вас привлекает в этом головной уборе? (*Перья*)

Воспитатель: Этот головной убор украшают совиным пером, считается, что перо защищает от сглаза и злых духов.

Наша участница очень довольна своим нарядом, и готова к празднику. Следующий участник Канат, ждет нашей помощи. Поможем собраться ему на праздник. (*Дети соглашаются*)

Дидактическая игра: «Подбери костюм»

(*мужской казахский национальный костюм*)

Задача: познакомить с мужской национальной одеждой и особенностями ее украшения. Закреплять умение находить сходство и различие в предметах одежды. Уметь подбирать мужской костюм к женской национальной одежде.

Воспитатель: Вам нужно, так же из фрагментов одежды собрать правильный наряд для Каната. Давайте вспомним, что входит в мужской наряд? (*рубашка-койлек, шаровары - дамбал, камзол, головной убор - борык, пояс*)

Воспитатель: Все верно, давайте соберем наряд для Каната.

Дети выбирают из предложенных частей, правильный вариант одежды. После того как собрали наряд, рассматривают и закрепляют названия одежды

Воспитатель: Обратите внимание, ребята мужской наряд тоже украшен орнаментом. Какие виды орнамента вы видите на этом костюме? (*растительный, зооморфные*)

Воспитатель: Наши участники очень красивые и довольные. Они готовы к празднику, в таких нарядах можно смело встречать гостей, или же самим

идти в гости. И, впервые за многие годы выпуска программы модное шоу, нас приглашают в гости. Ребята, вы согласны? *(Дети соглашаются)*

Воспитатель: Мы отлично потрудились, мы немного отдохнём сразу в гости попадем, физминутку проведем.

Шеңбер жасап секіреміз,
Шеңбер жасап секіреміз,
Топ-топ секіреміз,
Бірге отыра қалайық!
Енді айналайық!
Шеңбер жасап айналамыз
Шеңбер жасап айналамыз
Айналамыз, айналамыз,
Бірге отыра қалайық!
Секіріп айналайық!
Шеңбер жасап секіреміз,
Шеңбер жасап айналамыз
Секіреміз, айналамыз,
Бірге отыра қалайық!

(дети выполняют движения в соответствии с текстом)

Воспитатель: Ребята, что принято делать когда ждешь гостей?
(Накрывать на стол)

Дидактическая игра «Накрой на стол»

Задача: формировать и систематизировать знания о блюдах казахской и русской национальной кухни. Расширить кругозор по разнообразию традиционных блюд. Воспитывать эстетический вкус при оформлении достархана. Воспитывать патриотизм, интерес и любовь к традициям и обычаям своей страны.



Воспитатель: Перед нами, ребята два стола. Наша задача рассортировать блюда: на один стол - казахские национальные блюда, на второй - русские национальные блюда.

Дети сортируют блюда, на два стола. Игра проходит на одной из плоскостей крыши «Умного дома», игра на липучках

Воспитатель: Ребята, по случаю праздника Наурыз, за какой из столов мы можем присесть? *(За стол, где казахские национальные блюда)*

Воспитатель: Как называется этот стол? (*Дастархан*)

Воспитатель: Перечислите блюда, которые вы оставили на дастархане (*Бешбармак, баурсаки, Наурыз коже, барамышки, манты, казы*)

Воспитатель: Как же все вкусно. Ребята вам интересен способ приготовления этих блюд? (*Дети проявляют интерес*)

Дидактическая игра «Қазақтың ұлттық тағамдары»

Задача: познакомить с особенностями блюд казахской национальной кухни. Закрепить знания об ингредиентах казахских национальных блюд - «Бешбармак», «Баурсак», «Наурыз коже».

На игровом поле в центре изображено блюдо, детям нужно собрать ингредиенты для его приготовления. Воспитатель хвалит детей, помогая, исправляя ошибки.



Воспитатель: Ребята, чем обычно заканчиваются посиделки в гостях? (*Чаепитием*)

Воспитатель: Посмотрите- ка ребята, что случилось? С пиалушек растерялся весь орнамент. Чтобы чаю нам испить, нужно пиалушки в порядок привести.

Дидактическая игра: «Собери узор»

Задача: закреплять знания о видах национальной посуды (пиала, кесе), о своей Родине – Казахстан, истории, обычаях. Совершенствовать навыки украшения силуэта пиалы, используя знакомые элементы орнамента

Игра проходит на одной из плоскостей крыши «Умного дома», игра из фетра. Дети выкладывают орнамент





Воспитатель: Ребята какой вид орнамента вы использовали для украшения пиалы? (*геометрический, растительный*)

Воспитатель: И на этом, ребята, наша программа подошла к концу. Сегодня она была удивительно разнообразна, красочная и интересная. Мы желаем нашим участникам здоровья и благополучия.

Рефлексия:

- Костюмы какого народа мы сегодня собирали?
- Чем украшены костюмы?
- Какие казахские национальные блюда, для вас сегодня оказались новыми?

Копытко Ю. В., воспитатель

Дидактическая игра «Перелётные и зимующие птицы»

Аннотация

Тесные интеграции всех областей образования, широкий выбор форм организации детского творчества, постоянная сотрудничество детей с взрослыми как равноправными партнерами - современное требование педагогического процесса в дошкольных учреждениях. Обучение ребёнка входит в его жизнь через «ворота детской игры». Поэтому правильно выстроенная и проведённая дидактическая игра является одним из главных условий успешного обучения детей.



Дидактическая игра предназначена для детей 3-5 лет. Может быть использована для индивидуальной работы с детьми, для занятий с группой детей, для самостоятельной игровой деятельности.

Цель: обобщение знаний детей о перелётных и зимующих птицах, об условиях их обитания.

Задачи:

1. Закреплять умение детей классифицировать птиц по видам – перелётные, зимующие, активизация словаря;
2. Развивать наблюдательность, умение анализировать, классифицировать, обобщать;
3. Воспитывать любовь к птицам, заботливое отношение к ним.

Предметно-пространственная среда: полифункциональное пособие «Умный дом», групповая комната.

Демонстрационный материал: цветные изображения зимующих и перелетных птиц, солнце, снежинка.

Игровая задача: расположить перелетных птиц под солнцем, а зимующих под снежинкой.

Ход:

Воспитатель: Вы любите отгадывать загадки? (да)

Воспитатель: Тогда присаживайтесь рядом с нашим «Умным домом», будем отгадывать загадки и находить нужную картинку.

1. Если дерево ест жук,
Доктор сразу: Тук-тук-тук
Все деревья с интересом
Изучает доктор леса.

(Дятел)

2. Зелёная спинка,
Жёлтый животик,
Чёрненькая шапочка
На шее полоска шарфика.

(Синичка)

3. Красная грудка,
Чёрные крылышки.
Любит зёрнышки клевать,
С первым снегом на рябине
Он появится опять.

(Снегирь)

4. Прилетает он весной,
Чёрный и проворный,
Кричит «крэк» -
Червякам всем враг.

(Грач)

5. Говоря она воровка,
Чёрно-белая плутовка.

(Сорока)

6. Он зимой не улетает,
А под крышей обитает.
Рядом кошка? Не робей!» -
Так чирикал...

(Воробей)

7. Ночью летает - мышей
добывает.
Утром станет светло - спать
летит она в дупло.

(Сова)

8. Этой птичке строим дом
И скворечником зовём.
Он весной к нам прилетает,
Звонко песни напевает.

(Скворец)

8. Лепит домик под окном
Из травы и глины.
Прилетает к нам с теплом,
Путь проделав длинный,

(Ласточка)

10. К нам весной летит скорей
Голосистый...

(Соловей)

11. Птица в перьях серо-черных,
И умна, хитра, проворна.
Кар-кар-кар, Кар-кар-кар
Вот и весь репертуар.

(Ворона)

12. В лесу на ветке она сидит,
Одно «ку-ку» она твердит,
Года она нам всем считает,
Птенцов своих она теряет.

(Кукушка)

13. Птица похожа на цифру два.

Живёт там, где есть вода
И не спутаешь с другой.
Шея выгнута дугой!
(*Лебедь*)

14. Эта птица — символ мира,
Чердаки её квартира,
Там, где площади, фонтаны,
Ищет крошки постоянно!
(*Голубь*)

Воспитатель: Как можно их всех назвать одним словом? (*Птицы*)

Воспитатель: Много птиц вы знаете, но все эти птицы делятся на два класса. Какие? (*Зимующие птицы и перелётные птицы*)

Воспитатель: Почему птицы называются зимующие?

Воспитатель: Почему птицы называются перелетные?

Воспитатель: Предлагаю вам поиграть в игру «Птицы и кукушка»

Подвижная игра «Птицы и кукушка».

Все играющие изображают птиц и имеют по отдельному гнезду (стул). Только у кукушки гнезда нет. Считалкой выбирают кукушку. По сигналу взрослого: "Птицы полетели!" – дети встают со стульчиков и бегают врассыпную. Кукушка летает вместе со всеми птицами. По сигналу ведущего: "Домой!" все, в том числе и кукушка бегут и стараются занять любое гнездо (стульчик). Кто остался без гнезда становится кукушкой. Подвижная игра повторяется 2-3 раза.

Игровые действия

На стену дома выставляется снежинка и солнышко.

Дети берут картинки с изображением птиц, называют их и определяют **перелетные или зимующие они.**

Можно предложить, чтобы картинки с изображением перелётных птиц отбирали девочки, а картинки с изображением зимующих птиц отбирали мальчики. Дети самостоятельно выполняют задание.

Подведение итогов

Проверить разложенные картинки по группам «**перелетные и зимующие**», похвалить, если все правильно разложено, а если допущена ошибка, то рассмотреть птицу и ещё раз проанализировать образ жизни данной птицы.

Воспитатель: Вы выполнили все задания правильно и заслужили приз. Чтоб его найти, вот вам подсказка. Вам нужно найти птицу, о которой говорится в стихотворении.

Совушка-сова, большая голова!

На суку сидит, во все стороны глядит.

Прилетела в детский сад

С угощением для ребят.

Дети расходятся по групповой комнате, находят игрушку сову. Она сидит на сундучке.

Воспитатель: Давайте посмотрим, что спрятано в сундучке.

Воспитатель открывает сундучок и показывает детям орешки.



Драузина Л. Ф., воспитатель

Дидактическая игра «Сказки перепутались»

Аннотация:

Дидактическая игра предназначена для детей 3-5 лет. Может быть использована для индивидуальной работы с детьми, для занятий с группой детей, для самостоятельной игровой деятельности.

Цель: развитие познавательных и речевых умений дошкольников.

Задачи:

1. Развивать связную речь;
2. Формировать определение последовательности событий;
3. Развивать память и внимание;
4. Стимулировать интерес к чтению художественной литературы.

Предварительная работа:

1. Чтение русских народных, авторских сказок.

1. Рассматривание иллюстраций к сказкам.

2. Обсуждение содержания сказок,

3. Просмотр мультипликационных фильмов по мотивам литературных произведений.

Предметно-пространственная среда: групповая комната, многофункциональное пособие «Умный дом».

Демонстрационный материал: цветные изображения героев и предметов сказок на липучках «Курочка Ряба», «Репка», «Теремок», атрибут: «волшебный» сундучок

Игровая задача: отгадать сказки. Найти героев к каждой сказке. Прикрепить их в нужной последовательности, сопровождая свои действия рассказыванием сказки.

Ход:

Воспитатель: Смотрите, ребята в книжном уголке появился волшебный сундучок! Как же нам его открыть? Давайте вместе проговорим волшебные слова, которые помогут нам в этом:

Наш волшебный сундучок,
Разукрашенный бочек
Золотая крышка,
Прочная задвижка
Один, два, три, четыре, пять –
Сказку будем начинать!

Воспитатель: Наш сундучок открылся.

Дети обнаруживают цветные изображения предметов и героев сказок,

письмо: «Дорогие дети! Пишут вам русские народные сказки. Просим вас о помощи! Злая Баба-Яга украла нас и перепутала. Пожалуйста, отгадайте загадки, узнайте и соберите нас».

Воспитатель: Ребята, поможем сказкам найти своих героев? (*Дети соглашаются*)

Воспитатель: Отгадайте, какая первая сказка потерялась:



Куручка яйцо золотое снесла,
Всем показать его принесла.
Но мышка – проказница яичко разбила
Деда и бабу она огорчила (*Куручка Ряба*)

Игровые действия

Дети находят героев сказки, обсуждают сюжет и прикрепляют картинки героев сказки, сопровождая действия рассказыванием сказки.

Воспитатель: Давайте превратимся в мышек и немного отдохнём.

Физкультурная минутка «Проказница - мышка»

(дети имитируют движения)

Маленькая мышка быстро побежала
Проказница - мышка хвостиком виляла
Прыгала, скакала и в норку убежала.

Воспитатель: Вот еще одна сказка ждет нашей помощи. Отгадайте загадку:

Жили-были дед, да баба,
Кошечка, собака Жучка
И непоседа внучка,
Был у них и огород,
Что там только не растет. (*Репка*)



Игровые действия

Дети находят героев. По очереди прикрепляют героев, сопровождая свои действия рассказыванием сказки.

Физкультурная минутка «Репка»

(дети имитируют движения)

Репку дружно посадили,
Из лейки мы ее полили.
Выросла репка крепка и хороша.
Мы её теперь потянем.
Из репы кашку сварим.
И будут от репки здоровые детки.

Воспитатель: А вот и еще одна сказка просит о помощи.

Загадка: В этом доме звери жили,
Жили дружно, не тужили.
Но медведь сломал их дом.
Разбежались все кругом. (*«Теремок»*)

Воспитатель: Давайте ребята, соберём сказку «Теремок».

Игровые действия

Дети находят героев. По очереди прикрепляют героев, сопровождая свои действия рассказыванием сказки.

