

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



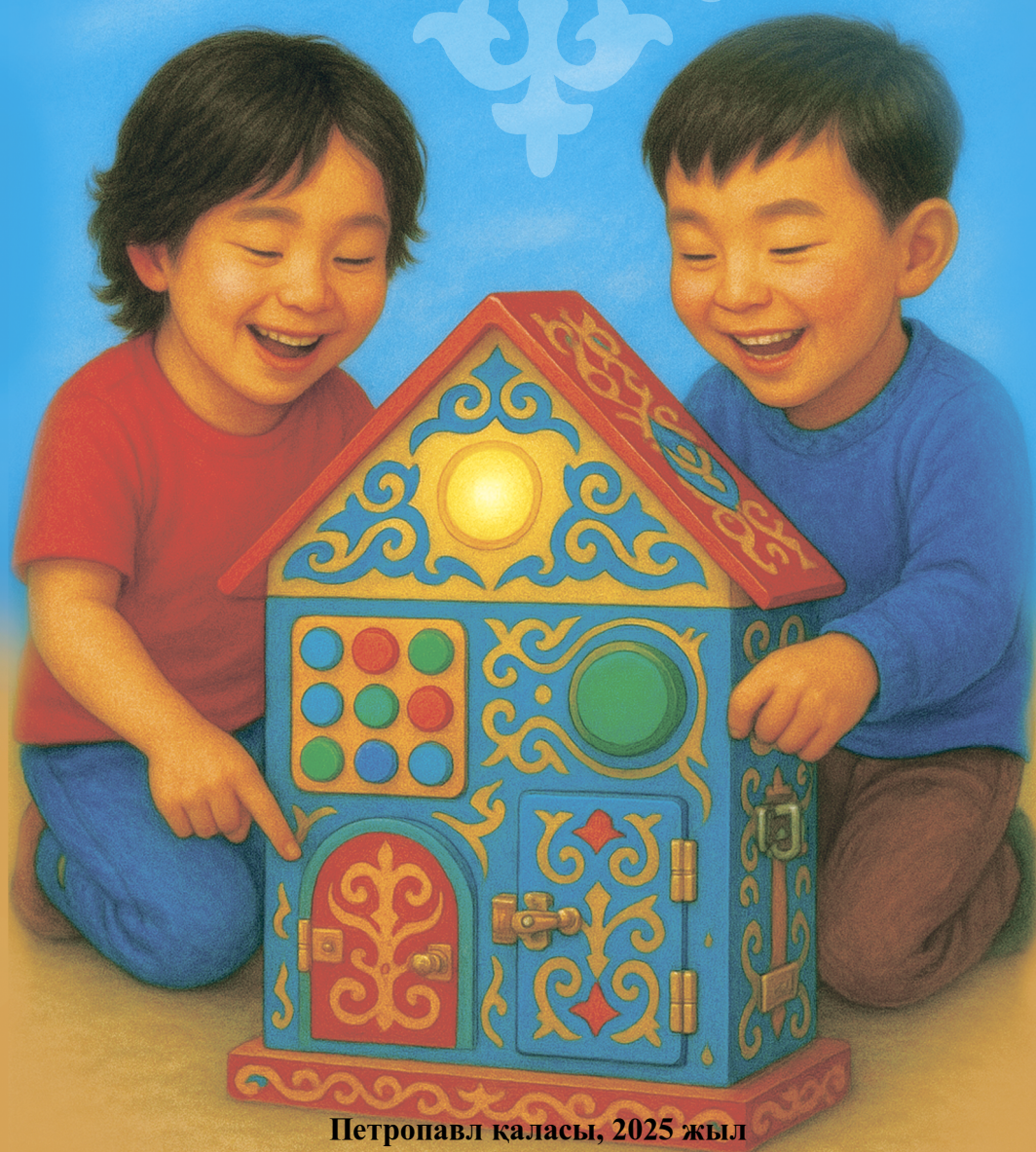
ӘДИСТЕМЕЛІК
ОРТАЛЫҚ

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



**Мектеп жасына дейінгі балаларға арналған
«Ақылды үй» көпфункционалды құралы»
әдістемелік құрал
Методическое пособие**

**«Полифункциональное пособие «Умный дом»
для детей дошкольного возраста**



Петропавл қаласы, 2025 жыл
город Петропавловск, 2025 год

ББК 74.1

М-54

Рекомендовано решением Областного экспертного совета по проведению экспертизы методической продукции, протокол № 5 от 16.05.2025 г.

