

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Центр развития ребенка – детский сад № 2»
города Славянска–на-Кубани муниципального образования Славянский район

Методическое пособие

«Современные игровые технологии успешной социализации детей
дошкольного возраста»

Авторы: Мостафина Т.В. – старший воспитатель МАДОУ «ЦРР – детский сад №2», Мещанова В. И. – воспитатель МАДОУ «ЦРР – детский сад № 2».

Авторский коллектив МАДОУ ЦРР – детский сад № 2 делится опытом организации работы с детьми и родителями по программе «Тропинки», образовательные области «Познавательное развитие» и «Социально-коммуникативное развитие».

В пособии представлены новые технологии социализации ребёнка-дошкольника, позволяющие эффективно сформировать и развить у него саморегуляцию поведения, самостоятельность, инициативность, ответственность – качества, необходимые не только для успешной адаптации и обучения в школе, но и для жизни в современном обществе.

Методическое пособие предназначено для педагогов ДОО.

Содержание

1. Пояснительная записка.....	4
2. Материалы практической деятельности с детьми.....	6
3. Совместные детско-родительские проекты.....	36

Пояснительная записка

Инновационные процессы на современном этапе развития общества затрагивают в первую очередь систему дошкольного образования как начальную ступень раскрытия потенциальных способностей ребенка. Проблема математического развития дошкольников на всех этапах развития образования является одной из актуальных, так как развитие у детей логического мышления является необходимым условием умственного развития личности. Реализация концепции математического развития в России обеспечит прорыв в таких стратегических направлениях, как информационные технологии, моделирование в машиностроении, энергетике, экономике, будет способствовать улучшению положения и престижа России в мире. Важно, что освоение математического содержания на ранних ступенях образования сопровождалось позитивными эмоциями, радостью и удовольствием.

Основным моментом для математического развития дошкольника является механизм освоения социальных, исторически сложившихся видов и форм деятельности, умение проявить самостоятельность, инициативность, творчество. Активная самостоятельная деятельность ребенка и его общение со взрослыми выступают основными условиями усвоения социального опыта.

Именно удачная комбинация математического развития и социализации детей дошкольного возраста способствует укреплению дружеских отношений как внутри группового коллектива, так и с детьми из других групп; формирует навыки саморегуляции, самостоятельности и уверенность в себе; развивает и формирует основные приемы логического мышления и творческого воображения у детей дошкольного возраста.

Основной целью данного пособия является совершенствование профессиональной педагогической компетенции педагогов в использовании современных игровых технологий познавательного и социально-коммуникативного развития.

В методическом пособии представлены интерактивные формы взаимодействия с детьми, родителями: авторские сценарии образовательной деятельности с использованием технологий развивающего обучения, разных видов клубных часов с родителями и детьми, которые сосредоточены на развитии основных компонентов профессионализма педагога в сфере формирования у детей логического мышления, создание условий по взаимодействию педагогов и детей как участников образовательного процесса. Конкретизируется данный материал в следующих задачах: формирование познавательных интересов, творческого воображения, развитие у детей умения

рассуждать, доказывать, воспитание коммуникативных навыков, стремления к преодолению трудностей, уверенности в себе, социализации, саморегуляции поведения.

Методическое пособие педагогов можно рассматривать как один из интересных примеров глубоко продуманного практического решения вопроса об организации детской деятельности детей - родителей.

Новизна данного пособия заключается в подходе к его содержанию, которое способствует совершенствованию профессиональной компетентности педагога в совместной деятельности с детьми и родителями.

Эффективность в использовании педагогических технологий социализации Н.П. Гришаевой и игровых технологий развивающего обучения прослеживается в том, что разработанные авторские сценарии образовательной деятельности имеют различные варианты и формируют у детей систему практических знаний и умений, обеспечивающих их успешное развитие и в познавательной и игровой деятельности, направлены социализацию детей дошкольного возраста.

В реализации «Клубного часа» педагогами были использованы авторские игры, которые можно рассматривать как один из интересных примеров глубоко продуманного практического решения вопроса по реализации образовательной деятельности с детьми.

В основу тематического клубного часа положено самоопределение ребенка в выборе игровых технологий математического развития.

Эффективность в использовании технологии Н.П. Гришаевой «Клубный час», «Дети-волонтеры» и игровых технологий математического развития прослеживается в том, что разработанные авторские игры имеют различные варианты и формируют у детей систему практических знаний и умений, обеспечивающих их успешное развитие и в познавательной и игровой деятельности, направлены социализацию детей дошкольного возраста.

«КЛУБНЫЙ ЧАС» – удачная педагогическая технология, которая может комбинировать математическое развитие и социализацию детей дошкольного возраста. Такая технология способствовала укреплению дружеских отношений как внутри группового коллектива, так и с детьми из других групп; сформировала навыки саморегуляции, самостоятельности и уверенности в себе; развила и сформировала основные приемы логического мышления и творческого воображения у детей дошкольного возраста.

Данное методическое пособие предназначено для педагогов дошкольных учреждений. Важно то, что содержащийся материал не нарушает логики образовательного процесса, а дополняет его.

Мастер-класс
«Применение педагогической технологии «Дети волонтеры» в совместной деятельности педагога с детьми».

Добрый день, уважаемые коллеги! Пусть эта встреча принесет вам радость общения, положительные эмоции и улыбки.

Здравствуйте, гости званые,
Гостьюшки, мои желанные
Много гостей, много и новостей
А чтоб мастер-класс был веселей
Вы хотите поиграть?
Мастер-класс пообсуждать?
Вы сегодня ночью спали?
Утром встали, танцевали?
На мастер-класс вы опоздали?
Ручки и блокноты взяли?
Сколько вас всего, узнали?
На вопросы отвечали?

И сегодня вашему вниманию предлагаю мастер-класс.

Тема мастер-класса: «Применение педагогической технологии «Дети волонтеры» в совместной деятельности педагога с детьми».

Цель мастер класса: «Повышение уровня компетентности педагогов в вопросе использования педагогической технологии «Дети волонтеры».

Задачи:

- ✓ Расширить знания участников мастер-класса о педагогической технологии «Дети волонтеры» и возможности вариативности её применения в работе с детьми
- ✓ Сформировать у участников мастер – класса мотивацию к использованию педагогической технологии «Дети волонтеры» в работе с детьми.