Физкультурная минутка «Теремок»

В чистом поле теремок, *(ладони сложить домиком над головой)*
Был не низок, не высок *(присесть, руки вниз; встать, руки вверх)*

Был не узок, не широк (*руки перед собой, ладонями внутрь, руки в стороны*)

Звери разные там жили. (*поклониться*)

Кто, кто в теремочке живёт?

Кто, кто в невысоком живёт? (*ладони к щекам, наклоны головы в стороны*)

Там мышка-норушка (*бег на месте на носочках*)

И лягушка-квакушка, (*присесть*)

Зайчик - побегайчик, (*показать ладошками уши*)

Лисичка-сестричка, (*руки на поясе, повертеть «хвостиком»*)

Серый волк - зубами щёлк. (*показать руками «пасть» волка*)

Пришёл мишка косолапый (*наклоны туловища*)

И своей огромной лапой

Раздавил он теремок (*постучать кулачок об кулачок*)

Звери испугались,

По лесу разбежались (*бег на месте*)

А потом собрались снова

Теремок построить новый (*шагают на месте*)

Подведение итогов

Воспитатель: Вот мы помогли сказкам. Собрали героев вместе. Какие сказки мы собирали и рассказывали? (*Ответы детей*).

Воспитатель: Ребята, вы молодцы. Посмотрите, в волшебном сундучке есть подарок для вас.

Дети находят книги.

Воспитатель: Страна сказок подарила нам книги.

Корсунова Н. В., воспитатель

Пособие «Многофункциональные волшебные камни» для детей дошкольного возраста



Авторы:



**Малеева
Татьяна
Васильевна**
Воспитатель,
II категория



**Морозова
Елена
Сергеевна**
Воспитатель,
педагог-модератор

«Ум ребенка находится
на кончиках его пальцев»
В.А. Сухомлинский

Как часто, мы слышим выражение «мелкая моторика». Что же такое мелкая моторика? Физиологи под этим выражением подразумевают движение мелких мышц кистей рук. Игры с камнями – это прежде всего воздействие на развитие мелкой моторики.

Пособие «Многофункциональные волшебные камни», это игры и упражнения с натуральными камнями для детей дошкольного возраста.

Актуальность данной методической разработки заключается в том, что с одной стороны перед педагогами остро стоит задача определения наиболее эффективных путей познавательного развития дошкольников, но на практике многие воспитатели реализуют традиционную методику организации образовательной деятельности по познавательному развитию, мало способствующую формированию у детей интегративных качеств личности и образовательных компетенций.

Новизна методической разработки состоит в применении современных нетрадиционных форм занятий с использованием нетрадиционного материала «Природные камни», что способствует формированию познавательного интереса дошкольников, поддержке детской инициативы, разностороннему развитию личности ребёнка.

Цель методического пособия: развитие у детей логического мышления, фантазии, сообразительности. речи, памяти.

Задачи:

1. Формировать сенсорные ощущения, умение обследовать камни.
2. Способствовать развитию познавательного интереса детей.
3. Учить детей классифицировать камни по признакам: размер (большой, средний, маленький), вес (легкий, тяжелый).
4. Нацелить детей на поисковую творческую деятельность.



Практическая значимость пособия: представленный материал может быть использован воспитателями в целом или отдельными элементами. Игра с камнями обладает расслабляющим действием на нервную систему ребенка, успокаивает, замедляет гиперактивных детей, симулирует усидчивость и развивает те участки мозга, которые отвечают за творческое и абстрактное мышление. Игры и упражнения с натуральным материалом эффективно влияют на все познавательные функции ребенка: абстрактное

мышление, восприятие, воображение, память, умение логически мыслить. Игры с этим материалом являются мощным стимулятором для развития мелкой моторики.



Описание: к методическому пособию, разработана картотека игр, по возрастным категориям дошкольного возраста. В приложение входит набор, который состоит из разноцветных гладких морских камней, стеклянных камешек Марблс, дидактических карточек для игр, песочных часов, мешочка, цветных стаканчиков.

Используя разноцветные камни, ребенок сможет построить пирамидку, балансирующую башню, выложить узор по образцу, составить различные фигуры в виде животных или предметов, развивая свою фантазию.

Поиграть в увлекательную игру для тренировки внимания и быстроты реакции.



Дидактический материал удобно использовать на занятиях познавательной деятельности для счета, или в качестве сортера. Для формирования у дошкольников навыков порядкового и количественного счета, соотнесение числа с количеством камней. представлений о независимости количества предметов от их величины или расположения в пространстве, для сравнения и уравнивания количества предметов в двух группах, для выкладывания рядов - от маленького к большому и наоборот, от тёмного к светлому, от тяжёлого к лёгкому. Для закрепления запоминания геометрических фигур, выкладывание фигуры по контуру. Для закрепления изученной цифры.

Разработаны игры для детей, начиная с младшего до подготовительного дошкольного возраста, позволяющие развивать коммуникативные навыки. Ребенок описывает камень, называет цвет, размер, форму.

Затем можно применить игру «Волшебный мешочек», в ходе которой ребенок достает камень любого цвета, соотносит цвет с предметом. В



дальнейшем соотносит слово предмет и слово признак (У МЕНЯ зеленый камень, КАК-зеленая лягушка, зеленый огурец). Для Звукового анализа слов, используем камни вместо фишек.

Игры с морскими камушками, при развитии физических навыков, способствуют координации движений, а также точности и ловкости кистей и пальцев рук

Изящно, загадочно, ярко, привлекательно, завораживающе, волшебно – и ещё, конечно, можно много эпитетов найти к методическому пособию «Многофункциональные волшебные камни»!

Виды игр

Игра «Змейка» для младшего возраста

Задачи: учить складывать камешки, прикладывая один к другому; развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: волшебные камни. Для детей с низкой моторной ловкостью: специально заготовленные камушки.

Задание: педагог предлагает выложить длинную змейку так, чтобы все камешки лежали друг за другом без промежутка. Можно использовать разные цвета.

Усложнение: Педагог предлагает выложить змейку, используя один цвет, два цвета чередуя их, используя количественный показатель (Возьми 5 камешков одного цвета и 4 камешка другого цвета).

Игры для детей среднего возраста

«Радужные дорожки»

Задачи: развивать внимание, логику, мелкую моторику.

Оборудование: карточки дорожки, волшебные камни.

Ход игры: детям раздаются карточки с готовыми дорожками, ребенку необходимо выложить по заданному образцу.

«Выложи фигуру»

Задачи: развивать творчество, фантазию, мелкую моторику.

Оборудование: волшебные камни.

Задание: выложить фигуры животных, насекомых подбирая соответствующий камешек по размеру.

«Создай свою картину»

Задачи: развивать творческие способности, мелкую моторику рук. Работать над положительным эмоциональным фоном ребенка. Развивать связную речь.

Оборудование: волшебные камни.

Ход игры: ребенок работает с разноцветными камнями, создает свой сюжет. Составляет рассказ по завершению работы.

Игры для детей старшего возраста

«Балансирующие камни»

Задачи: развивать воображение, логическое мышление и мелкую моторику.

Оборудование: карточки, волшебные камни.

Ход игры: дети самостоятельно выбирают камешки и строят башню. Задача перед детьми, что бы башня устояла и не рухнула.

«Изобрази цифру»

Задачи: закреплять изученную цифру, развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: камушки, карточки с образцами для наложения камушков.

Задание: воспитатель дает устную инструкцию: выложи цифру 1,2,3... .

«Графический диктант»

Задачи: учить ориентироваться на плоскости. Развивать зрительное и слуховое восприятие. Развивать мелкую моторику рук.

Оборудование: карточки, волшебные камни.

Задание: воспитатель дает устную инструкцию: положи красный камушек в центр листа. Синий – в верхний левый угол, зеленый – в правый верхний угол, синий – в правый нижний, зеленый – в левый нижний. Педагог предлагает эталон разложенных камешков на плоскости, ребенку необходимо повторить рисунок.

«Яблочки»

Задачи: развивать логическое мышление. Развивать навык соотнесения числа с количеством камней.

Оборудование: карточки, волшебные камни.

Ход игры: ребенок выкладывает камешки на яблоко и считает, сколько камешек выложил.

Игры для детей дошкольного возраста

«Волшебный мешочек»

Задачи: развивать зрительное внимание, речь, память, мелкую моторику рук.

Оборудование: волшебные камни.

Ход игры: ребёнок достает камешек любого цвета из мешочка и соотносит цвет с предметом, учась при этом правильно согласовывать слово-предмет и слово-признак: Зелёный камешек – зелёный огурец, зелёная лягушка, зелёный крокодил и т.д. Синий камешек – синий кит, синие колокольчики, синий шарик и т.д. Жёлтый камешек – жёлтые бананы, жёлтая коляска, жёлтое солнце и т.д.

«Донеси – не урони»

Задачи: развивать ловкость рук, координацию движения.

Оборудование: волшебные камни.

Ход игры: выбирается несколько детей, которым дается пластмассовая ложечка, с помощью которой каждый ребенок должен донести камешек до определенной цели и не выронить его. Побеждает тот, кто не уронит камешек с ложки и раньше всех доберется до финиша.

«Кто первый выложит по образцу»

Задачи: развивать зрительное внимание, речь, память, мелкую моторику рук.

Оборудование: колода карточек, звонок, волшебные камни.

Ход игры: всего игроков 5-7. Каждому игроку выдается одна карточка из колоды, суть игры кто первый выложит камни по образцу, должен нажать на звонок. Победитель собирает себе карточки, по итогу, у кого больше карточек, победитель игры.

«Зашифрованные слова»

Задачи: формировать умение отгадывать ребусы. и делать звуковой анализ слов.

Оборудование: волшебные камни.

Ход игры: детям раздается карточка, на которой изображен зашифрованный ребус, необходимо разгадать слово сделать звуковой анализ слова, вместо фишек применяем морские камни.

Малеева Т.В., Морозова Е.С., воспитатели

**Организованная деятельность: «Морское путешествие»
в средней группе, с использованием нетрадиционной техники
рисования «Роспись на камнях или ожившие камушки».**

Задачи: учить детей включаться в совместную со взрослым игру, отражать в игре разнообразные сюжеты о жизни и труде людей; закреплять знания о профессиях взрослых на корабле; углублять знания о морских обитателях. Познакомить детей с техникой рисования на камнях. Учить детей создавать художественные образы на основе природных форм (камней). Познакомить с разными приёмами рисования на камешках разной формы. Создание художественных образов на основе природных форм – камней. Развивать воображение.

Материал: запись музыки шума моря, макет корабля, столы и стулья для создания кают корабля, карточки дидактическая игра «Собери и назови морского обитателя», сундук для конвертов с заданиями, сундук с угощениями, пальма, плакат «Нейроупражнение «Морское ожерелье». Чистые и просушенные камни разной формы, величины; художественный материал: краски гуашь, кисточки, баночки с водой, салфетки.

Ход организованной деятельности

Утренний круг «Дружба»

Все мы вместе, вся семья.

Рады все, и ты и я!

Будем крепко мы дружить.

С добрым утром говорить!

Воспитатель: Қайырлы таң балалар!

Дети: Қайырлы таң Татьяна Васильевна!

Воспитатель: Давайте поздороваемся с гостями!

Дети: Сәлемет сізбе! Good morning.

Воспитатель: Балалар, сегодня утром я увидела у нас в группе вот этот сундучок с красным крестиком. Кто его мог оставить, как вы думаете? (*предположения детей*). Давайте его откроем. Не открывается. Что же делать? А попробуем произнести волшебное заклинание.

Пальчиковая гимнастика

На сундучке весит замок (*пальцы обеих рук сомкнуты*)

Кто его открыть бы смог? (*руки сомкнуты, пальцы двигаются вверх и вниз*)

Постучали (*стучат*), покрутили (*крутят круговыми движениями кисти сцепленных рук*)

Потянули (*руки в локтях согнуты, вперед-назад*)

И открыли! (*расцепили руки*)

Воспитатель: Ой смотрите, там какая-то записка!

«Здравствуйте ребята! Я, пират Джек, искатель приключений и сокровищ. Отправил вам сундук. Слышал, что вы мечтаете поплавать на корабле. Вы сможете поплыть со мной, если выполните мои задания. Мы приплывет к острову Робинзон Крузо. И я вам покажу сундук с сокровищами. Конверты с заданиями в сундучке.

Ваш капитан Джек»

Воспитатель: Ребята, смотрите в сундуке лежат еще и бескозырки с воротниками. Я буду вашим капитаном, а вы матросами. Согласны?

Воспитатель: Смотрите, а вот и первое задание!

Вам нужно собрать карточки, на которых изображены морские обитатели и назвать их.



Воспитатель: Да, какие вы все молодцы, так хорошо справились с заданием. Правильно назвали всех морских обитателей.

Больше всего, конечно, в морях и океанах плавают различные виды рыб.

Воспитатель: Сейчас я вам предлагаю вместе со мной выполнить нейрогимнастику «Морское ожерелье». Каждая бусина - это морской обитатель, имеет определенное движение кисти рук и пальцев. Я буду показывать поочередно бусины, а вы выполнять упражнение.

(Звезда, морской еж, краб, рыбка)

Посмотри скорей вокруг!

Что ты видишь, милый друг?

Здесь прозрачная вода.

Плывет морской еж сюда.

Вот звезда, а вот и краб.

А это? Это рыбка-шар.

А вот, расправив восемь ног,

Гостей встречает осьминог.

Воспитатель: Ну, что начнем выполнять упражнение.

Воспитатель: Ребята, слушаем второе задание:

«Если гулять по набережной моря или океана, вы увидите множество различных камней. Все они разные по форме, размеру, цвету. Я предлагаю вам выбрать и взять по одному камню, проявить свою творческую фантазию и оживить эти камни.

Ваш друг капитан-Джек»

Воспитатель: Ребята, смотрите, а вот и камни, выберите себе по одному.

Пока дети берут камни, на палубе корабля появляется Пират Джек!