П-5-26

Рецензенты: Смаилова Алия Абуталиповна, преподаватель казахского языка ГККП «Ясли-сад «Ак бота»

Тихонова Оксана Леонидовна, преподаватель специальных дисциплин КГКП «Высший колледж им. М. Жумабаева»

Авторы/составители:

Драузина Л.Ф., воспитатель, педагог-эксперт ГККП «Ясли-сад «Ак бота»

Копытко Ю.В., воспитатель, педагог-модератор ГККП «Ясли-сад «Ак бота»

Островская И.А., преподаватель ИЗО, ГККП «Ясли-сад «Ак бота»

М-54 Полифункциональное пособие «Умный дом» для детей дошкольного возраста. Авторы-составители: Драузина Л.Ф., Копытко Ю.В., Островская И.А.- г. Петропавловск. 2025 г. – стр. 28

Краткая аннотация:

Методическое пособие представляет собой универсальный инструмент для развития различных навыков у детей дошкольного возраста.

«Полифункциональное пособие «Умный дом» может быть использовано как в индивидуальной, так и в групповой работе, предоставляя педагогам гибкость в организации игровой деятельности. Оно способствует созданию увлекательной и познавательной среды, стимулируя интерес детей к обучению.

Данное методическое пособие адресовано воспитателям, педагогам дошкольных образовательных учреждений, логопедам и родителям.

Методическое пособие состоит из картотеки дидактических игр по развитию коммуникативных навыков, познавательных и интеллектуальных навыков, развитию творческих навыков, исследовательской деятельности и формированию социально-эмоциональных навыков, а так же примерных конспектов организованной деятельности.



Мазмۇنى Содержание

Введение.....	4
Методические рекомендации по использованию полифункционального пособия «Умный дом»	6
Варианты игр и упражнений по развитию коммуникативных навыков	9
Варианты игр и упражнений по развитию познавательных и интеллектуальных навыков	11
Варианты игр и упражнений по развитию творческих навыков, исследовательской деятельности	12
Варианты игр и упражнений по формированию социально-эмоциональных навыков	14
Конспекты игровой деятельности	16
Заключение.....	27
Список использованной литературы	28



ДРАУЗИНА Л.Ф.,
*воспитатель,
педагог-эксперт*



ОСТРОВСКАЯ И.А.,
*преподаватель ИЗО
педагог-эксперт*



КОПЫТКОЮ.В.,
*воспитатель,
педагог-модератор*

«Игра – это огромное, светлое, нежное, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

А.В. Сухомлинский

Современные дети уже не так активно занимаются познанием мира, как их ровесники еще несколько лет назад. Если раньше малыш хватал в руки все, что попадется и исследовал мир всеми возможными способами, то сейчас уже с раннего возраста дети чаще заняты современными гаджетами – всем, что так нравится и надолго приковывает их внимание.

Чтобы исключить влияние негативных факторов, педагогами разрабатываются новые, занимательные дидактические игры и методики.

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

Игровая деятельность в детском саду является неотъемлемой частью содержания и структуры воспитательно-образовательного процесса.

Задача педагога состоит не в том, чтобы перегружать детей информацией, а в создании благоприятной игровой среды, где они могут самостоятельно учиться, искать ответы, думать, исследовать и ориентироваться в окружающем мире. Для этого необходимо организовывать разнообразные виды игр, учитывающие интересы ребенка: игры на движение, творчество, познание, исследование, труд и развитие самостоятельности. Важно помнить, что детей невозможно заставить что-либо делать, если это не вызывает у них интереса или согласия.