Этапы мастер – класса:

- * Теоретическая часть
- * Практическая часть
- * Рефлексия (заключительная).

Актуальность

В настоящее время современное российское общество остро переживает кризис духовно-нравственных идеалов. И самая большая опасность, подстерегающая наше общество сегодня в разрушении личности. Ныне материальные ценности доминируют над духовными, поэтому у детей искажены представления о доброте, милосердии, великодушии, справедливости. Поэтому ключевой задачей современной государственной политики Российской

Федерации является обеспечение духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

Волонтерская деятельность – это широкий круг деятельности, включая традиционные формы взаимопомощи и самопомощи, официальное предоставление услуг и другие формы гражданского участия, которая осуществляется добровольно на благо широкой общественности. Работа волонтера сплачивает людей в стремлении делать добро, что способствует воспитанию духовно - нравственных качеств личности дошкольников.

Волонтерство – это одна из новых, но уже показавшая свою жизнеспособность и эффективность активная форма общения в детской среде, при которой ребенок становится инициативным и самостоятельным в выборе способов проявления своих интересов, что является одним из направлений ФГОС.

Меня заинтересовало волонтерство и я решила организовать в своей группе волонтерское движение. Мне бы хотелось поделиться частичкой своего опыта работы по данной теме. А кто же такой волонтер? Уважаемые коллеги на этом слайде вы можете ознакомиться с формулировкой - кто такой волонтер... Волонтер – новый термин, но не новое явление в общественной жизни нашей страны. Синонимом слова «волонтер» является слово «доброволец».

Волонтерство - это прежде всего инициатива. У детей начинает формироваться активная жизненная позиция, умение ориентироваться в социуме, жить среди людей и по возможности помогать им.

Волонтерство - это бесплатная помощь, в результате своего труда ребенок получает не материальную плату, а «плату» в качестве внутреннего удовлетворения.

Цель - развитие духовно - нравственных качеств личности дошкольников
мною были определены следующие задачи:

- 1) Расширить представления о волонтерском движении у детей 5-7 лет;
- 2) Дать детям практические навыки участия в волонтерском движении;
- 3) Учить детей оказывать помощь тем, кто нуждается;
- 4) Воспитывать у детей самостоятельность, инициативность, ответственность, доброжелательность;
- 5) Способствовать раскрепощению, самораскрытию, творческому самовыражению личности ребенка
- 6) Развивать навыки общения детей.
- 7) Вовлечь родителей в образовательную деятельность по духовно-нравственному воспитанию детей.
- 8) отслеживать развитие духовно-нравственных качеств воспитанников.

Работа по данной технологии ведется не спонтанно. На месяц составляется план работы, иногда в течение месяца он корректируется. Но это, как правило, не влияет на конечный результат. Разрабатывая систему работы, я изучала и проанализировала методическую литературу.

Установила партнерские отношения с родителями, привлекла к совместному сотрудничеству.

В своей дальнейшей работе по организации волонтерского движения в условиях детского сада, я выделила 4 этапа:

Этапы:

1 этап. Социально-психологическая подготовка волонтеров

2 этап. Формирование волонтерского движения.

3 этап. Путешествие в мир добрых дел и поступков

4 этап. Развитие волонтерского движения, проведение акций и мероприятий.

1 этап. «Социально-психологическая подготовка волонтеров».

Для подготовки детей к данному виду деятельности были проведены следующие мероприятия.

1. **Беседы:** «Где живёт доброта?», «Что значит добрый человек?», «Что такое добро?», «Легко ли быть добрым?», «Почему добро побеждает зло?», «Как поделиться добротой?», «Как сохранить добро», «Кто такие волонтеры»

2. **Показ мультипликационных фильмов с целью осознания великой силы добра:** «Дюймовочка», «Красная шапочка» и т.д..

3. **Чтение художественной литературы :** «Два жадных медвежонка», «Искорки добра», В. А. Сухомлинский – «Скупой», В. Катаев «Цветик – семицветик», В. Митт – «Шарик в окошке», Е. Кошечкина – «Мой сын» и т.д.

4. **Слушание песен:** «Будьте добры!» - автор текста Санин А., композитор Флярковский А.; «Дорога добра» - автор текста Энтин Ю., композитор Минков М.

5. **Игры:** Игра «Объятия», Игра «Аплодисменты по кругу», «Менялки и игрушки», Игра «Тропинка», «Гномики», Игра «Раздувайся пузырь», Игра «Паровозик», «Пирамида любви» и т.д.

2 этап. «Формирование волонтерского движения»

Создание волонтерского отряда начиналось с **разработки визуального ряда**, а именно эмблемы, много детских ладошек сложены в виде сердца, а так же галстук всё это мотивировало к призыву «Хочу помочь!», символизировало суть волонтерского движения.

Мои воспитанники волонтерское движение приняли с большим интересом. Сразу выделилась группа 6-7 человек, которые больше остальных проявляли желание заниматься с малышами. Другие присматривались. Но после того, как волонтеры, очень довольные и гордые, приходили в группу и рассказывали, где они были, чем занимались, то и остальные постепенно стали проявлять интерес.

3 этап. «Путешествие в мир добрых дел и поступков»

На языке детей «дети волонтеры» означает – делай добрые дела! Своим примером и конкретной помощью волонтеры учили малышей навыкам самообслуживания. Любимой волонтерами движением является поиграть с младшими дошкольниками. Ведь старшие дошкольники, как и все дети, любят игры: подвижные, сюжетно-ролевые и игры по правилам, где они понимают свою значимость в качестве наставника научить партнера игре.

По возможности, мы стараемся заниматься с малышами во **всехрежимных моментах**, в течение всего дня. Утреннее проведение и разучивание пальчиковых игр. Днем - оказание помощи при одевании детей на прогулку. Совместные игры на прогулке. Во второй половине дня – оказание помощи в одевании, умываний, закаливающих процедурах умение хождения по закаливающим дорожкам, совместная продуктивная деятельность, совместные сюжетно - ролевые игры.

Наши дети волонтеры изготовили **подарки для малышей**, которые первый раз пришли в детский сад и поздравили их, рассказали им как здорово в детском саду

Это способствовало к формированию положительных, доброжелательных, коллективных взаимоотношений.