Пират: Приветствую вас, мои гости! Добро пожаловать на палубу моего корабля! Займите свои места в «каютах» (Дети садятся за столы). Поднять якорь! Вот мы с вами в открытом море.

Воспитатель: Джек, мы ведь с ребятами не выполнили одно задание!

Пират: Хорошо, пока мы будем вместе плыть, выполним его, а я понаблюдаю за ребятами, как они умею творчески работать.

Дети вместе с Джеком и воспитателем раскрашивают камни и «оживляют» их в морских обитателей.



Пират: Камушки я заберу себе, думаю они мне пригодятся. Вот мы и приплыли к моей пещере. А вот и мои сокровища! (показывает ребятам сундук) А в сундуке угощения, сладости для вас!



Пират: Вы доказали, что вы настоящие пираты! Мне пора отправляться к новым приключениям, до новых встреч друзья! Ваш Джек! (Дети прощаются с пиратом)

Морозова Е.С., Малеева Т.В., воспитатели

Полифункциональное игровое пособие «Ғажайып гүл»



Авторы:



**Гордиянова
Татьяна
Аркадьевна**
Воспитатель,
I категория



**Жамангареева
Диана
Викторовна**
Воспитатель,
педагог-модератор



**Кутушева
Гульжан
Жамбуловна**
Воспитатель,
педагог-модератор

Актуальность.

Перед нами, педагогами, встает задача поддерживать детскую инициативу и самостоятельность, разбудить интерес к познанию. Одним из эффективных средств пробуждения интереса детей является игра, как основной и ведущий вид деятельности дошкольников.

Как сказал В.А. Сухомлинский «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости, любознательности».

В настоящее время, изменились целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования. Необходимо повысить стремление детей обращаться к игре, позволить детям стать любознательными, самостоятельными, творческими. Поэтому, так важно создать яркую, полифункциональную игру, которая станет отличным помощником для педагогов в организации деятельности для детей, ту игрушку, которой дети могут пользоваться самостоятельно для развития познавательных, исследовательских, коммуникативных, творческих навыков.

Какой должен быть наш выпускник? Это конечно, овладевший основными культурными способами деятельности, проявляющий инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и других видах, имеющий сформированные предпосылки к учебной деятельности. И поэтому, перед педагогами дошкольных учреждений становится актуальным поиск таких форм и методов работы с детьми, которые помогут стать дошкольнику успешным сначала в детском саду, затем в школе.

Цель: формирование самостоятельной личности посредством полифункциональной игры.

Задачи:

- создать интерес к играм, научить детей видеть главное, систематизировать полученные знания;
- развивать связную речь детей, обогащать активный и пассивный словарный запас детей;
- развивать память, внимание, сенсорные эталоны, пространственные представления и навыки ориентации в пространстве.

Описание пособия.

Полифункциональное игровое пособие «Ғажайып гүл» представляет собой круглый, большой цветок со съёмными лепестками и снимающейся серединой цветка. Каждый лепесток имеет свой цвет. Оно является мобильным, трансформируемым и легко переносимым. Игровое пособие «Ғажайып гүл» подходит для детей всех возрастных групп. Главное преимущество данного игрового пособия в том, что оно является ярким, привлекающим внимание детей, сенсорно богато.

Лепестки данного пособия делятся по блокам, которые включают игры, направленные на все навыки, а именно:

- коммуникативные навыки;
- социально-эмоциональные навыки;
- творческие навыки, навыки исследовательской деятельности;
- физические качества;
- познавательные и интеллектуальные навыки;
- самостоятельные навыки детей.

Строение игрового пособия:

1. Нижний отдел называется «Хранение», состоит из углубленных ящичков, которые позволяют хранить дополнительный материал к пособию.
2. Второй отдел называется «Самостоятельный» - это напольные игры, сделанные из фетра, в которые ребенок может поиграть самостоятельно, без помощи педагога.
3. И самый верхний отдел – это «Помощник» на нем расположены пустые лепестки с липучками, которые позволяют педагогу крепить туда определенные карточки, которые помогут организовать педагогу деятельность с детьми.

Варианты игр, которые можно провести с игровым пособием «Ғажайып гүл»

1. «Собери по образцу»

Цель: развивать внимание детей, ориентировку в пространстве; воспитывать стремление работать в команде

Описание. Детям раскладывается на серединку цветка карточка с изображением лепестков. Детям нужно за определенное время разложить лепестки игрового пособия по заданному образцу.



2. «Подбери по цвету»

Цель: знакомить детей с цветовым спектром; упражнять в умении соотносить овощи и фрукты с цветом; закреплять умение различать овощи и фрукты, правильно их называть.

Описание. Детям даются картинки овощей и фруктов, с пустой серединкой. Под музыку, дети идут по кругу с картинками овощей и фруктов, как только музыка останавливается – детям нужно подобрать картинку по цвету к нужному лепестку.



3. «Что изменилось?»

Цель: способствовать развитию нервно-психических процессов: внимания, памяти, мышления, речи.

Описание. Педагог предлагает детям закрыть глаза и отвернуться, в это время он меняет местами лепестки цветка или вовсе убирает какой-то лепесток. Предлагает детям открыть глазки, повернуться и сказать, что изменилось.



Хотелось бы отметить, что это не все представленные игры из игрового пособия «Ғажайып гүл». С помощью этого игрового пособия можно сделать организованную деятельность интересной, яркой, запоминающейся детям. Оно послужит отличным помощником для педагогов в организации деятельности, а для детей – верным проводником и другом в знакомстве и развитии всех необходимых качеств, которые необходимы для самостоятельного и талантливого гражданина.

*Гордиянова Т.А., Жамангареева Д.В.,
Кутушева Г.Ж., воспитатели*

Развитие связной речи у детей 2-3 лет с использованием игрового пособия «Ғажайып гүл»

Тема: «Путешествие с бабочкой»

Цель: активизировать речь, обогащать и систематизировать словарный запас; развивать умение слушать и воспроизводить слова; развивать внимание, мышление, память, зрительное восприятие. Создать условия для развития речевой активности у детей.

Задачи:

- создать положительный эмоциональный настрой на совместную с воспитателем работу;
- формировать умение составлять рассказ с опорой на схему и без нее;
- развивать артикуляционный аппарат, умение произносить слова отчетливо и верно;
- развивать устную речь детей в различных формах и видах деятельности; мелкую моторику рук, координацию движений, мышление, память;
- воспитывать интерес к различным видам деятельности.

Материал и оборудование: съемные лепестки и серединка пособия «Ғажайып гүл», бабочки разных цветов, нейродорожки, артикуляционные положения губ для гласных звуков, схемы-карточки для составления рассказа.

Ход ОД:

1. Вводная часть.

Воспитатель: Ребята, кто-то пришел сегодня к нам в гости. Чтобы узнать, кто это, нужно отгадать загадку. Слушайте внимательно.

«Нет, не птица, но летает.

Высоко она порхает.

На цветочке посидит,

И раскраской всех манит.

Вся такая лапочка,

Маленькая ...»

(бабочка)

Воспитатель: Кто это? *(Ответы детей)*

Воспитатель: Правильно, ребята, это бабочка. Давайте посмотрим и определим, а каким цветом бабочка? *(Ответы детей)*

2. Основная часть.

Воспитатель: Верно, бабочка красная. Ребята, бабочке понравился наш «цветок», и она хочет с ним поиграть. На какой лепесток её посадим? *(Ответы детей)*

Воспитатель: Да, на красный лепесток, потому что бабочка красного цвета. Посмотрите, а бабочка маленькая или большая по сравнению с цветком?

Дети: Бабочка маленькая, а цветок большой.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Посмотрите, прилетели друзья бабочки. Теперь одна бабочка или много?

Дети: Бабочек много.

Воспитатель: Бабочки разных цветов. Давайте назовём, какого цвета каждая из них.

Дети: Синяя, жёлтая, зелёная.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Давайте посадим их на лепестки цветка. Но перед тем, как посадить бабочек, давайте разомнем наши пальчики.



Нейроупражнение: «Продолжи дорожку»

Воспитатель: Посмотрите, на каждом лепестке есть интересные дорожки. Давайте поставим два пальчика напротив, и поедим прямиком по дорожке.

(Дети выполняют упражнение двумя пальцами)

Воспитатель: -Как у вас хорошо получилось! А теперь пришло время посадить бабочек на их лепестки.

Игра «Займи лепесток»

(Дети распределяют бабочек по лепесткам, опираясь на их свойство по цвету)



Воспитатель: Молодцы, ребята! Чтобы наши гости не заскучали, давайте с ними поиграем. Согласны? *(Ответы детей)*



Воспитатель: -Посмотрите, у каждой бабочки на лепестке что-то лежит. Давайте посмотрим и узнаем, что это? *(Ответы детей)*

Артикуляционная гимнастика для губ: «Повтори»

Воспитатель: Да, это наши весёлые помощники – губы. Посмотрите, в каком они положении, все разные. Давайте встанем в круг, посмотрим на картинку и будем повторять за ней.

(Дети, останавливаясь возле каждого лепестка, где лежат изображения губ повторяют за картинкой, произносят гласные звуки: А, О, У, Ы и т.д.)

Воспитатель: Молодцы, ребята! Губы потренировались и готовы к следующей игре, в которой мы расскажем про наших гостей – бабочек.

Игра «Расскажи-ка»

Воспитатель: Посмотрите на лепестки, на каждом из них лежит карточка. Начнем с жёлтого лепестка, на нём лежит ладошка – это «жадина». Она никогда не хочет ни с кем делиться и всегда отвечает: «Это моя, мой моё, мои!» На синем лепестке «сердце» - оно всех любит и называет ласково. На зелёном лепестке «глаз», он хоть и один, но всё всегда видит. На розовом лепестке «губы», они любят много разговаривать, за всеми повторять. Попробуем с помощью них рассказать про наших гостей – бабочек? *(Ответы детей)*

Воспитатель: Тогда давайте начнем с ладошки. Кто у нас на серединке цветка лежит?

Дети: Бабочки

Воспитатель: Вспоминаем, наша ладошка – «жадина». Как мы скажем?

Дети: Это мои бабочки

Воспитатель: Молодцы! Следующее «сердце». Как мы назовём ласково наших бабочек?

(Примерные ответы детей: красивые бабочки, милые бабочки, добрые бабочки и т.д.)

Воспитатель: Какие ласковые и добрые слова, нашим бабочкам очень приятно. Интересно, сколько «глаз» видит бабочек? Одну или много?

Дети: Я вижу много бабочек

Воспитатель: У нас отлично получилось! Посмотрим на последнюю картинку «губы», они любят говорить и повторять. Бабочки умеют разговаривать?

Дети: Не умеют.

Воспитатель: Правильно. Давайте назовем, кто лежит на серединке цветка.

Дети: На серединке цветка лежат бабочки.



3. Заключительная часть.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Какой хороший рассказ получился. Нашим бабочкам пора улетать. Им очень понравилось с вами играть, но их ждут. Давайте попрощаемся с бабочками. Скажем им: Сау болыңыз! До свидания!

(Дети прощаются)

Воспитатель: -А вам понравилось играть с бабочками? Давайте с вами вспомним, во что мы с вами играли? Какая игра вам больше понравилась?
(*Ответы детей*)

Жамангареева Д.В., воспитатель

Конспект интегрированной организованной деятельности «В мире профессий» для дошкольной группы

Цель: закреплять представления детей о том, что такое профессия.

Задачи: Обогащать знания детей о разнообразии профессий, познакомить с элементами профессиональной деятельности. Уточнить и расширить представление детей об инструментах, спецодежде различных профессий. Продолжать учить правильно строить предложения. Развивать память, внимание, мышление.

Воспитывать интерес к разным профессиям, уважение к труду взрослых.

Оборудование: многофункциональное пособие «Ғажайып гүл».

Ход:

Воспитатель: Здравствуйте ребята! Вчера вечером дома, я просматривала детские книги и увидела интересное стихотворение «Кем хотите стать, вы дети?». Мне очень захотелось прочитать его вам. Послушайте, пожалуйста.

Воспитатель читает стихотворение «Кем хотите стать вы, дети?»

Воспитатель: Скажите, о чём это стихотворение? (*о профессиях*)

Воспитатель: Что означает слово «профессия»? (*ответы детей*)

Воспитатель: Профессия – это дело, работа, основной вид занятий, которому человек себя посвящает каждый день, профессии надо специально обучаться.

Видеозвонок от Незнайки.

Незнайка: Здравствуйте, ребята. Вы уже догадались, что это я ваш друг Незнайка. Я не как не могу решить, кем мне стать когда вырасту. Помогите мне побольше узнать о профессиях.

Воспитатель: Давайте познакомим Незнайку с профессиями и расскажем о них. Сегодня мы с вами отправимся в удивительную «Страну профессий».

Перед детьми игровое пособие «Ғажайып гүл». На середине цветка стоит чемодан, вокруг чемодана лежат инструменты.

Воспитатель: Ребята как думаете, человеку какой профессии он может принадлежать? (*ответы детей*)

Воспитатель: Давайте, рассмотрим, что лежит возле чемодана и определим его хозяина?

Дети рассматривают и называют инструменты.

Воспитатель: Людям, какой профессии нужны эти инструменты? (*инструменты нужны строителям*)

Воспитатель: Хозяин нашего чемодана... (*строитель*).

Дети находят изображение «Строитель» и прикрепляют его на лепесток цветка.

Воспитатель: И так мы в гостях у профессии под названием «Строитель».

Воспитатель: Скажите, что делает строитель?

Воспитатель: Где работает строитель?

Дидактическая игра «Соберём строителя на работу»

Задача: расширить представления детей о рабочей одежде, необходимой человеку определенной профессии. Развивать мышление, память. Воспитывать интерес и уважение к людям данной профессии.

Воспитатель: Давайте пройдем к нашему «Гажайып гүл» и подберем рабочую одежду для строителя.

Дети подбирают нужные предметы одежды в соответствии с названной профессией.