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

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

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

Пособие включает игровые элементы, которые требуют управления движениями руки, тела. Это способствует развитию мелкой моторики, координации движений и улучшению коммуникативных навыков. Пособие включает материалы и задания, которые поощряют детей к экспериментированию, творчеству и самовыражению. Это развивает их фантазию, способность к инновационному мышлению и креативные способности. Полифункциональное пособие «Умный дом» способствует развитию навыков взаимодействия с другими детьми, учит делиться, сотрудничать, решать конфликты и уважать чужие мнения и чувства.

Актуальность:

- ▶ «Умный дом» -это набор дидактических игр, способствующих активизации деятельности дошкольников, индивидуализации обучения и воспитания;
- ▶ С помощью дидактических игр дети быстро и эффективно усваивают новую информацию;
- ▶ Дети легче познают мир и воспринимают информацию через игровые формы;
- ▶ Дети могут собирать и систематизировать информацию, самостоятельно выбирать задания;
- ▶ 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;





▶ Упражнения и игры могут быть подобраны под возрастные и индивидуальные особенности каждого ребёнка.

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

Новизна пособия в том, что его содержание позволяет спланировать индивидуальную и групповую творческую деятельность

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, развитие познавательных процессов (памяти, внимания, мышления, воображения, речи, фонематического слуха), развитие сенсорных представлений.

▶ Воспитательные: воспитание доброжелательного отношения 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 «Сэнди 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 морковку.
- ▶ 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.

Варианты игр и упражнений с домиком **Варианты игр и упражнений по развитию** **коммуникативных навыков**

«КТО ГДЕ ЖИВЁТ?»

Задача: закрепление формы предложного падежа существительных.

Ход игры: На стене дома картинки с дикими животными (медведь, лиса, волк, белка, заяц и т.д.). Дети выбирают картинки с их жилищами (нора, берлога, логово, дупло, куст) и ставят картинку с изображением жилища под картинку с соответствующим животным.

Белка живет... в дупле. Медведь живет... в берлоге. Лиса живет ... в норе. Волк живет... в логове. Заяц живет ... под кустом.

«ЧЕЙ ЭТО ХВОСТ?»

Задача: формировать умение образовывать притяжательные прилагательные.

Ход игры: на стене дома помещаются животные без хвостов. На окне дома размещены хвосты разных животных. Дети находят тот хвост, который подходит данному животному, и называют, чей это хвост.

У лисы – (лисий хвост);	у волка – (волчий хвост);
У зайца – (заячий хвост);	у медведя – (медвежий хвост);
У белки – (беличий хвост);	у оленя – (олений хвост);
У рыси – (рысий хвост);	у лося – (лосиный хвост).

УПРАЖНЕНИЕ «СОСТАВЛЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ ПО ОПОРНЫМ КАРТИНКАМ»

Задача: формировать умения у детей составлять рассказ-описание о предмете с опорой на план-схему.

Ход игры: педагог помещает план-схему и картинку на окно дома. Дети составляют предложения с опорой на план-схему.

«ПЕРВЫЙ ЗВУК»



Задача: развитие фонематического восприятия.

Ход игры: педагог помещает картинки на плоскость дома и просит детей назвать первый звук в названии картинок.

«НАЙДИТЕ ПАРУ»

Задача: развивать вербальную коммуникацию детей.

Последовательность игры: на стене дома крепятся карточки с изображением одного из героев сказки. Дети находят сказочного персонажа из данной сказки и прикрепляют его, 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 последовательно выставляют на плоскости дома героев сказки, сопровождая свои действия рассказом сказки. Остальные дети выступают в роли слушателей.

«ЧТО НЕ ИЗМЕНИЛОСЬ»

Задача: развивать память и зрение.

Ход игры: педагог помещает картинки на плоскость дома. Дети смотрят на них и запоминают. Педагог просит детей закрыть глаза, убирает одну из картинок. Дети объявляют, какая картинка исчезла с домика.