4 этап. «Развитие волонтерского движения, проведение акций и мероприятий»

С «Детьми волонтерами» мы проводим ряд акций. Акция «Сохрани жизнь! Сбавь скорость!» призвали водителей выбирать разумную скорость. Наши дети волонтеры решили напомнить водителям, что от них зависит жизнь детей и взрослых. Водители были тронуты обращением к ним детей, каждый из них задумался о безопасности на дорогах, ребятам они обещали, что станут более дисциплинированными и законопослушными участниками дорожного движения.

В рамках празднования Дня Победы наши дети волонтеры приняли участие в проведении акции " Георгиевская ленточка". Дети дарили георгиевскую ленточку пожилым людям и поздравляли с наступающим праздником. Дети были довольны, что внесли частичку своего труда в празднование Великой Победы.

У детей формируются такие нравственные качества, как любовь к Родине, своему Отечеству, к родной природе, к людям, населяющим эту землю.

Ведём работу по активному включению родителей в жизнь ДООУ, поэтому стараемся наиболее полно использовать весь педагогический потенциал как традиционных форм взаимодействия с семьей, так и актуальную форму сотрудничества - волонтерство. Волонтерский отряд оказал помощь в изготовлении кормушек на участках детского сада совместно с родителями - волонтерами. Это способствовало воспитанию любви к птицам и заботливого отношения к ним.

С детьми волонтерами проводим рефлексию. Каждый оценивает свой вклад в достижение поставленных целей, свою активность, эффективность работы, увлекательность и полезность.

Волонтерское движение в детском саду при активном участии педагогов, родителей,— это уникальная возможность влиять на формирование и развитие личности ребенка, на развитие его нравственных качеств.

Наше движение продолжается, но уже можно сделать вывод: Сопоставив педагогические наблюдения от общения с детьми, родителями за последние полтора года, мы убедились в том, что в результате улучшения партнёрских отношений с родителями наблюдается развитие духовно- нравственных качеств детей. У детей развиты представления о высших моральных ценностях (добро и зло, дружба, вражда, сопереживание, ответственность, дисциплинированность, культура поведения, уважительное отношение к старшим, бережное отношение к животным и растениям).

Может говорить о результатах ещё рано, ведь жизнь ребёнка – это непрерывный рост, постоянное развитие личности и это вопрос не одного дня, а ежедневная кропотливая работа. И очень важно, чтобы взрослые выступали в роли сеятелей, мудрого, доброго и вечного. Моя работа с детьми и родителями будет продолжена по совершенствованию духовно- нравственному развитию детей, отбирая наиболее эффективные методы, средства и формы организации работы по проблеме духовно – нравственного воспитания детей старшего дошкольного возраста.

Практическая часть

Моя интуиция мне подсказывает, что каждый из вас, сидящий в зале – волонтер. И в подтверждение этому я вам предлагаю пройти своеобразный тест-экспромт.

(Упражнение на установление контакта с участниками мастер-класса):

- Итак, если вы думаете, что у волонтера должен быть богатый запас слов поддержки и одобрения для людей, похлопайте в ладоши.

- Если вы полагаете, что волонтер должен поддерживать людей в их лучших начинаниях, потопайте ногами.

- Если вы думаете, что волонтер не ждет слов одобрения своей работы и не держит злобы, то помашите рукой.

- Если вы считаете, что волонтер помогает другому человеку по своей инициативе то похлопайте в ладоши.

- Считаете ли вы что волонтер имеет возможность испытать чувство того, что он кому-то нужен то помашите рукой

- Если вы полагаете, что волонтер проявляет толерантность к мнению других людей то похлопайте в ладоши.

- Если вы считаете, что волонтер должен быть доброжелательным, терпеливыми, корректными, тактичными то потопайте ногами.

- Если вам нравится обучаться и быть обучающимися, улыбнитесь!

Спасибо, вы все с честью выдержали это испытание. Этот тест – экспромт способствуют раскрепощению, самораскрытию, творческому

самовыражению личности, а с другой стороны – высветили дефицит таких духовных качеств человека, как доброта, милосердие.

Уважаемые коллеги, прошу вас помочь мне. Мне нужно 5 участников.

Присаживайтесь за столы. Перед собой вы видите нитки и ножницы, из них мы будем изготавливать куколок. С давних времен куклы использовались для игры, в качестве оберегов, но мы найдем им иное применение.

Ваша задача, сделав куклу из ниток, увидеть ее характер, рассказать о нем, представить добрые или злые поступки, основываясь на цвете ниток. В помощь вам моя схема. Приступайте.

.....Уважаемые педагоги, пока здесь изготавливают куклы, мы сами поговорим о правилах деятельности волонтера. Приглашаю по одному педагогу, лопаете шарик и зачитываете правила и объясните, как вы понимаете....

(8 участников выходят каждому надувной шарик, в которых спрятаны бумажки с правилами, они лопают шары, затем зачитывают правила, и объясняют эти правила как они их понимают)

1. Если ты волонтер, забудь лень и равнодушие к проблемам окружающих.
2. Будь генератором идей!
3. Уважай мнение других!
4. Критикуешь – предлагай, предлагаешь - выполняй!
5. Обещаешь – сделай!
6. Не умеешь – научись!
7. Будь настойчив в достижении целей!
8. Веди здоровый образ жизни! Твой образ жизни – пример для подражания.

Эта Игра необходима для понимания собеседника и передачи информации, а также для сформированности правил деятельности в рамках волонтерского движения.

Итак, куклы готовы первой о своей кукле расскажу я, разрешаете?

- Мой человечек появился на свет из пряжи ярко-желтого цвета, он такой же жизнерадостный и яркий, самое главное его качество – это оптимизм и жизнелюбие, умение дарить тепло и добро другим.

— Познакомимся с вашим героем.

— Теперь вы расскажите о своем герое.

— Узнаем о следующем герое.

— Что вы можете рассказать о своем герое.

(Далее каждому участнику предлагается представить своего человечка. Последний дает описание куклы из черных ниток)

Мой человечек появился на свет из ниток черного цвета, он зол, проявляет агрессию к другим, ему трудно среди других. У него нет друзей, ему одиноко.

- Как вы думаете, мы должны помочь этому человечку?