Воспитатель: Ребята посмотрим, что получилось у нас. Арина расскажет, какая рабочая одежда у строителя?

Воспитатель: Кто из вас хочет рассказать, что положили в строительный чемодан.

Воспитатель: Как вы думаете, чем важна для нас профессия строитель?

Воспитатель: Правильно, ребята строители строят дома, магазины, школы, больницы, детские сады, делают наши города большими и красивыми. Продолжаем наше путешествие по «Стране профессий». Посмотрите, какие интересные журналы лежат у нас на столе.

Воспитатель: В какую красивую одежду одеты люди в этих журналах. Как же называется тот человек, который шьет и украшает одежду? (*швея или портной*)

Дети находят изображение «Швея» и прикрепляют его на лепесток цветка.

Воспитатель: У каждой профессии есть свои инструменты, которые нужны для выполнения своей профессиональной деятельности. Конечно же, такие инструменты есть и у швеи.

Дидактическая игра «Что нужно для работы швеи?»

Задача: учить детей соотносить орудия труда с профессией людей; называть соответствующие профессии, предметы и их назначение.



Дети подбирают нужные инструменты предназначенные для работы швеи. После того как подобрали инструменты, рассматривают и закрепляют названия инструментов.

Воспитатель: А, где работает швея? (*швея работает в ателье*)

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, профессии швеи и портного нужны?

Почему вы так думаете?

Воспитатель: Молодцы, ребята. А знаете, что в ателье не только шьют новую одежду, люди обращаются в ателье, чтобы отремонтировать одежду.

Воспитатель: Раньше швею называли портнихами, а мужчину, умеющего шить портным. И я придумала для вас одну игру. Называется «**Мужские - женские профессии**». (*Игра малой подвижности*)

Воспитатель называет женские профессии – девочки топают и хлопают, когда воспитатель называет мужские профессии – мальчики. (*Пожарный, учительница, артист, пианистка, фигурист, почтальон, строитель, балерина, воспитательница, медсестра, швея, пилот, стюардесса няня*)

Воспитатель: Молодцы ребята, а следующая игра называется «Отгадай профессию».

Дидактическая игра «Отгадай профессию»

Задача: развивать представление о профессиях, обогащение и пополнение словарного запаса слов; развитие воображения, мышления, навыков словообразования.

Ведущий описывает человека какой-либо профессии. Задача детей – отгадать ее. Дети находят изображение «Парикмахера» и прикрепляют его на лепесток цветка «Ғажайып гүл».

Воспитатель: Какую работу выполняет парикмахер?

Воспитатель: Опишите одежду парикмахера?

Воспитатель: Выберите инструменты, которые использует в работе парикмахер?

Дети выбирают нужные инструменты, предназначенные для работы парикмахера.

Воспитатель: Значит, парикмахер работает...?

Воспитатель: Какими качествами он должен обладать?

Воспитатель: Скажите, чем важна для нас профессия парикмахер?

Воспитатель: Ребята, а чтобы узнать следующую профессию, о которой мы с вами будем говорить, нам нужно собрать пазлы.

Дети собирают из крупных пазлов изображение врача.

Воспитатель: Человек, какой профессии находится перед нами? (*врач*)

Дети прикрепляют изображение «Врача» на лепесток цветка «Ғажайып гүл».

Воспитатель: А вы знаете, зачем нужны врачи? (*Лечат, помогают не болеть, выписывают лекарства, осматривают*)

Воспитатель: Где работает врач? (*В больнице, в поликлинике.*)

Воспитатель: Что надевает на себя врач перед работой? (*халат*)

Дидактическая игра «Назови лишний предмет»

Задача: учить группировать предметы по определенному признаку и выделять лишний предмет.

Воспитатель: Перед вами лежат предметы, которые необходимы врачу, но есть предметы, которые нужны людям других профессий. Вы должны назвать и убрать их, указать, какой профессии они нужны.

Дети убирают лишние предметы и объясняют, какой профессии нужны эти предметы.



Воспитатель: Молодцы. Правильно назвали лишние предметы.

Воспитатель: Вам нравится эта профессия и нужна ли она людям? Почему?

Воспитатель: Ребята, кому мы сегодня должны были помочь узнать о профессиях? (*Незнайке*)

Воспитатель: Как же мы Незнайке передадим свои знания о профессиях?

Воспитатель: Давайте мы с вами сделаем книгу о профессиях и подарим её Незнайке. Мы разделимся по парам и каждая пара будет составлять и украшать страницу нашей книги.

Воспитатель: У детей на листе бумаги наклеена картинка с соответствующей профессией, дети подбирают карточки, которые подходят к профессии на их странице.

Воспитатель: Наши страницы готовы, мы соберем страницы в книгу и отправим её Незнайке.

Воспитатель с детьми упаковывает книгу с помощью подарочной бумаги.

Рефлексия:

- Где мы с вами сегодня путешествовали?
- Что вам больше всего понравилось?
- Что нового вы сегодня узнали?

Гордиянова Т.А., воспитатель

Игровая деятельность «Мир казахских орнаментов»

Цель: познание законов симметрии, сочетания элементов по цвету.

Задачи:

- познакомить детей с дидактическими играми;
- совершенствовать знания об особенностях казахского орнамента, о обычаях и традициях казахского народа;
- формировать навыки прикладывания и накладывания для самопроверки;

- закрепить с детьми знание основных цветов;
- развивать мышление, воображение, наблюдательность и эстетику восприятия.

Предметно-пространственная среда: групповая комната, многофункциональное пособие «Ғажайып гүл».

Ход ОД:

Воспитатель: Сәлеметсіз бе, балалар! Здравствуйте, ребята! Сегодня хочу вас познакомить с некоторыми традициями и обычаями казахского народа. Ребята, а как называется жилище казахов, в которых они живут в степи,

когда пасут стада лошадей, овец, баранов? (*Юрта*)



Казахи – кочевой народ – пастухи и охотники, поэтому они используют переносное жилище. (*Обращает внимание на юрту*).

Она очень легко монтируется и разбирается, сделана из легких материалов, поэтому ее легко перевозить. Тем не менее юрта очень теплая, т. к. делается из ковров из верблюжьей шерсти,

которые называются кошмами. Внутри юрта тоже устлана коврами. Посмотрите, какие они красивые, с национальным орнаментом.

Орнамент состоит из ряда последовательно расположенных элементов. Обязательно соблюдается строгая закономерность, связанная с симметрией и ритмом. Орнамент служит для украшения поверхности какого-либо художественного изделия.



Вот сейчас мы попробуем собрать национальные узоры в одно целое. И покажем, и расскажем, какие узоры мы знаем. Собирать узоры мы будем на нашем многофункциональном пособии «Ғажайып гүл». Выбираем понравившийся лепесток цветка, рассматриваем пазлы.

Дидактическая игра «Соедини узоры»

Воспитатель: Нужно собрать части, так чтобы каждая половинка орнамента нашла вторую половинку. Обращайте внимание на орнамент и цвет. (*Дети собирают пазлы, на которых изображены казахские национальные узоры, соблюдая, цвет и орнамент*)

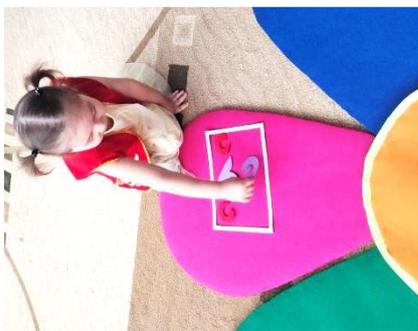
Воспитатель: Молодцы! Так быстро справились с заданием. Расскажите, какие узоры получились.

Воспитатель: Мы теперь знаем казахские орнаменты и можем украсить ковер, кілем. Я предлагаю сыграть игру «Украсть ковер»

Дидактическая игра «Соберем ковер»

Задача: учить детей симметрично составлять узоры на ковре; воспитывать художественный вкус.

Воспитатель: Вы должны подойти к нашему многофункциональному пособию «Ғажайып гүл». Выбрать любой лепесток, какого цвета будет ваш ковер. Приложить нашу рамку и создать свой неповторимый узор, соблюдая симметрию, размеры шаблонов.



(Дети собирают ковер из казахских национальных узоров, соблюдая симметрию на полотне)

Воспитатель: Как красиво получилось! Молодцы! Мы можем украсить юрту нашими красивыми коврами. В юрте будет очень уютно и тепло. Теперь вы знаете как можно украсить ковры из национальных узоров. А еще казахский народ использовал сундук, для хранения вещей. Его тоже украшали орнаментами.

Воспитатель: Вы теперь, знатоки казахских орнаментов и можете украсить любой предмет быта. Я предлагаю украсить первой подгруппе наши сундуки, второй подгруппе украсить национальную одежду, третья подгруппа украсит көрпешки.

Дидактическая игра «Украшим сундук»

Задача: сформировать понятие о казахском народном орнаменте, его элементах, симметрии и цвете; научить передавать в рисунке цветовой и ритмический строй казахского узора; воспитывать художественный вкус



Воспитатель: Сундук, какой геометрической фигуры? *(Прямоугольной)*
(Дети украшают сундук из казахских национальных узоров)

Дидактическая игра «Нарядим бабушку»

Задача: сформировать понятие о казахском народном орнаменте, его элементах, симметрии и цвете; научить передавать в рисунке цветовой и ритмический строй казахского узора; воспитывать художественный вкус

Воспитатель: Вы должны правильно подобрать нужный орнамент по длине, по ширине, по величине. Соблюдая это, у вас должен получиться красивый камзол.

(Дети украшают камзол из казахских национальных узоров)



Дидактическая игра «Украшаем корпешки»

Задача: сформировать понятие о казахском народном орнаменте, его элементах, симметрии и цвете; научить передавать в рисунке цветовой и ритмический строй казахского узора; воспитывать художественный вкус.



Воспитатель: Балалар, а какой геометрической формы корпешки наши? Они прямоугольные, продолговатые. Поэтому, на корпешке орнаменты могут повторяться несколько раз

(Дети украшают корпешки из казахских национальных орнаментов)

Воспитатель: Молодцы! Как красиво украсили

А сейчас предлагаю поиграть в простую игру, которая называется «Крестики и нолики»

Дидактическая игра «Крестики и нолики»

Задачи: создавать условия для получения детьми знаний о новой игре «Крестики-нолики»; закрепить в самостоятельной деятельности умение различать понятия «вертикально», «горизонтально» и «по диагонали»; формировать и совершенствовать у детей дошкольного возраста пространственные представления; воспитывать самостоятельность в организации знакомых игр с небольшой группой сверстников; продолжать воспитывать в детях любознательность.

Воспитатель: В игре участвуют двое игроков. Игровое поле разделено на 9 одинаковых квадратов, 10 фишек. На этом игровом поле, вы должны расположить фишки так, чтоб в один ряд (горизонтально, вертикально, по диагонали) выстроились фишки одинакового цвета. Кто быстрее выстроит ряд со своими фишками, тот и победитель.

Воспитатель: Всем понятно правило игры, тогда начинаем игру. Для начала выбираем игроков. Первый игрок делает один ход, потом передает

ход второму игроку. Следующий ход первого игрока потом второго игрока и так пока не определится победитель.

(Дети начинают играть, соблюдая правило игры)

Воспитатель: Замечательно сыграли, были внимательными. Скажите, пожалуйста, чтобы быть здоровыми и крепкими, что мы должны кушать? На этот вопрос, вы ответите, когда отгадаете мои загадки

«Подбери «одежду» овощам и фруктам»

Задачи:

- знакомить детей с цветовым спектром; упражнять в умении соотносить овощи и фрукты с цветом; закреплять умение различать овощи и фрукты, правильно их называть;
- развивать речь, мышление, восприятие;
- воспитывать бережное отношение к продуктам питания.

Оборудование: картинки вкладыши, многофункциональное пособие «Ғажайып гүл»

Воспитатель: Сначала я загадаю загадки, а вы должны правильно на них ответить.

*Любит зайчик её очень,
Грызть готов и днём, и ночью.
Рыжая и длинная такая,
Все её отлично знают.
Угадаем вновь и вновь.
Да ведь это же... (морковь).*

*Я длинный, зелёный.
вкусен я солёный,
вкусен и сырой.
Кто же я такой? (Огурец)*

*Всех круглее и краснее.
Он в салате всех вкуснее.
И ребята с давних пор
очень любят... (помидор).*

Воспитатель: Мы с вами отгадали загадки: морковь, огурец, помидор, как назвать это одним словом?

Ответы детей: овощи)

Воспитатель: Дұрыс, правильно. Это овощи. Дальше слушаем загадки.

*Этот фрукт на вкус хорош
И на лампочку похож. (Груша)
Круглое, румяное,
Я расту на ветке.
Любят меня взрослые
И маленькие детки. (Яблоко)*

*Нас любят взрослые и дети,
Ведь мы вкуснее всех на свете.
Нас любят обезьяны,
А называют нас... (бананы).*

Воспитатель: Мы с вами отгадали загадки: груша, яблоко, банан, а как назвать это одним словом?

Ответы детей: фрукты.

Воспитатель: Молодцы, очень быстро отгадали загадки. Какие вы умнички. А теперь вспомним какого цвета эти овощи и фрукты. А поможет нам в этом наше многофункциональное пособие «Гажайып гүл»



Воспитатель: Я даю вам трафарет – карточку, на которой изображен силуэт фрукта или овоща, на что похоже это контурное изображение, предлагаю найти для него «одежку», т.е. представить этот фрукт (овощ) в реальности и подобрать характерный для него цвет. Приложить трафарет к выбранному лепестку цветка, показать результаты и озвучить свой выбор.

Дети подбирают к трафаретам – карточкам «одежку».

Воспитатель: Ребята, а теперь посмотрите на схему, которая находится в центре цветка. По этому алгоритму расскажите про свой овощ или фрукт.