«ЦВЕТНОЕ ОКНО»

Задача: развивать умение классифицировать предметы по цвету.

Ход игры: педагог раздает детям цветные картинки. На плоскости дома помещаются цветные квадраты. Дети находят соответствующую по цвету картинку и помещают её под квадратом такого же цвета.

«РАЗБЕЙ СЛОВА НА СЛОГИ»

Задача: Развивать умения определять количество слогов в слове.

Ход игры: на стене «Речевичёк -Сөйлеткіш» крепятся картинки с изображением предметов и цифры один, два, три. Ребёнок выбирает картинку, проговаривает слово, разбивает его на слоги, считает количество слогов и прикрепляет данную картинку под соответствующей цифрой.

«ЭКСТРА»


Задача: развитие логического мышления.

Ход игры: на стене дома педагог выставляет предметные картинки по обобщающей теме (например, посуда), одна картинка не соответствует данной теме. 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. Прикрепляя, ребёнок называет фрукты и ягоды.



Варианты игр и упражнений по развитию познавательных и интеллектуальных навыков

«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.

«МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ЛОТО»

Задачи: формировать умение соотносить цифру с количеством.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям соединить цифру и картинку с соответствующим количеством предметов.

«НАЙДИ ТЕНЬ»

Задачи: учить детей находить заданные силуэты. Развивать познавательную деятельность, зрительное восприятие, внимание, мышление, наблюдательность, память и усидчивость.

Ход игры: педагог закрепляет карточки с силуэтами предметов на плоскости дома. Предлагает детям найти соответствующую цветную картинку. (Разнообразие карточек, которые нужно разместить на стене домика, зависит от возраста и

уровня развития детей).

«МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ЛАДОШКИ»

Задачи: упражнять в порядковом счёте в пределах 10; развивать внимание, память; развивать умственные способности

Ход игры: в верхней части плоскости дома крепятся ладошки из фетра. В нижней части-планка с липкой лентой для решения примеров и карточки с цифрами, знаками, примерами.

Вариант 1: решение примеров.

Ребёнок выбирает карточку с примером. Например, $5+2$. Затем он с помощью карточек выставляет пример. Считает пальчики на ладошках, сколько всего получилось. Находит соответствующую цифру. Проверяет правильный ответ на обороте карточки с примером.

Вариант 2: порядковый и обратный счёт.

Ребёнок пересчитывает пальчики на фетровых ладошках, загибая их по одному. Считает слева направо и наоборот.

«ПОСАДИ ЖУЧКА НА СВОЙ ЦВЕТОК»

Задачи: Закреплять основные цвета, называть их (красный, жёлтый, зелёный, синий, соотносить по цветам. Развивать мелкую моторику.

Ход игры: на плоскости дома педагог размещает вразброс цветы. Дети находят соответствующих по цвету жучков и крепят их на цветы.

«ПИЦЦА»

Задачи: развивать логическое и творческое мышление, навыки счёта, закреплять знания геометрических форм и основных цветов. Развивать мелкую моторику.

Ход игры: педагог закрепляет карточки с изображением пиццы на плоскости дома. Используя ингредиенты, изображённые на карточках, дети выкладывают на шаблоне пиццы заданное количество продуктов. (Разнообразие карточек, которые нужно разместить на стене домика, зависит от возраста и уровня развития детей).

Варианты игр и упражнений по развитию творческих навыков, исследовательской деятельности

«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. Обратить 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. (Детям предлагаются 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. Побуждать детей с помощью разных шаблонов частей лица, головы (нос, губы, глаза, волосы, уши, борода, усы, разной формы брови) создавать 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 узнавать 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) появься!»

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!

Варианты игр и упражнений по формированию социально-эмоциональных навыков

«ДАВАЙТЕ НАЙДЕМ ДЕТЕНЫШЕЙ И ИХ МАМУ»

Задача: расширить знания о диких и домашних животных и их детёнышей.