- Конечно, да. Что мы можем для него сделать?

Да, вы все правы, мы должны окружить его вниманием, заботой, добротой. Только вместе мы можем посеять росточки добра в его сердце. Пожалуйста, возьмите своих человечков и с помощью клея, который находится на столе, приклейте их к плакату, так, чтобы они крепко держали друг друга за руки, тем самым оберегая друг друга.

Это упражнение помогает формировать такие качества как доброта, сострадание, **сочувствие**, чувствительность.

Данные игры используются на 1 этапе «Социально-психологическая подготовка волонтеров».

Я поделилась с вами частичной своего опыта. **А теперь предлагаю вам помочь нам. Я прошу вас протянуть нам руку помощи.** Сейчас я вам раздам листы цветной бумаги, ручки и ножницы. Все мы в детстве любили обводить свои ладошки, сейчас нарисуйте свои на бумаге и напишите на них какими же качествами должен обладать волонтер, про которого можно сказать, что он добрый?

Потом мы все ваши ладошки прикрепим к веселому, теплому солнышку.

Вот как выглядит наша доброта. Посмотрите, сколько у неё лучиков! Какие же качества души волонтера согревают нас своим теплом? Это - любовь, милосердие, бескорыстие, сострадание, великодушие, благодарность, нежность, скромность, уважение, сочувствие. (Лучики прикрепляются к солнышку)

На этом наш мастер-класс подошел к концу. Давайте вспомним, что нового мы узнали на этом мастер-классе. Предлагаю вам разгадать небольшой кроссворд.

По горизонтали: 1) люди, делающие что-либо по своей воле, по согласию, а не по принуждению. (волонтеры)

По вертикали: 1) 8 пунктов, которые мы рассмотрели в начале нашего мастер-класса: деятельности волонтеров. (правила). 2) Каким качеством должен обладать волонтер? 3) Мотивы человека, вступающего в ряды волонтерского движения:

1.П							
р		3.Ж			2.а		
а		е			к		
1.В	о	л	о	н	т	ё	р
и		а			и		
л		н			в		
а		и			н		

е		о	
		с	
		т	
		ь	

Сейчас я вам предлагаю оценить мой мастер класс, перед вами острова остров-ГРУСТИ, остров-НЕОПРЕДЕЛЁННОСТИ, остров-УДОВЛЕТВОРЕНИЯ, остров-НАСЛАЖДЕНИЯ, остров-РАДОСТИ как вы думаете на каком острове вы побывали сегодня....(клеят наклейки на острова)

Великий русский писатель Л.Н. Толстой сказал «Чтобы поверить в добро, надо его делать». И давайте с этого момента делать только добро друг другу, и пусть это у вас войдет в привычку.

Пробуйте. И у вас все получится!

Я вам сказку рассказала
 Мастер класс свой показала.
 Тут истории конец
 А кто слушал – молодец!

Спасибо за внимание

Мастер-класс:

«Коммуникативные игры в совместной деятельности педагога с детьми»

Цель: представление опыта работы по развитию коммуникативных навыков у дошкольников посредством игры.

Задачи: не читать включит в презентацию

- познакомить участников мастер – класса с играми коммуникативного характера, способствующих развитию дошкольников;
- повысить уровень профессиональной компетентности участников мастер – класса по формированию коммуникативных навыков посредством игр и упражнений;
- сформировать у участников мастер – класса мотивацию на использование коммуникативных игр в совместной деятельности с дошкольниками.

Общение - одна из основных психологических категорий. Человек становится личностью в результате взаимодействия с другими людьми. Умение ребёнка

позитивно общаться позволяет ему комфортно жить в обществе людей; благодаря общению ребёнок не только познаёт другого человека, но и самого себя.

Наблюдая за детьми, мы всё чаще отмечаем, что многие из них испытывают трудности в общении с окружающими, особенно со сверстниками. Дети не умеют организовывать общение, не умеют слушать собеседника, не умеют эмоционально сопереживать, не умеют подбирать вербальные и невербальные средства общения, не умеют решать конфликтные ситуации.

Ни для кого не секрет, что лучший друг для современного ребёнка — это телевизор или компьютер, а любимое занятие — просмотр мультфильмов или компьютерные игры. Дети стали меньше общаться не только с взрослыми, но и друг с другом. А ведь общение — основное условие развития ребёнка, важнейший фактор формирования личности, один из главных видов деятельности человека, нацеленный на познание и оценку самого себя через других людей.

Секрет успешного развития ребенка — в развитии его коммуникативных способностей. А поможет этому развитию, конечно же, игра. Во — первых, игра — ведущая деятельность дошкольника. Во — вторых, коммуникативные игры — это совместная деятельность детей, способ самовыражения, взаимного сотрудничества, где партнеры находятся на равных, стараются учитывать интересы и способности друг друга. В третьих - можно искусственно создать жизненную ситуацию, решить проблемы, возникающие в общении между детьми.

И сегодня я расскажу о некоторых игровых приемах, направленных на развитие коммуникативных способностей дошкольников.

Видео

«Позвони мне, позвони»

Цель: развивать умение активно вступать в диалог, задавать наводящие вопросы собеседнику, развивать творческое воображение, логическое мышление, инициативу.

«Собери чемодан»

Цель: развивать умение активно слушать, запоминать, добавлять и воспроизводить в речи последовательности слов по заданной теме.

«Паутинка»

Цель: создавать условия для эмоционально положительного фона в группе, развивать умение легко входить в контакт, ясно и последовательно выразить свои мысли.

«Приветствие»

Сейчас я предлагаю и вам немножко поиграть. Игра - приветствие поможет вам снятие эмоционального напряжения и настроить детей на дальнейшую работу.

Предлагаю подобрать по отношению к себе какой-нибудь эпитет. Это прилагательное должно начинаться с той же буквы, что и имя, позитивным образом характеризовать человека. Я начну, а продолжит тот, кто сидит слева от меня. Итак, я общительная Ольга.

Следующая игра, которую я хотела бы предложить вам называется:

«Рассказ по кругу»

Цель: развить умения вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения. Эта игра проста в организации проведения, поскольку не требует особой подготовки. Однако она очень эффективна для развития речевых умений детей, их воображения, фантазии.