Воспитатель: Пожалуйста, Марьяна, расскажи, что у тебя?

Марьяна: У меня яблоко- это фрукт, яблоко, зеленое (красное, желтое), большое, круглой формы, сладкая на вкус, твердое, гладкое, растет на дереве, яблоне, в саду. Его едят сырым, из яблок можно сварить

варенье, компот, джем, его добавляют в пирог как начинку.

Воспитатель: Жарайсың, молодец! Хорошо! Теперь послушаем Матвея.

Матвей: У меня огурец – овощ, он зеленый, овальной формы, твердое, негладкое, пупырчатое, растет на грядке, в огороде. Его можно кушать сырым и добавляют в салаты.

Воспитатель: Жарайсыңдар, молодцы! Замечательно справились с заданием!

Воспитатель: Ребята, сегодня мы с вами хорошо потрудились. Очень было интересно, познавательно. Вы большие молодцы очень быстро и правильно справились с каждым заданием. Какая игра вам больше понравилась? В какую игру вы хотели бы еще поиграть?

Кутушева Г. Ж., воспитатель

Мектеп жасына дейінгі балаларға қазақ тілін үйретуде Activ Inspire бағдарламалық құралын қолдану



Автор



**Смаилова
Алия
Абуталиповна,**
қазақ тілі оқытушысы,
педагог - зерттеуші

Тәжірибелі шығармашыл ұстаздың қолында компьютер білім сапасын арттырады. Цифрлық білім беру ресурстарының айрықша белгілері көрнекілігі және ақпараттың жоғары қанықтығы болып табылады. Заманауи ақпараттық технологиялар балалардың өзара әрекетін ұйымдастыруға, оқытудың ойын түрлерін пайдалануға мүмкіндік береді, атап айтқанда ойын – мектеп жасына дейінгі балалардың жетекші әрекеті. Компьютерлік технологияны қолдану оқыту іс-әрекетін қызықты, серпінді және тиімді ететіні сөзсіз. Компьютермен жұмыс істеу уақытын мұқият жоспарлап, оны шынымен қажет болғанда пайдалану керек.

Тілдерді ерте үйрену тілдерді тәжірибелік тұрғыдан еркін меңгеруге ықпал етеді. Кез келген тілді меңгеру барлық балаларға пайдалы, өйткені ол баланың есте сақтауын, қиялын, ойлауын дамытуға оң әсер етеді, сонымен қатар оның сөйлеу дағдыларын дамытуға ынталандырады.

Мектепке дейінгі мекемеде қазақ тілі бойынша ұйымдастырылған іс-әрекеттерінде АКТ қолданудың негізгі мақсаттары:

- тілді үйренуге деген ынтасын арттыру;
- қазақ халқының мәдениеті, дәстүрі мен әдет-ғұрыптары туралы білім көлемін кеңейту;
- сөйлеу құзыреттілігін дамыту.

Мұғалім компьютерді оқытудың барлық кезеңдерінде пайдалана алады:

- тақырыпты анықтау үшін сұрақтар қою арқылы ұйымдастырылған іс-әрекеттің басында;
- мұғалімнің жаңа тақырыпты түсіндіру кезінде (презентациялар, диаграммалар, сызбалар, бейнероликтер және т.б.);
- ақпараттық және оқу құралы ретінде;
- балалардың материалды меңгеруін бақылау.

Іс-шараларды жоспарлау кезінде оқу үрдісінде ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолданудың шарттары мен талаптарын ескеру қажет және келесі қателіктерге жол бермеу керек:

- санитарлық-эпидемиологиялық ережелерді сақтамау;
- оқу іс-әрекетіндегі АКТ-ның дидактикалық рөлі мен орнын дұрыс анықтамау;
- АКТ-ны жоспардан тыс, кездейсоқ қолдану;
- анимация, слайдтар, сызбалар көп болып кетеді;
- балалардың жасына сәйкес келмеуі.

Мен өз іс-тәжірибемде Microsoft Power Point, Activ Inspire бағдарламаларымен, аудио және видео материалдармен жұмыс істегенде АКТ қолданамын. Осылардың ішінде интерактивтілік, мультимедиялық, тартымдылық сияқты қасиеттермен ерекшеленетін Activ Inspire бағдарламасын атап өткім келеді.

Activ Inspire бағдарламасы ұйымдастырылған іс-әрекеттің негізгі мазмұнын барынша тиімді ашуға көмектеседі. Педагогтың өз пәнін оқытудағы басты міндеті – оқу-тәрбие үрдісін дұрыс бағытта бағыттау,

жоғары сапалы ресурстарға сілтемелер беру және аудиторияның материалды түсінуін қадағалау.

Activ Inspire бағдарламалық құралы қаламмен жазуға, маркермен белгілеуге, өшіргішпен өшіруге, кескіндерді салуға, толтыруды пайдалануға, ақпаратты масштабтауға, бейне файлдармен жұмыс істеуге, экранды түсіруге, объектілерді айналдыруға, жарық нүктесімен жұмыс істеуге мүмкіндік береді, кітапхана қорын, сызғыш пен транспорттирді пайдалануға болады.

Activ Inspire бағдарламалық құралы мультимедиялық технологияны оқытуда пайдалануды жеңілдетеді. Әр педагог осы аталған бағдарлама арқылы ұйымдастырылған іс-әрекетіне флипчарттар жасап, оларды кез-келген уақытта өзгерте алады.

Activ Inspire бағдарламалық құралы арқылы әзірленген ұйымдастырылған іс-әрекеттердің үлгісі

«Менің ойыншықтарым»

Ұйымдастырылған іс-әрекеттің міндеттері: Балалардың «Ойыншықтар» тақырыбы бойынша сөздік қорын белсендіру, сөздерді және сөз тіркестерін анық айту қабілетін жетілдіру. Балалардың логикалық ойлау, пайымдау, байланыстырып сөйлеу қабілетін дамыту. Ойыншықтарға ұқыпты қарауға тәрбиелеу.

Әдіс-тәсілдер: Түсіндіру, қайталау, сұрақ-жауап, жеке жұмыс, АКТ, миға шабуыл, ойын

Құрал-жабдықтар: Жұмсақ доп, күнтізбе, компьютер, тақырып бойынша флипчарттар, тоқылған мысықтар

Пәнаралық байланыс: Сөйлеуді дамыту, орыс тілі

Ұйымдастырылған іс-әрекеттің барысы

I. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің кіріспе бөлімі

1. Сәлемдесу;

2. Бір-біріне доп беру арқылы сұрақ-жауап ұйымдастыру:

Қалың қалай?

Сенің атың кім?

Сенің тегің қалай?

Сен неше жастасың?

Сен қайда тұрасың?



3. «Күнтізбемен» жұмыс:

- Балалар, қазір жылдың қай мезгілі?

- Қазір қай ай?

- Бүгін аптаның қай күні?

- Бүгін ауа райы қандай?

- Енді, компьютермен жұмыс істейік

II. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің негізгі бөлімі:

1.«Миға шабуыл» (1 флипчарт)



- Балалар, бізге қонаққа пони келіп тұр. Ол бізден мына сандықта не бар деп сұрап тұр? Қане ойланайық, жауаптарыңды айтыңдар.
- Енді үлкейткіш құралын алып сандықта не бар екенін көрейік. Кімнің жауабы дұрыс екен? (Үлкейткіш құралын сандыққа апарып қарайды)
- Сандықта ойыншықтар бар екен. Балалар бүгін біз ойыншықтар туралы өтеміз.

2. Шеңбермен жұмыс (2 флипчарт)



- Балалар, пони мынау шеңберде не бар екенін білмей тұрған секілді. Қане, сендер көмектесіңдерші. (Ойыншықтарды атайды)

3. Сөздікпен жұмыс (3 флипчарт):

Текше - кубик

Доп - мяч

Аю – медведь

Қуыршақ - кукла



- сөздерді тыңдап, қайталату;
- сөздермен сөз тіркестерін, сөйлемдер құрастыру.

4. Түстермен жұмыс (4 флипчарт)



- Балалар, пони мына ойыншықтардың түстерін білгісі келіп тұр. Көмектесіңдерші.

«Түстерді қағып ал» ойынын ойнау арқылы түстерді қайталау. Түрлі түсті мысықтарды балаларға лақтырып, түсін айтқызу.

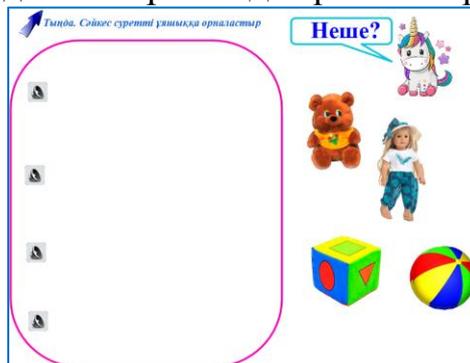


5. «Аңдар биі» сергіту сәті (5 флипчарт)

<https://www.youtube.com/watch?v=CWXyBTtDLD8>



6. Тыңдап, суреттерді тиісті ұяшыққа орналастыру (6 флипчарт)

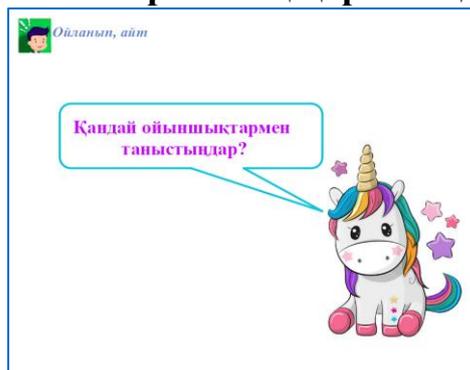


- Балалар, дыбыстарды тыңдап қайталаңдаршы. Неше ойыншық екен?
- Суреттердің ішінен тиістісін таңдап ұяшыққа апарып орналастырыңдар.
- Сандарды қайталайықшы.

6. Сергіту сәті: «Қоян» көзге арналған гимнастика

Сәбізді жоғары көтер
Оған қара (жоғары қара)
Сәбізді төмен түсір (төмен қара)
Тек көзіңмен қара:
Жоғары-төмен, оңға-солға (көздер жоғары-төмен, оң-солға қарайды)
Иә, қоян, жарайсың!
Көздеріңді ашып-жап
Қоян сәбізді алды
Секіріп сергіп болды.

III. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің қорытындысы:



-Балалар, бізден пони бүгін қандай ойыншықтармен танысқанымызды сұрап жатыр. Қане, жауап берейікші.

-Сендерде қандай ойыншықтар бар?

-Ойыншықтарды қалай күту керек?

«Мамандықтар»

Ұйымдастырылған іс-әрекеттің міндеттері: Балалардың мамандықтар бойынша білімдерін кеңейту және жалпылау. Мамандық туралы түсінік қалыптастыру, балабақша қызметкерлерінің жұмысы туралы балалардың түсініктерін кеңейту және нақтылау. Сөздік қорын белсендіру, өз пікірін айта білуге, қазақ тілінде сөйлеуге дағдыландыру. Балаларды үлкендердің еңбегін бағалауға, құрметтеуге тәрбиелеу.

Әдіс-тәсілдер: Түсіндіру, қайталау, сұрақ-жауап, жеке жұмыс, АКТ, пазлды құрастыру, түстер жолы

Құрал-жабдықтар: Доп, күнтізбе, компьютер, тақырып бойынша флипчарттар, мнемокесте

Пәнаралық байланыс: Сөйлеуді дамыту, орыс тілі

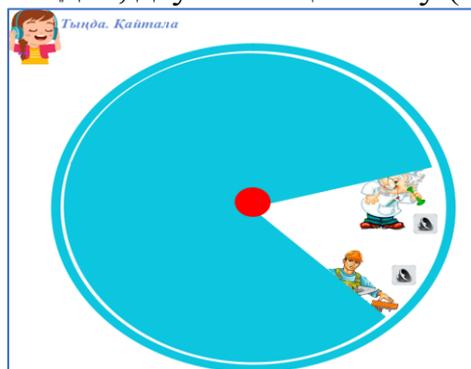
Ұйымдастырылған іс-әрекеттің барысы

I. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің кіріспе бөлімі

1. Сәлемдесу;
2. Бір-біріне доп беру арқылы сұрақ-жауап ұйымдастыру;
3. «Күнтізбемен» жұмыс:

II. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің негізгі бөлімі:

1. Мамандықтарды тыңдап, дауыстап қайталау (2 флипчарт)



2. Мнемокестеге сүйеніп әр мамандық иесі жайлы әңгімелеу (3 флипчарт)

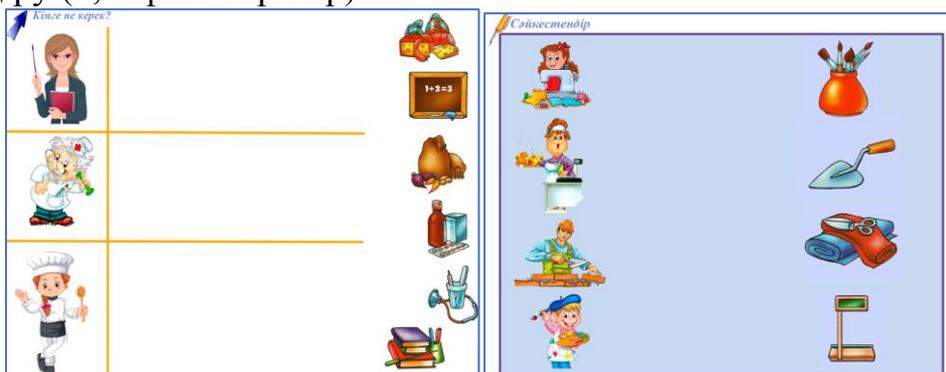


- Бұл кім?
- Қайда жұмыс істейді?
- Не істейді?
- Киімі қандай?
- Қандай құралдармен жұмыс істейді?
- Қандай мамандық? Жақсы, жаман, пайдалы, пайдасыз)

3. «Бақа, бақа, балпақ» сергіту сәті (4 флипчарт)

<https://www.youtube.com/watch?v=deHGOsnCwDA>

4. Көрсетілген мамандық иесіне не керек екенін тауып, орналастыру, сәйкестендіру (5, 6 флипчарттар)



5. Пазлды құрастырып, көрсетілген мамандықтарды атау (7 флипчарт)



6. Мамандық иелерінің көлеңкелерін табу (8-10 флипчарттар)



7. Сергіту сәті: көзге арналған жаттығу

III. Ұйымдастырылған іс-әрекеттің қорытындысы:



Кластерге сүйеніп мамандықтарды қайталау (11 флипчарт)

қазақ тілі оқытушысы А. А.Смаилова

Нетрадиционное оборудование для организованной деятельности в бассейне для детей дошкольного возраста



Инструктора по физической культуре



**Богданчиков
Андрей
Юрьевич**
педагог-модератор



**Байгужин
Ерлан
Муканаевич**



**Муканов
Жеңіс
Кенбайұлы**
II санат

Рекомендации по изготовлению и использованию нетрадиционного оборудования для организованной деятельности в бассейне для детей дошкольного возраста.