Ход игры: на плоскости дома прикрепляется круг с изображением животных.



Педагог просит детей посмотреть на картинки с животными и назвать их. Описать среду обитания. Затем дети выбирают детёнышей животных и соединяют их со взрослыми животными.

«КТО ЧЕМ ПИТАЕТСЯ?»

Задача: закреплять форму винительного падежа существительных.

Ход игры: в окнах дома есть картинки с изображением животных. Дети выбирают соответствующие картинки (морковку, капусту, малину, мед, рыбу, орехи, шишки, грибы, желуди, кору деревьев, траву и т.д.) и ставят картинки к соответствующему животному.

Белка любит орехи, шишки, грибы, желуди,
заяц (траву, кору деревьев),
лось (траву, кору деревьев, ветки, сено),
медведь (мед, ягоды, падаль, рыбу),
волк (зайцев, овец, телят),
лиса (кур, гусей, зайцев, мышей).

«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.

«КАКОЙ? КАКАЯ?»

Задача: формировать умение использовать в речи прилагательные и правильно согласовывать их с существительными.

Ход игры: на плоскости дома выставляются картинки животных. Ребёнок выбирает понравившуюся картинку животного и описывает его.

Волк (Какой?) - злой, голодный, серый, большой, лохматый...

Медведь (Какой?) – большой, лохматый, косолапый, сильный, бурый...

Лиса (Какая?) - хитрая, осторожная, рыжая, пушистая, ловкая...

Заяц (Какой?) - трусливый, маленький, пугливый, быстрый, косой...

Белка (Какая?) - запасливая, юркая, рыжая, пушистая, проворная, прыгучая...


«СДЕЛАЙ ДОМ»

Задача: уточнить и закрепить знания по изученной теме.

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

«ЧЕЙ ДОМИК?»

Задача: развивать способности соотносить животное с его местообитанием, формировать представления о жизни животных в природе или рядом с человеком. Развивать речевые навыки, увеличение словарного запаса;



Ход игры: Дидактическая игра подходит для индивидуального и коллективного обучения. На плоскости дома крепится круг с изображением разнообразных жилищ зверей, птиц, рыбок, насекомых.

Детям предлагаются карточки, изображающие зверей, птиц, рыбок, насекомых. Рассказать, какие бывают животные (дикие и домашние). Дикие звери и птицы обитают в лесу и не нуждаются в помощи человека, самостоятельно добывают пищу, делают логова и гнезда. А домашние животные не могут существовать без человеческой помощи, получают корм от человека, живут в построенном им жилище. Ребёнок ставит соответствующую карточку к жилищу.

«МОЖНО И НЕЛЬЗЯ»

Задача: Закрепить у детей знания опасных жизненных ситуации от не опасных, закрепить знания правил безопасного поведения; воспитывать ответственность.

Ход игры: на плоскости дома располагаются сюжетные картинки, которые нужно прикрепить в соответствующее игровое поле. Зеленое поле – можно, красное поле – нельзя.

«ЧТО ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНО»

Задача: Формировать умение детей классифицировать предметы по характеру материала.

Ход игры: в игре участвуют пять детей. На плоскость дома крепятся пять игровых полей и маленькие карточки с изображением предметов. Детям предлагается расставить предметы по игровым полям. Выигрывает тот, кто первым закроет игровое поле.

«ПРОФЕССИИ»

Задача: Расширять представления детей о труде взрослых.

Ход игры: в игре могут участвовать несколько детей одновременно. На плоскость дома крепятся игровые поля профессиями и маленькие карточки с изображением предметов необходимых для той или иной профессии. Детям предлагается расставить предметы по игровым полям. Выигрывает тот, кто первым закроет игровое поле.

«ЧТО ЗА ОКНОМ?»

Задача: Формировать умения различать сезонные явления в природе.

Ход игры: после прогулки, на стене - «Времена года- Жыл мезгілдері», педагог задаёт детям наводящие вопросы о том, какие наблюдения сделали дети во время прогулки.