Дети садятся в круг. Воспитатель начинает рассказ: “Сегодня выходной день и ...” его подхватывает следующий ребёнок. Рассказ продолжается по кругу.

Игра «Конкурс хвастунов»

Вопрос аудитории: Какие задачи помогает решить эта игра?х

Игроки сидят в кругу. Ведущий предлагает провести конкурс хвастунов. И выиграет в нем тот, кто лучше всего похвастается... соседом справа! Нужно рассказать о своем соседе, что в нем хорошего, что он умеет, какие поступки совершил, чем он Вам нравится. Задача – найти в своем соседе как можно больше достоинств.

Дети могут называть любые достоинства (с точки зрения взрослых, это может быть и не достоинства – например, очень громкий голос — но нам важно мнение ребенка)!

Хотя эта коммуникативная игра предназначена для детей, в нее очень хорошо поиграть в коллективе сотрудников на работе! Так приятно похвалить коллег и услышать слова их поддержки в свой адрес.

В своей работе с детьми мы часто используем коммуникативные игры. Детское переживание радости вместе со сверстниками в дальнейшем превращаются в жизнерадостность, оптимистическое отношение к жизни, умение ладить с людьми, успешно решать жизненные проблемы, добиваться поставленных целей.

Игры вносят огромный вклад в развитие личности ребенка, во взаимоотношения со взрослыми и сверстниками. Поэтому, играйте вместе с детьми.

Педагогическая технология «Дети волонтеры»

на тему «Дорожные знаки»

Задачи:

1. Развитие навыков общения в разновозрастном коллективе
2. Развитие самостоятельности и ответственности, прежде всего в отношении младших детей.
3. Создание такой ситуации развития, при которой формирование игровой деятельности и передача игрового опыта происходят в естественной среде, а не по подсказу и рассказу воспитателя.

Цель:

1. Учить детей различать дорожные знаки.
2. Развивать устойчивые навыки безопасного поведения на улице.
3. Воспитывать в детях чувство ответственности, довести до сознания детей, к чему может привести нарушение правил дорожного движения.

Ход занятия:

Фея Добра: Здравствуйте ребята! Я пришла к вам, чтобы рассказать о безопасности поведения на дорогах нашего города. В этом мне помогут мои друзья – дорожные знаки.

Над дорогой знаков много,

Управляют всеми строго

Их должны мы изучать,

Чтобы верно понимать.

А они расскажут всем

Про движение без проблем.

Нам помогут на пути

И проехать, и пройти.

Знаки:

Эй, водитель осторожно,

Ехать быстро невозможно

Знают люди все на свете

В этом месте ходят дети.



А здесь ребята не до смеха ,

Ни на чём нельзя здесь ехать,

Можно только своим ходом, можно только ПЕШЕХОДАМ.



Должен каждый пешеход

Знать, что зебра –переход,

Чтоб дорогу перейти

Надо нам его найти.

Никогда не торопись!

У дороги осмотрись

За другими не спеши,

Маму за руку держи.



На машинах здесь друзья

Ехать никому нельзя,

Можно ехать знайте дети

Только на велосипеде.

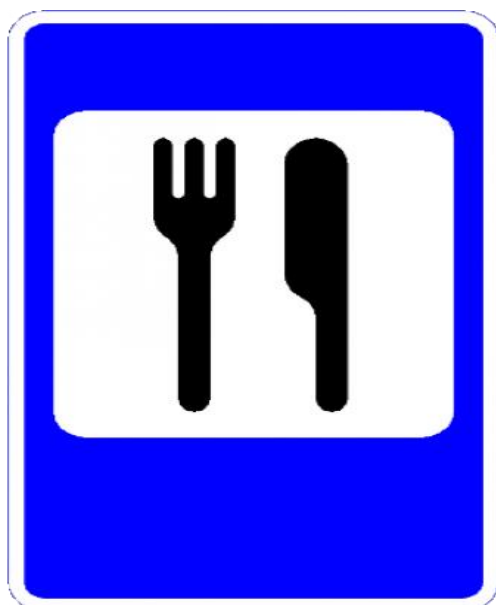


Тут вилка, тут и ложка,

Подзаправились немножко,

Накормили и собаку...

Говорим: «Спасибо» знаку!



У посадочных площадок

Пассажиры транспорт ждут,

Установленный порядок

Нарушать нельзя и тут.



Фея добра: Ребята, вы запомнили знаки дорожного движения?

Сейчас мы с вами поиграем.

Фея добра проводит физкультминутку «Как живёшь?»

Фея добра: Ребята, у нас еще есть один очень важный участник дорожного движения – это светофор.



Светофор:

Все цвета у светофора

Нужно помнить хорошо:

Загорелся красный свет-

Пешеходам хода нет,

Желтый значит – подожди,

А зелёный свет-иди!

Проводится игра «Три чудесных огонька».

Для закрепления с детьми проводится задание – раскрашивание дорожных знаков.

**Образовательная деятельность по образовательной области
«Познавательное развитие»
«На поисках солнышка»**

для детей младшего дошкольного возраста

Программные задачи:

Образовательные:

- формировать основные приемы логического мышления;
- продолжать учить конструировать по образцу;
- учить детей высказывать свои версии.

Развивающие:

- развивать любознательность, наблюдательность, умение самостоятельно находить решение в проблемных ситуациях.

Воспитательные:

- воспитание коммуникативных навыков, желание вовремя прийти на помощь.

Оборудование: мультимедийная установка (интерактивная доска), материалы для конструирования (блоки Дьенеша, дары Фрёбеля, палочки Кюизинера, Кубики Никитина)

Ход занятия.

Организационный момент.

Дети в группе играют в развивающих центрах. Звучит сигнал тревоги и на интерактивной доске включается видеофрагмент мультфильма «Солнышко», где тучка забирает его.

Воспитатель: Что случилось?

Дети: Тучка солнышко забрала и дождь пошел.

Воспитатель: Что же делать?

Дети: Найти солнышко.

Воспитатель: А куда нам идти?

Дети показывают дорогу

Слайд 4 Воспитатель: Какой красивый домик. Интересно, кто в нем живет?

Слайд 5 Воспитатель: Здравствуй мишка. Ты не видел, куда тучка солнышко унесла. (Мыши разгрызли ковер, почините мне его, пожалуйста, скажу).