Что нужно сделать, чтобы занятия плаванием стали более интересными, увлекательными и эффективными для детей дошкольного возраста? Для этого нужно использовать воображение и фантазию. Ведь иногда одного профессионализма и эмоций инструктора недостаточно, чтобы вызвать у дошкольника интерес к организованной деятельности, так как ребенок с удовольствием будет заниматься, когда это ему интересно. Поэтому очень важно поддерживать положительное эмоциональное состояние у детей на всех этапах обучения плаванию, стремиться к тому, чтобы упражнения и игры в воде поощряли самостоятельность и приносили удовольствие, а также вызывали желание научиться плавать.

Что касается эффективности организованной деятельности, то от качества подготовки всех необходимых пособий и оборудования и глубоко продуманной предварительной работы будет зависеть, насколько ярким, эмоциональным интересным будет обучение в бассейне.

Однако общеизвестно, что стандартное оборудование в бассейнах невелико. Это побуждает искать и внедрять новое, нестандартное оборудование для использования на занятиях, чтобы повысить интерес детей к урокам плавания. Задача инструктора – насытить пространство бассейна интересным, нестандартным, многофункциональным оборудованием и инвентарем. Однако необходимо соблюдать программные требования к физкультурному оборудованию:

1. Оборудование должно соответствовать поведению ребенка и обеспечивать полноценные условия для реализации двигательных навыков и умений;
2. Быть гигиеничным, анатомо-физиологическим, психическим, универсальным, техническим, простым в изготовлении эстетичным;
3. Оно должно быть доступно для занятий детей играть развивающую роль, являясь объектом для упражнений и игр;
4. Игровое оборудование должно привлекать детей и формировать их эстетическое чувство. При этом детям не должно быть неинтересно и скучно;
5. Необходимо обеспечить безопасность детей.

Уникальное, несложное, практичное, универсальное, небольшое, нетрадиционное игровое оборудование, разработанное и используемое самостоятельно, внесет элемент новизны в каждое занятие и послужит дополнительным стимулом для развития физических качеств и здоровья.

Использование нестандартного игрового оборудования для детских занятий по плаванию позволяет создать в бассейне такую развивающую предметно-пространственную среду, которая будет содержательно насыщенной, трансформируемой, многофункциональной, вариативной и доступной. Это позволяет решать задачи программ образовательного типа и решать вопросы целостного развития и формирования личности ребенка.

- развивать знания о мире предметов и их многофункциональности;
- учить чувствовать и ориентироваться в пространстве;
- учить самостоятельности, самостоятельности и мотивации;
- использовать нестандартное оборудование для стимулирования интереса детей к двигательному процессу;
- обучать самостоятельной деятельности с использованием нестандартного оборудования;
- стимулировать интерес к играм и занятиям, расширять представления о различных видах физических упражнений и их оздоровительном значении;
- воспитывать дружеские отношения между детьми и желание помогать друг другу.

При наличии достаточного количества нетрадиционного оборудования можно придумать несколько вариантов одной игры или придумать новые игры, усложнив их. Дети плавают, ныряют, занимаются всеми видами физической активности и наслаждаются подвижными играми. Наряду с двигательными навыками они развивают умения, внимание, ловкость рук, знание цветов и форм, увеличивают моторную плотность на занятиях, эмоциональное развитие, изобретательность в самостоятельной деятельности. Самое главное- интерес и мотивацию к плаванию. Маленьких детей привлекает красочность такого оборудования, что вызывает у них интерес и желание играть с новыми для них атрибутами. Это способствует повышению эмоционального тонуса и заинтересованности детей на занятии, формирует потребность в движении и доставляет детям большое удовольствие, а также расширяет их возможности в выполнении различных движений и упражнений.

Богданчиков А.Ю., инструктор по физической культуре

Картотека игр в бассейне с нетрадиционным оборудованием

Оборудование: Кораблики



Игра «Лодка».

Задача: научить детей быстро ориентироваться, передвигаться в воде и преодолевать ее сопротивление.

Ход игры. Дети стоят перед доской с одной стороны. Инструктор опускает лодку в воду и дает детям команду:

- Поймать лодку;
- Глубоко вдыхать и сильно выдыхать на игрушку.

Игра «Кто быстрее?»

Задача: научить детей свободно передвигаться в воде.

Ход игры. Дети встают в одну шеренгу, спиной к краю. Инструктор берет лоток с плавающими кораблями, кладет его перед детьми. Дети делают волны на поверхности воды, быстро собирая игрушки и заполняя пустой лоток.

Игра «Лодка плывет»

Задача: научить детей двигаться в воде друг за другом и не бояться воды.

Ход игры. Дети встают друг за другом вдоль бортика и садятся в воду до подбородка. Держит лодку на вытянутых руках прямо перед собой. По сигналу «Лодка поплыла!» дети начинают двигаться друг за другом. Сначала медленно, потом быстрее. Соблюдая направление, не наталкиваясь друг на друга и не сгибая руки. Инструктор просит детей двигаться смелее, чтобы не отставали. При повторном проведении игры попросите их двигаться в разных направлениях. По сигналу «Лодка плывет к берегу!» дети встают у края.

Игра «Пересечение границы»

Задача: научить детей по-разному двигаться в подводной среде в зависимости от воображаемой ситуации.

Ход игры. Дети тихо входят в воду друг за другом, передвигаются по бассейну, обходя плавающие на поверхности воды лодки, итак же тихо и осторожно вылезают из воды.

Они входят в воду тихо, чтобы не сдвинуть с места плавающие на поверхности воды лодки, не создавая брызги. Ребенок, не сумевший пройти тихо, проигрывает игру.

Игра «Поймай лодку»

Задача: научить детей двигаться в воде. Преодолеть их сопротивление.

Ход игры. Дети стоят на бортике с одной стороны бассейна. Инструктор протягивает лодку и предлагает детям поймать ее. Эта игра повторяется. Толкать друг друга нельзя. При повторении игры можно поставить перед детьми задачу «Кто быстрее поймает лодку», чтобы побудить их быстрее двигаться в воде.

Игра «Эстафета на лодках»

Задача: научить правильно дышать.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Предоставьте по одной лодке для каждой команды. По сигналу начинайте эстафету. Держа лодку и поставив ее перед собой, игроки дуют на лодку, которая движется вперед, а дети осторожно плывут (продвигаются) за лодкой. Проплыв положенное расстояние, игрок передает лодку следующему участнику и уходит в конец строя. Участникам не разрешается трогать игрушки. В игре побеждает команда, которая финиширует первой. При описании игры следует подчеркнуть, что победителем считается тот, кто выполнил все правила, а не только тот, кто прибежал первым.

Оборудование: корабль



Игра «Беги за флагом»

Задача: научить детей свободно двигаться и ориентироваться в воде.

Ход игры. Дети встают в одну шеренгу, спиной к доске. По команде они бегут к другому борту бассейна, берут флажок и машут им. Побеждает тот, кто первым добежит до отметки как можно быстрее.

Игра «Океанские волны»

Задача: привыкнуть к сопротивлению воды.

Ход игры. Положите перед детьми на поверхность воды корабль. Дети выстраиваются в одну шеренгу спиной к доске. Руки отводятся вправо (влево), лежат на поверхности воды. Ладони обращены в сторону по движению руки. Одновременно с вращением тела дети проносят руки подводой в противоположных направлениях. Это движение продолжается непрерывно в любом направлении. Волны толкают поплавок или лодку как можно дальше. Руки вместе в воде перед собой. Для одновременного выполнения этого движения дети произносят в слух- "у, у, у".

Игра «Кто вперед за флагом»

Задача: закрепить навыки детей по вхождению в воду и смелому передвижению по ней.

Ход игры. Игроки встают в одну шеренгу, лицом к воде на расстоянии одного шага друг от друга. Оттуда по воде на расстоянии 4-5 метров друг от друга плывут флажки (лодки) в количестве, равном количеству игроков. По сигналу дети бегут за флажками (лодками) и возвращаются на свои места.

Победителем становится тот, кто первым достигнет заранее определенной позиции в линии. Не разрешается бежать за указанное место, мешать друг другу или толкать друг друга.

Если количество флажков в воде меньше, чем количество детей, можно предложить другой вариант этой игры. Дети должны бежать быстрее, чтобы не остаться без флажков.

Игра «Чьи звенья соберутся быстрее?»

Задача: дать детям возможность потренироваться в различных направлениях плавания. Развить чувство направления в необычной обстановке.

Ход игры. Дети делятся на три или четыре группы равного количества. Каждая группа выстраивается перед флагом определенного цвета. По команде дети расходятся по бассейну и свободно выполняют различные упражнения. По свистку или другому сигналу дети должны быстро доплыть до своего места любым способом и встать в круг.

-Во время плавания, старайтесь не наталкиваться друг на друга.

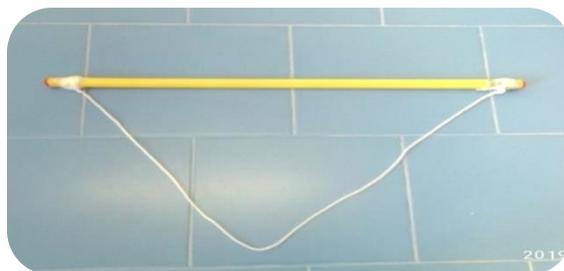
Чтобы усложнить игру, можно менять расположение флажков.

Игра «Хрустальный шар»

Задача: научить детей отрабатывать ходьбу кролем и скольжение грудью под водой.

Ход игры. Дети стоят на дне у бассейна. На поверхности воды, примерно в 2 метрах от них плавает доска с флажком. Это «хрустальные шары». Дети отталкиваются от доски и скользят по воде, делая ногами ползущие движения. Если они проплывут, не задев «хрустальный шар». То «хрустальный шар» не разобьется. Глаза в воде должны быть открыты.

Оборудование: Буксир



Игра «Буксировка»

Задача: способствовать освоению горизонтального положения тела в воде, что приводит к скольжению.

Ход игры. Дети стоят на дне бассейна парами. Один игрок ложится на поверхность воды грудью или спиной вниз, руки вытянуты в виде «стрелы» (прямые руки вверх держат буксировочную штангу). Другой игрок держит буксировочную штангу с веревкой и начинает ходить по дну бассейна, таща игрока, лежащего на поверхности воды, назад, сначала медленно, потом быстрее. Ноги лежащего на поверхности воды не используются.

Игра «Самые быстрые три человека»

Задача: способствовать освоению горизонтального положения тела в воде, ведущего к скольжению.

Ход игры. Дети делятся на три человека: двое поддерживают буксир веревкой, а третий держится за перекладину буксира. По команде два «буксира» начинают передвигаться вперед, а третий ребенок ложится на поверхность воды, и лежа на груди на вытянутых руках, попеременно выполняет маховые движения ногами вверх-вниз, отталкиваясь от воды ногами.

Оборудование: Бусы



Игра «Нырни и вынырни»

Задача: продолжать учить детей прыгать в воду.

Ход игры. Дети кладут перед собой бусы из бросового материала. По сигналу инструктора они подныривают в бусы и надевают их на шею.

Игра «Кто быстрее?»

Задача: продолжать учить детей различным способам плавания.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Перед каждой командой на поверхности воды лежат бусы, а в ней игрушка. На небольшом расстоянии от поверхности воды находится бусы без игрушки. По сигналу первый участник плывет к бусам с игрушками, берет одну игрушку и несет ее к пустой бусине. Эстафета передается следующему игроку. Побеждает команда, которая быстрее всех перенесет все игрушки.

Игра «Летающие бусы»

Задача: познакомить игроков с умением вести себя вне обычных ситуаций.

Ход игры. Дети выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 2-3м. У игроков одного ряда в руках по бусам. По сигналу педагога дети бросают бусы одной рукой игроку, стоящему на другой стороне. Дети ловят бусы и возвращают их партнерам. Броски

выполняются парами. Выигрывает та пара, у которой меньше всего колец упало в воду. Ловите только свое кольцо. Условия игры: бросание и ловля колец. Правая рука и левая рука.

Игра «Водяные лилии»

Задача: упражнять детей в скольжении на груди.

Ход игры. Пять детей (это лепестки водяной лилии) образуют круг в центре бассейна спиной друг к другу в форме цветка. Каждый ребенок держит в руке бусы. «Кувшинка расцвела!» - говорит инструктор, после чего дети бросают бусины на поверхность воды на расстоянии двух-трех метров от себя и тут же отталкиваются от дна и скользят грудью за бусинами. Затем они поднимают бусины, возвращаются на место («Кувшинка закрылась на вечер!»). Повторите эту игру.

Оборудование: Пчёлы и улей



Игра «Собери пчёл в улей»

Задача: научить свободно передвигаться в воде.