Предлагает выбрать нужные картинки, отображающие погоду и прикрепить эти картинки к стене дома.

Конспекты игровой деятельности

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 само-

стоятельной 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.
2. Рассматривание иллюстраций к сказкам.
3. Обсуждение содержания сказок,
4. Просмотр мультипликационных фильмов по мотивам литературных произведений.

Предметно-пространственная среда: групповая комната, полифункциональное 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:

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

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,
Черный и проворный,
Кричит «крак» -
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. Птица в перьях серо-черных,
И умна, хитра, проворна.
Кар-кар-кар, Кар-кар-кар
Вот и весь репертуар.

(Ворона)

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

(Кукушка)

12. Птица похожа на цифру два.
Живёт там, где есть вода
И не спутаешь с другой.
Шея выгнута дугой!

(Лебедь)

13. Эта птица — символ мира,
Чердаки её квартиры,
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 в рассыпную. 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.

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 девушек*)

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-койлэк, шаровары - дамба, 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 кесе растерялся весь орнамент. Чтобы чаю нам испить, нужно кесе 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?



Заключение

Методическое пособие «Умный дом» разработано с применением передовых педагогических методик, что позволяет воспитателям успешно реализовывать все компоненты типовой учебной программы дошкольного воспитания и обучения.

Пособие апробировано в практике ГККП «Ясли-сад «Ак бота»», а также представлено на городских и областных методических мероприятиях (семинары 2024-2025 гг.), где получило положительные экспертные и коллегиальные отзывы.

<https://ak-bota.kz/?p=1716&lang=ru>

<https://ak-bota.kz/?p=1649&lang=ru>

<https://ak-bota.kz/?p=2057&lang=ru>

<https://ak-bota.kz/?p=1973&lang=ru>

Возможности пособия практически безграничны, так как «Умный дом» легко модернизировать, добавляя новые элементы, что делает его интересным для детей любого возраста. Данное пособие содержательно, насыщено, оно трансформируемое, полифункциональное, вариативное, доступное, безопасное и эстетически привлекательно.

Многофункциональное пособие «Умный дом» - не просто красивая игрушка, а комплект дидактических игр с множеством функций, который можно использовать для гармоничного развития ребёнка. Дети могут заниматься как самостоятельно, так и в небольших группах. Задания на игровых модулях легко заменять и дополнять, учитывая возрастные особенности, индивидуальные потребности и цели воспитательной работы.

Подводя итог 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.



Список использованной литературы:

1. Государственный общеобразовательный стандарт дошкольного воспитания и обучения, утверждённый приказом министра просвещения Республики Казахстан №348 от 03 августа 2022.
2. Типовая учебная программа дошкольного воспитания и обучения, утверждённая приказом министра просвещения Республики Казахстан от 14 октября 2022 №422
2. Инструктивно-методическое письмо по организации воспитательно-образовательного процесса в дошкольных организациях и предшкольных классах республики Казахстан на 2024-2025 учебный год
3. <http://irrd.kz/sites/irrd.kz/uploads/docs/2024/07/121.pdf>
4. Современное образование: проблемы, решения, тенденции развития: сборник статей IX Международной научно-практической конференции (27 декабря 2023 г.) – Петрозаводск: МЦНП «НОВАЯ НАУКА», 2023
5. Ахметов Н., Хайдаров Ж. Теория и технология игры. Алматы -2000 г. Моделирование предстоящей деятельности. Стр-172.
6. Нурбекова С.М., Айтпаева А. К., Алимбекова А. А.. Развитие творческого потенциала детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности. ВЕСТНИК КАЗНПУ ИМЕНИ АБАЯ. Серия: Педагогические науки. Том 76 №4 (2022)
7. Семенова, Т. Ю. Полифункциональные игровые пособия как средство развития познавательных процессов у детей дошкольного возраста / Т. Ю. Семенова, О. Р. Ханбикова, И. Ю. Исаева, А. Д. Аверьянова. — 2021.