Дидактическая игра «Починим ковер» (Кубики Никитина)

Слайд 6 *Мишка благодарит и показывает, дорогу к солнышку.*

Слайд 7 Воспитатель: Интересно, а кто тут живет? Белочка, ты не видела солнышка.

Слайд 8 *Белочка говорит, что ей некогда по сторонам смотреть, она запасы делает.*

Воспитатель: Что же делать?

Дети предлагают помочь белочке.

Дидактическая игра «Запасы на зиму» (Дары Фрёбеля)

Слайд 9 *Белочка всех ребят поблагодарила и показала куда тучка солнышко унесла*

Слайд 10 Воспитатель: А это кто?

Дети: Крот, не видел, куда тучка солнышко унесла?

Крот говорит, что не знает, что такое солнышко?

Воспитатель: Странно, почему крот не знает?

Дети: Потому что он живет под землей.

Воспитатель: А как же нам объяснить ему?

Дети: Показать .

Конструирование с помощью палочек Кюизинера, блоков Дьенеша и игрового набора Фрёбеля.

Слайд 11 Крот предлагает позвать тучку, спев песенку.

Слайд 12-17

Пение и выполнение движений под музыку.

Слайд 18 Тучка благодарит ребят за помощь.

Рефлексия:

Что сегодня с нами произошло?

Какие трудности у вас возникли?

Как мы с ними справились?

Что вы расскажете дома родителям?

Образовательная деятельность с детьми старшего дошкольного возраста «Путешествие-погружение»

Программные задачи:

Образовательные:

формировать основные приемы логического мышления: сравнение, обобщение, классификация, аналогия, систематизация;

продолжать учить конструировать по образцу;

учить детей высказывать свои версии и доказывать их правильность экспериментальным путем;

Развивающие:

развивать зрительную память, внимание

развивать любознательность, наблюдательность, умение самостоятельно находить решение в проблемных ситуациях.

Воспитательные:

воспитание коммуникативных навыков, стремления к преодолению трудностей, уверенности в себе, желание вовремя прийти на помощь сверстникам.

Интеграция образовательных областей: познание, социализация, коммуникация.

Оборудование: мультимедийная установка, макет видеокамеры, блоки Дьенеша, карточки с символами фигур для конструирования, оборудование для эксперимента: жестяные банки, емкость для воды, маленькие емкости с крышкой и без, металлические предметы разного веса, салфетки для вытирания рук.

Ход занятия.

Мотивация:

Воспитатель: Здравствуйте, ребята. Я работаю на телевидении и сегодня хочу снять видеосюжет о вашем детском саду.

Видеозвонок: Елена Александровна, вы помните, что сегодня вы должны предоставить материал об обитателях Черного моря.

Воспитатель: - Я сейчас в детском саду, знакомлюсь с детьми.

- Вот и попросите ребят помочь вам. Жду материал через два часа.

-Ребята, вы поможете мне?

Дети: да

Воспитатель: - Как же нам увидеть морских обитателей? *(погрузится в море)* Но люди же не умеют дышать под водой. Как же быть?

(дети предлагают построить подводную лодку, батискаф)

Слайд: погружение.

Воспитатель: -Кто это? *(медуза)*

Воспитатель: - Какой странный звук. Кто это может быть? *(дельфин)* Нет, вот же дельфин, а тот слишком маленький *(дети объясняют, что это дельфиненок-детеныш дельфина)*. -А это кто? *(акула)* А мне всегда говорили, что в Черном море нет акул. Откуда же эта? *(варианты детей)* Я вспомнила, это не простая акула, а черноморская. Их еще называют катран. Они совсем не большие и людей не трогают. А кто с ней? *(акулята)*.

- Ого, какая большая рыба! Я знаю, знаю, а это ее детеныши и их называют рыбята! Нет? А как? *(мальки)* .

Слайд: дорожки.

Воспитатель: Кажется, мы достигли дна. Что будем делать дальше? *(выходим из лодки)*

Нет, я не буду выходить, я не умею дышать под водой! (*дети предлагают надеть подводное снаряжение*) А я нашла акваланг, теперь я смогу дышать под водой.

(*надевают акваланги и выходят из лодки*)

Не могу понять, куда нам дальше идти? (*дети предлагают направление*)

Слайд: жемчужины.

Воспитатель: Морская звезда говорит, что жемчужины рассыпались и перепутались. Просит помочь найти жемчужину для каждой раковины.

Д/И «Собери жемчужины»- блоки Дьенеша

Слайд: дорожки.

Воспитатель: -Наверное, вы устали и пора возвращаться? Нет? Куда будем двигаться?

Слайд: морские коньки.

Воспитатель: Кто это? Морские коньки жалуются, что шторм разрушил их дома.

-Что будем делать? (*построим дома*)

-А из чего были их домики? (*из фигур*)

Коньки предлагают в помощь схемы.

-Но домов всего два, а нас много. Как мы будем строить? (*разделимся*)

Да, замечательные у нас домики получились! Интересно, понравятся ли они Морским конькам?

-Куда теперь пойдём?

Слайд: краб.

Краб: Очень рад встрече. Ребята вы не знаете, что это там, сверху надо мною?

(Корабль) А почему же он не тонет? (варианты детей)

-Ребята, а здесь где - ни будь можно проверить, почему корабли не тонут?

(дети обращают внимание на оборудование для экспериментирования)

Эксперимент «Почему не тонут корабли»

-Сигнал какой-то. И дышать становится тяжело. Что случилось? (кислород в баллонах заканчивается) Что же делать? (надо подниматься на поверхность)

Успели! А теперь мне нужно взять у вас интервью для нашего сюжета.

Воспитатель: Ответьте, пожалуйста, на несколько вопросов.

- Как прошло погружение?

- За каким из морских животных удалось понаблюдать?

- Что интересного происходило на морском дне?

- С какими трудностями вы столкнулись в путешествии?

Огромное спасибо вам, ребята. Без вас я не успела бы вовремя подготовить материал. Теперь мне необходимо его отправить в редакцию.

**Интерактивная игра
с цветными палочками Кюизенера и логическими блоками Дьенеша
«Узор на платье»**

игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста

Цель: формировать у детей старшего дошкольного возраста основные приемы логического мышления, закреплять знания о геометрических фигурах и их свойствах, продолжать учить конструировать по образцу, развитие познавательных интересов, творческого воображения.