Ход игры. Дети стоят с одной стороны бассейна. На бортике находится улей, по поверхности воды инструктор разбрасывает пчёл. По команде инструктора дети собирают пчёл в улей.

Оборудование: Арка (обруч)



Игра «Поезд идёт в туннель»

Задача: научить осваивать горизонтальную позу. Скольжение тела в воде.

Ход игры. Дети выстраиваются друг за другом и кладут руки друг другу на плечи, изображая поезд. Поезд движется по воде. На расстоянии 0,5 метра друг от друга ставится арка, называемая «туннелем». Чтобы пройти через туннель, дети прыгают в воду. Когда дети приближаются к туннелю, они принимают горизонтальное положение и выполняют скольжение.

Игра «Ныряльщики за сокровищами»

Задача: научить детей прыгать в воду с открытыми глазами и скользить.

Ход игры. Дети выстраиваются в шеренгу по одному перед аркой. Инструктор разбрасывает за аркой тонущие игрушки. Дети по очереди заплывают в арку, берут одну из игрушек и передают ее инструктору. Инструктор напоминает детям, чтобы они не торопились и не толкались.

Оборудование: Баскетбольные корзины и мячи



Игра «Баскетбол на воде»

Задача: воспитание ловкости, внимательности, координации движений в соревновательных условиях.

Ход игры. Играющие разбиваются на две команды. Команды располагаются в воде напротив баскетбольных корзин. По свистку инструктор выбрасывает мяч на середину поля между играющими, которые стараются завладеть ими, перебрасывая его друг другу. Забросить в обруч соперника. Нельзя топить соперника, толкаться, держать мяч в руках более 5 секунд и выбрасывать его за границы игровой площадки. За каждое попадание в корзину соперников начисляются очки.

Игра «Забрось мяч в корзину»

Задача: воспитание ловкости, координации движений, обучать технике забрасывания мяча в корзину.

Ход игры. Баскетбольные корзины закрепляются у бортика. Игроки делятся на две команды и строятся в колонны на небольшом расстоянии от корзин. Мяч у капитана. Игроки по очереди бросают мяч в корзину, затем передают следующему игроку. За каждое попадание командам начисляются баллы.

Оборудование: цветные киндоры



Игра «Тонущие игрушки»

Задача: совершенствовать у детей умение погружаться в воду, открывать глаза в воде, определять цвет игрушки.

Ход игры. Дети располагаются спиной к инструктору на одной из сторон бассейна. Разноцветные киндоры, которые наполнены камнями, погружены на дно бассейна. У каждого ребенка свой порядковый номер. После того как инструктор

произнес любую цифру, ребенок под этим номером незамедлительно разворачивается и погружается в воду. Передвигаясь под водой, открывает глаза. Если обнаружил одну из игрушек, выныривает и называет цвет игрушки. С помощью этих игрушек облегчается задача обучения детей погружения под воду, открывание глаз под водой, а также ориентировка под водой.

Оборудование: цветок, лейка



Игра «Бабушкина клумба»

Задача: адаптировать ребенка в пространственной среде, привить интерес к занятиям. Не бояться воды и ее попадание на лицо и глаза.

Ход игры. Дети делятся на две команды. Одна команда садовников, другая цветов. Садовники с лейками в руках, другие с цветком на голове. Цветы располагаются по всему бассейну стоя на одном месте. По команде садовники, перемещаясь, поливают цветы. После дети меняются ролями.

Оборудование: большой киндер

Игра «Пчёлка»



Задача: совершенствовать у детей умения погружаться в воду с головой и задерживать дыхание.

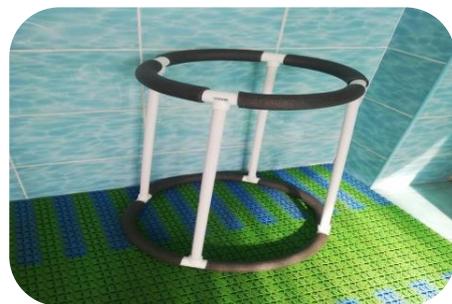
Ход игры. Дети встают в круг по середине водящий, у которого на веревке пчела. Проговорив стих, ребенок начинает крутить веревку по кругу, придавая пчеле лётный эффект. В этот момент дети которые находятся по периметру, начинают её избегать, погружаясь в воду с головой так, чтобы пчела не ужалила.

Оборудование: «Корзина»

Игра «Забрось мяч в корзину»

Задача: воспитание ловкости, координации движений, обучать технике забрасывания мяча в корзину.

Ход игры. Баскетбольные корзины закрепляются у бортика. Игроки делятся на две команды и строятся в колонны на небольшом расстоянии от корзин. Мяч у капитана. Игроки по очереди бросают мяч в корзину, затем передают следующему игроку. За каждое попадание командам начисляются баллы.



Оборудование: «Удочка, червяк»



«Рыбалка»

Задача: приучать детей передвигаться по воде, преодолевать сопротивление, привить интерес к занятию.

Ход игры. Дети размещаются с одной стороны бассейна, с помощью считалки выбирают водящего, водящий с удочкой и прицепленным червяком к ней располагается на краю одной из стенок бассейна и проговаривает стихотворение после дети начинают двигаться перемещаться по бассейну в след за наживкой они рыбки которые стараются ухватить приманку, водящий играет с рыбками, дразнит, поднимая приманку то вверх, то опуская в воду.

Богданчиков А.Ю., инструктор по физической культуре

Квест-игра «Путешествие за золотым ключиком» с использованием нетрадиционного оборудования в бассейне

Цель: организация поисково-игровой деятельности

Задачи:

1. Продолжать развивать интерес к занятиям в бассейне.
2. Закреплять умение делать сильный выдох после глубокого вдоха, двигательные навыки и умения.
3. Учить ориентироваться в пространстве бассейна.
4. Создавать положительный эмоциональный настрой.

Оборудование: плавательные круги по количеству детей; обручи: 3 штуки; кораблики с разноцветными флажками: 3 штуки (красный, желтый, зеленый); коктейльные трубочки, воздушный шарик, свисток. Музыкальное сопровождение.

Место проведения: плавательный бассейн.

Ход:

Дети выходят из душевой и садятся на скамейки.

Инструктор: Здравствуйте, ребята! У нас сегодня с вами необычная встреча. Сегодня мы с вами будем выполнять очень интересные задания, но только что бы их выполнять к нам должна прийти очень интересная гостья. Только вот я не вижу еще её.

Звучит песня из кинофильма «Золотой ключик» или «Приключения Буратино». Входит Черепаха Тортила. Она ищет что-то у себя по карманам, в сумке, но не может найти.

Черепаха Тортила: Здравствуйте, ребята и взрослые!

Инструктор: Ребята, вы узнали нашу гостью?

Дети: Да, это Черепаха Тортила.

Инструктор: А кто знает, из какой она сказки?

Дети: «Золотой ключик или Приключения Буратино» Алексея Николаевича Толстого.

Инструктор: Уважаемая Черепаха, а почему ты такая расстроенная, что случилось?

Черепаха Тортила: У меня уже много лет хранится ключ от двери, которая открывает дорогу в сказку. Если я его потеряю, то ребята никогда не попадут в сказочную страну, где столько интересного, увлекательного и поучительного.

Инструктор: Ребята, давайте поможем Тортиле? Итак, мы отправляемся на поиски золотого ключика. Вперед! Но сначала надо размяться перед дорогой.



Дети спускаются в чашу бассейна с водой, становятся в колонну, выполняют ходьбу по кругу, друг за другом по периметру бассейна.

Инструктор: И вот мы готовы. Отправляемся в путь. Предлагаю начать поиски золотого ключика, с выполнения упражнений:

1. Упражнение в движении «Скалолазы»

Дети идут вдоль бортика, выполняя упражнение.

Инструктор: Ничего не увидели? Тогда пересаживаемся в лодки

2. Упражнение в движении «Лодка»

Дети идут вдоль бортика, выполняя упражнение.

Инструктор: Опять ничего?

Черепаха Тортила: Ой, ребятки, вы внимательно смотрите, пожалуйста!

Инструктор: Уважаемая Тортила, а может он выпал и лежит на полу? Давайте, ребята, поищем ещё.

3. Упражнение в движении «Бегуны»

Дети выполняют бег по кругу вдоль бортика бассейна.

4. Упражнение в движении «Лягушки»

Дети выполняют прыжки по кругу

Черепаха Тортила: Опять ничего не нашли? Эх, Эх...

Достает очередной пакет и ищет в нем, но «нечаянно» с бортика бассейна скидывает кораблики с разноцветными флажками и шариками с сухого бассейна.

Черепаха Тортила: Ой, что же я наделала?

Инструктор: Не переживай, наши ребятки сейчас все соберут.

Игра «Светофор»

По периметру бассейна расставляются кораблики с разноцветными флажками, и так же три обруча разных обруча подходящие под цвета флажков.





Дети собирают флажки того цвета, который показывает инструктор.

Инструктор: Не переживай Тортила, наши ребята со всеми заданиями справятся. Мы обязательно найдем твой ключик, как выполним последнее задание!

Инструктор: Ребятки, предлагаю вам выполнить последнее задание.

«Резвый шарик». *Обучение правильному выдоху на воду. Пока дети выполняют задания, инструктор с бортика берет золотой ключик и потом показывает детям*



Инструктор: Выполняя наши задания, мы помогли Черепахе Тортиле найти ее золотой ключик. Давайте отдадим ей его.

Отдают ключ Тортиле.

Черепаха Тортила: Ах, какие молодцы! Что бы я без вас делала? Спасибо! За вашу помощь

и добрые сердца! А мне пора торопиться обратно в сказку. До свидания друзья! Приходите снова в гости к сказке!

Инструктор: Вот и закончилось наше увлекательное путешествие за золотым ключиком. Нам тоже с вами пора, ведь нас ждут другие интересные дела.

Инструктор прощается с детьми. Дети по очереди выходят с чаши бассейна в раздевалку.



Богданчиков А.Ю., инструктор по физической культуре

Конспект организованной деятельности по плаванию «Подводный мир» с нетрадиционным оборудованием для детей старшей группы

Цели: вызвать интерес к занятиям плаванием; способствовать формированию здорового образа жизни; развивать физические способности детей; использовать нетрадиционное оборудование в бассейне.

Задачи:

- продолжать учить прыгать в воду головой вперед выдыхать при входе в воду;
- убедиться, что дети умеют принимать положение без опоры;
- формировать навыки плавания: учить плавать кролем на груди, с использованием доски для плавания или без опоры;
- формировать знания о правилах безопасного поведения на воде;
- побуждать детей задумываться о плавучести предметов и развивать интерес к экспериментальной игре без использования стандартного оборудования;
- дыхательные упражнения;
- способствовать профилактике плоскостопия и нарушений осанки;
- развивать координацию движений в воде;
- способствовать сохранению и укреплению физического здоровья ребенка (одевание, раздевание, уход за вещами, самостоятельное умывание в душе, закаливание).

Материалы и оборудование: подвесные кольца, 3 пенопластовые доски, игра «Жемчужины», «Пчелы», гимнастические палки, трубы.

Ход ОД:

1.Подготовительные упражнения

Разминка на суше (3-5мин).

1. «Часы» (5-6 раз).

Исходное положение: руки на бедрах в базовой позиции.

1 - наклон туловища вправо.

2 - и.п.

3 - наклон туловища влево.

4 - и.п.

Методические указания: выпрямите спину и положите обе руки на бедра.

2. «Мельница» (5-6 раз).

И.п. - основное положение стоя, правая рука вверх, левая вниз.

На 1,2 – руки вытянуты прямо назад, чередуя круговые движения.

На 3,4 – руки вытянуты вперед, чередуя круговые движения.

Методические указания: руки прямые, ноги вместе.

3. «Обхват» (5-6 раз)

И.п. - основная поза.

1-3 - наклониться вперед, руки за спиной.

2-4 - и.п.

Методические указания: наклониться вперед, смотреть вперед.

4. «Краб» (6-7 раз)

И.п. - базовая стойка, руки на бедрах.

1-3 - приседание, руки вперед.

2-4 – и.п.

Методические указания: присесть полностью, спина прямая.

5. «Саги» (6-7 раз).

И.п. - основная стойка, руки вниз.

1-3 - поднять ноги с согнутыми коленями (правую и левую) и сделать мах руками.

2-4 - и.п.

Методические указания: ноги полностью согнуты, спина прямая.

2. Основная часть.

Упражнения на воде (10-15мин).

1. «Корабль плывет».

Цель: учить детей двигаться в воде друг за другом и не бояться воды.

Ход игры: дети встают друг за другом, входят в воду по подбородок. Держат лодку на вытянутых руках прямо перед собой. По сигналу «Лодка поплыла!» дети перемещаются друг за другом. Сначала медленно, потом быстрее. Соблюдая направление, не наталкиваясь друг на друга и не сгибая руки. Инструктор разрешает детям двигаться смелее, чтобы они не отставали. При повторном проведении игры попросит их двигаться в разных направлениях. По сигналу «Корабль плывет к берегу!» дети встают перед доской.

2. «Медуза».

Цель: научить детей свободно лежать на воде.

Ход игры: сделать глубокий вдох, задержать дыхание, наклониться назад и свободно лечь на воду спиной. Сначала тело немного погружается, затем всплывает; лежать неподвижно, легко дышать расслабиться и не напрягать мышцы.

3. Игра «Собери пчел в улей».

Цель: учить детей свободно передвигаться в воде.

Ход игры: дети стоят у бортика. На противоположной стороне бассейна на бортике улей, инструктор разбрасывает пчел по поверхности воды. По сигналу инструктора дети собирают пчел в улей.



4. Упражнение на восстановление дыхания.

И.п.- базовое положение стоя.