Ход игры:

На интерактивной доске появляется персонаж Роза - из мультфильма «Барбоскины», которая просит о помощи: помочь на платье вышить узор. Но вышивать ее надо, ориентируясь на подсказку с информацией о фигурах: форма, цвет, размер. Если фигура выбрана верно, то при нажатии на нее она перемещается на определенное место на платье. Если ребенок ошибся, фигура остается на месте. Игра завершается тогда, когда все фигуры расставлены верно и платье готово.

**Образовательная деятельность по образовательной области
«Познавательное развитие»
«В поисках клада»
для детей старшего дошкольного возраста**

Образовательные:

- формировать основные приемы логического мышления: сравнение, обобщение, классификация, аналогия, систематизация;
- продолжать учить конструировать по образцу;
- учить детей высказывать свои версии и доказывать их правильность экспериментальным путем;

Развивающие:

- развивать зрительную память, внимание
- развивать любознательность, наблюдательность, умение самостоятельно находить решение в проблемных ситуациях

Воспитательные:

- воспитание коммуникативных навыков, стремления к преодолению трудностей, уверенности в себе, желание вовремя придти на помощь сверстникам.

Оборудование: интерактивная доска, блоки Дьенеша, набор Фребеля, палочки Кюизенера, карточки с символами фигур для конструирования.

Рефлексия: герои мультфильма после каждого выполнения задания с детьми проводят рефлексию.

Ход образовательной деятельности.

Организационный момент.

Дети в группе играют в развивающих центрах. Звучит сигнал тревоги и на интерактивной доске включается видеофрагмент мультфильма «Барборскины»

Видеофрагмент : Дедушка Барбоскин включает камеру и говорит:

Дедушка: Семь футов под килем. С вами снова интернет-канал «Морские истории». Сегодня мне пришло письмо от моих заморских друзей. Они пишут, что у них пираты украли их самое главное сокровище. Мои внуки уже отправились туда и телеграфируют, что нашли подсказки, но ничего не могут понять. Они просят помощи.

Воспитатель: Ребята, что же делать, мы поможем, а сможем?

Воспитатель: Но как же мы отправимся на остров? (дети называют варианты)

Воспитатель: А где мы найдём корабль? (самолёт, воздушный шар)

Дети: Нужно его построить из чего-то?

Воспитатель: Может нам в группе что-нибудь поможет ? (дети находят палочки Кюизенера и начинают постройку по замыслу)

Воспитатель: Какие разные и замечательные виды транспорта у вас получились. Теперь мы можем отправляться?

Дети: Да.

Слайд: путешествие на остров. Первой на острове встречает детей Лиза.

Воспитатель: Кто это? (Лиза).

Лиза: Здравствуйте, ребята. Я рада, что вы здесь, ведь нам без вашей помощи не справиться. Посмотрите, эти пираты страшные грязнули. Угощение съели, и посуду разбросали. Чтобы найти подсказку, надо расставить всё по местам, а я тут ничего не пойму, помогите, пожалуйста.

Воспитатель: Ну что поможем, убрать посуду?

Слайд: *интерактивная игра с блоками Дьенеша «Расставь посуду»*

(дети расставляют посуду, по схеме. Остаётся одна кастрюля, в которой фрагмент карты)

Воспитатель: Ребята, кажется мы разгадали первую загадку, но что это? (Карта, кусок карты) Кажется, она порвана. Что же делать?

Дети: Надо найти все кусочки карты, и мы узнаем, где сокровища.

Воспитатель: Хорошо, а где будем искать? Вы знаете куда пойти?

(дети предлагают направление)

Слайд: появляется Дружок. Вокруг него много обезьян.

Дружок: Эти Обезьяны мешают достать ещё одну подсказку. Вы сможете мне отвлечь обезьян?

Воспитатель: Ребят, а как мы можем их отвлечь?

(варианты детей) А если потанцевать с ними? Вы умеете танцевать как обезьянки?

(проводится физминутка по показу «Обезьянки»)

Воспитатель: Ребята, пока мы тут танцевали, смотрите, что Дружок достал нам!

(это же ещё один фрагмент карты) А теперь куда? Кого мы уже видели?

(Дедушку, Дружка, Лизу) А к Кому теперь пойдём? (К Гене)

Слайд: Появляется Гена.

Гена: Я нашёл журнал пиратов, только всё в нём написано невидимыми чернилами. Есть у меня формула, но в ней ошибка. Вы мне сможете её найти и разгадать загадку?

Дети соглашаются. Работа в парах, д/и «Собери правильно» (набор Дары Фрёбеля 2, 11)

Воспитатель: Смотрите! Смотрите! У нас получилось! Невидимые чернила проявляются! Что это? (Кусочек карты) Сколько теперь у нас фрагментов? (Три)

А собрать карту можно? (Нет) Ну что будем двигаться дальше? Куда теперь? (к Розе)

Слайд: Появляется Малыш

Малыш: Я узнал, что подсказка спрятана где-то на том острове, но пираты поломали мостик.

Воспитатель: Что будем делать? Поможем? А как? (Починить мост)

Дид. игра по схеме «Продолжи ряд» с помощью Занимательных кубиков

В конце игры ребята находят ещё 1 фрагмент карты.

Воспитатель: Ребята, вы не устали? Куда теперь пойдём? А у кого мы ещё не были? (У Розы)

Слайд: На слайде Роза.

Роза: Аборигены обещали подарить мне это замечательное платье, если я закончу узор, а я совсем запуталась в этих лоскутках и стежках... Вы мне сможете?

Интерактивная игра с палочками Кюизенера и блоками Дьенеша «Составь узор»

Под последним лоскутком находится последний фрагмент карты.

Дети: Мы собрали карту. А вот это место, где лежат сокровища.

(Дети находят сундучок)

Дедушка: Ну что вы нашли, справились?

Вы помогли Барбоскиным?

Что интересного происходило на острове?

С какими трудностями вы столкнулись в путешествии?

Воспитатель: Сигнал какой-то. Что случилось? Пора возвращаться домой?

Быстрее в свой корабль? И сундук не забудьте! Успели!