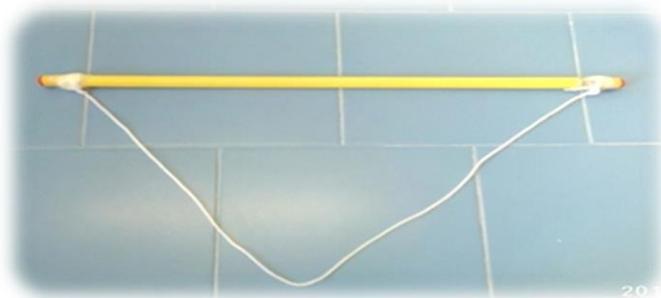
1 - глубокий вдох, руки вверх.

2 - выдох, руки вниз.

5. Игра «Буксировка».

Цель: освоение горизонтального положения тела в воде, приводящего к скольжению.

Ход игры: дети стоят на дне бассейна парами. Один игрок ложится на поверхность грудью или спиной вниз, руки вытянуты в виде «стрелы» (прямые руки вверх, держат буксировочную штангу). Другой игрок держит буксировочную штангу с веревкой и начинает ходить по дну бассейна, двигаясь вперед, таща за собой игрока, лежащего на поверхности которого выполняет движения ногами.



6. Упражнения для восстановления дыхания.

И.п. - основное положение стоя.

1 - глубоко вдохнуть, руки вверх.

2 - выдох, руки вниз.

3 - последний раз опуститься в воду. (3-5 мин)

Игра «Туннель»

Цель: закрепить у детей навыки передвижения под водой и скольжения.

Ход игры: дети перемещаются по бассейну друг за другом и по команде инструктора по очереди проскальзывают в обруч и ждут следующей команды, 4-5 раз.

Игра «Эстафета с лодками»

Цель: научиться правильно дышать.

Последовательность игры: дети делятся на две команды. Каждой команде выдается по одной лодке. По сигналу дети начинают эстафету. Держа лодку и поставив ее перед собой, игроки дуют на нее, чтобы двигаться вперед и осторожно плывут (или продвигаются) за лодкой. Проплыв заданное расстояние, игрок передает лодку следующему участнику и уходит в конец линии. Детям не разрешается трогать игрушки. Побеждает та команда, которая финиширует первой. При описании игры следует подчеркнуть, что победителем считается тот, кто выполнил все описанные правила, а не только тот, кто прибежал первым.

Упражнения для восстановления дыхания.

Выход из воды.

Байгужин Е. М., инструктор по физической культуре

**Мектепалды тобының балаларына бассейнде жүзу бойынша
«Мен жүзе аламын» тақырыбындағы стандартты емес жабдықтармен
ұйымдастырылған іс-әрекет**

Міндеттері:

Сауықтыру

-Денені сауықтыруға және қатайтуға, жалпы физикалық жағдайды нығайтуға ықпал ету.

-Жүзу сабақтарына үнемі қатысу арқылы салауатты өмір салтын ұстану.

Білім беру

-Кеудеге және арқаға жүзу моторикасын жетілдіру.

-Кеудеге жүзу кезінде қолдар мен аяқтардың үйлесімді қимылдарын орындау қабілетін дамыту.

-Жарыс ойындарында күш, ептілік, төзімділік және қимылдарды үйлестіруді дамыту.

Тәрбиелік

-Адамгершілік-ерік қасиеттерін тәрбиелеу: батылдық, табандылық, өзіне деген сенімділік.

-Салауатты өмір салтына деген қажеттілікті тәрбиелеу.

Жабдықтар мен материалдар: балалар саны бойынша жүзу тақталары, пластикалық құрсау, балалар саны бойынша сегізаяқ-суарғыш, себет және бассейн добы.

Өтетін орны: жүзу бассейні.

Кіріспе бөлім.

Бассейннің қасында сапқа тұру.

-Балалар, бүгін біз сендермен бассейн сабағында әр түрлі жаттығулар орындаймыз.

Бассейнге кірер алдында денемізді жаттықтырып алайық.

Бассейннің қасында жалпы дамыту жаттығулары

1. «Диірмен» - қолдың алға қарай айналмалы қозғалысы.
2. «Бағдар» - қолды жоғары көтеріп, қолды бір-біріне қосу.
3. «Отырып тұру» - қол белде, отырған кезде қолды алға созады, тұрған кезде қолды белге қояды.
4. «Алға еңкею» - қолды созып, жерге дейін еңкею. Қайтадан қалыпқа келу.
5. Екі аяқпен бір орында секіру.

Негізгі бөлім.

Массаж төсенішінің үстінен жүру. Суға кіру.

Бассейннің баспалдағынаң екі қолмен ұстап түсу.

«Сегізаяқ-суарғыштан» су құйып, балаларды судан қорықпауға үйрету.

Бассейндегі мінез-құлық ережелері «Болады және болмайды» ойыны

-Бір-бірін суға итеру (болмайды)

-Нұсқаушының нұсқауы бойынша тапсырманы орындауды бастау және аяқтау (болады)

-Судан шығуға (болмайды)

-Тапсырманы мұқият тыңдау (болады)

-Жолдасынды су астында ұстау (болмайды)

-Суға дем шығару (болады)

-Ауызға су алу (болмайды)

-Бассейнде қатты айқайлау (болмайды)

-Сүнгуден кейін көзіңізді ысқылау (болмайды)

-Көзіңізді суда ашу (болады)

Қозғалыстағы ойындар-жаттығулар:

1. «Ескектері бар қайықтар» (брасс қолымен жұмыс);

2. «Диірмен» (колды алға айналдыру);

3. «Пингвиндер» (екі аяқпен секіру, суда қолмен итерілу);

4. «Кімде көпіршіктер көп» (түтіктерді қолдану арқылы).

Бір бағытта қатарға тұру.

Су астына сүңгу ойыны

«Шортан-үйрек» (шортанша-секіру, үйрекше-сүңгу)

«Субұрқақтар» және «Бақа» ойын жаттығулары (қабырғада тұрып аяқпен суға малтуды үйрену)

«Жұлдыз» ойын жаттығуы (кеудемен және арқада)

«Жүзу» ойын жаттығуы (топтасып сүңгу)

1. Балалар жаттығулар жасайды (жүзу тақталарын қолдана отырып, бүйірден итерілгеннен кейін кеудеге сырғу)

2. Балалар жаттығулар жасайды (кеудеге сырғанау, аяқтың қозғалысымен алға қарай жүзу)

3. «Моторлы қайық» (жүзу тақталарын қолдана отырып, аяқтың қозғалысымен кеудемен сырғанау)

«Інжу ұстаушылар» жаттығуы (кеудемен немесе брасспен жүзу, бассейннің түбінен бір «інжу» ұстап, оны себетке салу, содан кейін оралу.

«Сүйреу» жаттығуы (таяқшалармен жұптасып жүзу: біреуі артқа қарап жүреді, екіншісі тақтайшаны ұстап бассейннің екінші жағына кеудемен жүзеді)

Дауылды теңізде, көк теңізде

Дельфиндер тез жүзеді.

Оларды толқын қорқытпайды

Ол қасында шашырайды.

«Қазына сүңгушілері» ойыны

Балалар сапқа доғаның алдында бір-бірден тұрады. Доғаның артында нұсқаушы батып бара жатқан ойыншықтарды шашады. Балалардың біреуі тереңге жүзіп, бір ойыншықты алып, нұсқаушыға беруі керек. Нұсқаушы балалардың асықпауын, итермеуін қадағалайды.



«Допты себетке лақтыру» ойыны

Баскетбол себеттері бүйір жағына бекітіледі.

Ойыншылар екі командаға бөлінеді және себеттерден қысқа қашықтықта бағандарға салынады. Ойыншылар кезек-кезек допты себетке лақтырады, содан кейін келесі ойыншыға береді. Әр соққы үшін командаларға ұпайлар беріледі.



Қорытынды бөлім.

Еркін жүзу (Балалар ойыншықтармен, қолдарымен жүзеді, арқамен жатып «жұлдызша» жасайды).

Бассейннен бір қатарда кезекпен шығады.

Судан шығуды ұйымдастыру. Гигиеналық процедуралар жасау.

Мұқанов Ж. К., дене шынықтыру нұсқаушысы

Қорытынды Заключение

Полифункциональные авторские пособия «От игры к знаниям» для детей дошкольного возраста представляют собой универсальные дидактические материалы, разработанные специально для всестороннего развития детей дошкольного возраста. Эти пособия отличаются своей многофункциональностью и способностью охватывать различные образовательные области.

Авторские пособия «От игры к знаниям» созданы на основе современных образовательных технологий, что позволяет педагогам выполнять все необходимые задачи типовой учебной программы дошкольного воспитания и обучения. Разнообразие игр с использованием полифункциональных пособий не ограничено. Они адаптированы под любой возраст дошкольников, потому что пособия всегда можно дополнять новыми элементами и направлениями.

Проект «Ойыннан – білімге», который был запущен в начале учебного года не теряет своей актуальности. Полифункциональные авторские пособия «От игры к знаниям» доказали свою актуальность не только среди детей дошкольного возраста, но и среди родителей и других педагогов дошкольных организаций, которые впервые для себя познакомились с данными пособиями. Воспитатели и педагоги ГККП «Ясли – сад «Ақ бота» представляли авторские, полифункциональные пособия, сделанные своими руками на городских и областных семинарах, где воспитатели и педагоги других дошкольных организаций с интересом и с особой любознательностью познакомились с представленными выше авторскими пособиями. Педагоги отметили для себя актуальность полифункциональных пособий в работе, их разнообразие, эстетичность, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей. У педагогов появилось больше новых идей в своей работе, многие выделили для себя «любимчиков» из авторских пособий, которые они непременно могут использовать и адаптировать под свое удобство в своей работе.

Своим методическим пособием мы хотим не только поделиться опытом, но и приобщить других педагогов на своем примере, что создавать и организовывать познавательное, развивающее, яркое предметно – развивающее пространство для детей можно своими руками. Оно непременно получится многофункциональным, полезным и разносторонним.

Таким образом, авторские полифункциональные пособия «От игры к знаниям» являются универсальным и незаменимым инструментом для родителей и педагогов дошкольных образовательных учреждений, помогающим им организовывать увлекательную и эффективную образовательную среду для детей дошкольного возраста.

Әдебиет Литература

1. Государственный общеобразовательный стандарт дошкольного воспитания и обучения, утвержденный приказом министра просвещения Республики Казахстан №348 от 03 августа 2022.
2. Типовая учебная программа дошкольного воспитания и обучения, утвержденная приказом Министра просвещения Республики Казахстан от 14 октября 2022 года № 422.
3. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. — М.: Изд-во Смысл, Изд-во Эксмо, 2020. — 512 с. — (Библиотека всемирной психологии).
4. Гончарова Л. И., Шорстова В. Ф., Забородская С. Н. Влияние сказки на развитие речи детей дошкольного возраста. Международный научный журнал "Вестник науки" №5 2021.
5. Елистратова И. Давай с тобой поиграем. //Мой ребенок/И. Елистратова. —№11.-2020.-с.22–30.
6. Загадки от Бабушка Шошо:
<https://www.youtube.com/watch?v=BWd5yJUmvwY>
7. Инновационная деятельность в детском саду // Обучение детей дошкольного возраста. URL: <https://melkie.net/vidy-deyatelnosti-v-dou/innovatsionnaya-deyatelnost-v-dou-v-sootvetstvii-s-fgos.html> (дата обращения: 17.09.2019)
8. Интернет ресурсы: <https://pedkopilka.ru/blogs/blog85240/didakticheskaja-igra-zimuyuschie-i-pereletnye-pticy.html>
9. <https://www.maam.ru/detskijsad/didakticheskie-igry-na-lipuchkah-asociaci-profesi-skazki.html>
10. Иншакова О.Б. Развитие и коррекция графо-моторных навыков у детей 5–7 лет: пособие для логопеда : в 2 ч. /О.Б. Иншакова. — М.: Издательство ВЛАДОС, 2019 — Ч. 1 Формирование зрительно-предметного гнозиса и зрительно-моторной координации. — 183 с.: ил. — (Коррекционная педагогика).
11. Комарова, Тамара Семеновна. Формирование графических навыков у дошкольников - Москва: Просвещение, 2000. — 152 с. : ил.; 20 см.
12. Сайт работников дошкольного образования «Мой детский сад» <http://www.ivalex.vistcom.ru/zanatia.htm>
13. Сингер Э., Хаан Д. Играть, удивлять, узнавать. Теория развития, воспитания и обучения детей. МОЗАЙКА-СИНТЕЗ, 2020.
14. Современные образовательные технологии в ДОУ // Фокина Татьяна Николаевна. URL: <https://fokinads10lmr.edumsko.ru/articles/post/1350472> (дата обращения: 17.09.2019)

15. Современное образование: проблемы и перспективы развития: монография / гл. ред. Ж.В. Мурзина. – Чебоксары: ИД «Среда», 2019. – 72 с.

16. Современное образование: проблемы, решения, тенденции развития: сборник статей IX Международной научно-практической конференции (27 декабря 2023 г.). — Петрозаводск: МЦНП «НОВАЯ НАУКА», 2023. — 264 с. : ил., табл.

17. Современные тенденции развития системы образования: сборник статей / редкол.: Ж. В. Мурзина, Г. В. Николаева, Н. С. Толстов. – Чебоксары: ИД «Среда», 2019. – 284 с.

18. Ле-ван, Т. Н. Здоровье ребенка в современной информационной среде : учебно-методическое пособие / Т.Н. Ле-ван. – Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2023. – 224 с.

19. Чехлыстова, Т. В. Образовательный процесс детского сада в условиях использования информационно-коммуникативных технологий / Т. В. Чехлыстова, В. В. Лесунова. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 32 (322). — С. 165-167.

20. Янушко Е.А. Сенсорное развитие детей раннего возраста 1–3 года : [метод. пособие для педагогов дошкольных учреждений и родителей] / Е.А. Янушко. — М.: Издательство ВЛАДОС, 2020. — 351 с.: ил.