Слайд: Дедушка говорит: «Огромное спасибо вам, ребята. Без вас мои внуки не нашли бы свои сокровища. До новых встреч!»

Приложение

Интерактивная игра «Расставь посуду»

Игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста

Цель: формировать у детей старшего дошкольного возраста основные приемы логического мышления, развивать умение самостоятельно находить решение в проблемных ситуациях.

Ход игры:

На интерактивной доске появляется персонаж Лиза - из мультфильма «Барбоскины», которая просит о помощи: расставить посуду.

Но расставлять ее надо, ориентируясь на карточку- подсказку с закодированной информацией о свойствах фигуры: форма, цвет, размер, толщина. Каждой фигуре соответствует определенный предмет из посуды. Если фигура выбрана верно, то при нажатии на нее она перемещается на определенную полку. Если ребенок ошибся, фигура остается на месте. Игра завершается тогда, когда всю посуду дети правильно разместят на свои полки.

Организованная образовательная деятельность по образовательной области «Познавательное развитие» «В гостях у гнома» для детей старшего дошкольного возраста

Программные задачи:

Образовательные:

- формировать основные приемы логического мышления: сравнение, обобщение, классификация, аналогия, систематизация;
- закреплять знания детей о безопасном поведении в природе;
- продолжать учить конструировать по образцу;
- учить экспериментальным путем определять возраст рыб

Развивающие:

- развивать зрительную память, внимание
- развитие у детей умения рассуждать, доказывать;
- развивать умение связно и последовательно излагать информацию при помощи опорных рисунков

Воспитательные:

- воспитание коммуникативных навыков, стремления к преодолению трудностей, уверенности в себе, желание вовремя прийти на помощь сверстникам.

Оборудование: мультимедийная установка, видеоклипы из мультфильма «Маленький гном», посылка, замки плоскостные, мягкие модули, доска-«мостик», горшочек для варенья, карточки с символами свойств, схемы для конструирования, чешуя рыбы, лупы, карточки с изображением экологических ситуаций в лесу.

Предварительная работа:

дидактические игры с блоками Дьенеша, просмотр мультфильма «Маленький гном», беседа «Как избежать неприятностей в лесу».

Ход занятия.

Организационный момент.

Воспитатель : Ребята, что это такое? (на экране появляется посылка, в которой лежат геометрические фигуры) Интересно, кто же нам это прислал? (Дети обращают внимание на конверт, на котором написано « SOS» и изображен Гном) Как вы думаете, что Гном нам хочет сказать? (предположения детей). У него беда, она зовет на помощь?. Что же нам теперь делать?(предположения детей) А как нам попасть к ней? (Дети обращают внимание на карту внутри конверта, определяют маршрут, ищут дверь с замками) Посмотрите, сколько здесь замков, но чем их открыть? (Ключами) Но ключей у нас нет. Как же быть? (Дети предлагают открыть

замки с помощью фигур). Если правильно подобрать фигуру, то она превратится в ключ. Внимательно посмотрите на форму замочной скважины, цвет, толщину и размер ключа.

-Ура, все замки открыты, и мы можем идти дальше. Но куда же идти дальше? Впереди узенький мостик . (Ходьба по доске).

Воспитатель. Куда же мы попали? Мы попали в лес?!. Куда же дальше идти? На карте знак вопроса. Неужели мы заблудились? А что надо делать, если ты заблудился? (Варианты детей) Но мы в волшебном лесу, и помочь нам сможет только волшебный предмет. Какие волшебные предметы вы знаете? Может посмотрим вокруг, и найдем что-то волшебное? (Дети обращают внимание на мультимедийную доску) Волшебное зеркало. А чем нам может помочь волшебное зеркало? И что нам дальше делать? Может, кто-нибудь знает волшебные слова?

Слайд 1

-Гном, да мы здесь уже.*Слайд2*

-А этого героя вы узнали? Это его друг – Медведь . Он ждет Гнома на чай, и попросил ее принести что – то вкусненькое. Поможем Гному угостить своего друга? Как вы думаете, что любит Мишка ?(варенье). Но где же нам его взять? (варианты детей) Действительно, волшебные фигуры нам помогут! Смотрите, наши фигуры превратились в разноцветные ягоды. Гном говорит, что ее друг любит варенье только из некоторых ягод. Она записала эти ягоды на карточках: здесь указан размер, цвет, толщина и форма каждой ягоды. *Воспитатель показывает , как найти первую ягоду, дальше дети работают самостоятельно по карточкам)* Назовите, какую ягоду вы нашли (блоки Дъенеша - цвет, форма, размер, толщина)

Воспитатель. Смотри, Гном, сколько ягод мы собрали для вас с Мишкой. Ох и вкусное варенье получится! Гном и Медведь чай попили и решили на рыбалку сходить. *Слайд 3*

Ого, какую рыбу Мишка поймал. Ребята, а как вы думаете, сколько этой рыбе лет? (предположения детей) А почему вы так решили? Хотите, я научу вас точно определять, сколько лет рыбе? Для этого надо рассмотреть рыбью чешую и посчитать количество колец на ней. Сколько колец, столько и лет рыбе. Вы знаете, что такое чешуя? Посмотрите, какая она маленькая. Как же

нам разглядеть кольца? (варианты детей). Ребята, а вы знаете, что это такое ? (показ лупы) . Ее можно использовать вместо микроскопа. Давайте посмотрим на чешуйки через лупу и посчитаем кольца. У кого сколько получилось? Значит, нашей рыбке ... лет.

После рыбалки Гном в лес убежал. Интересно, что он там делает.

Слайд 4

-Маленький Гном, да разве так можно! Ты же всех животных перепугал. Ребята, давайте научим гнома, как вести себя в лесу, чтобы избежать неприятностей. Я раздам вам картинки, вы посмотрите на них, и расскажите ему, чего нельзя делать в лесу. (Дидактическая игра « Как избежать неприятностей»)

Воспитатель. Ой, какой шум! Что у него опять случилось? *Слайд 5*

-Ай -яй -яй ! Как же ты умудрился все домики пчелкам сломать? Где же они жить теперь будут? Как же нам помочь пчелкам? (Варианты) А из чего можно построить домики для пчел? Нам опять помогут волшебные фигуры. Где же мы будем строить ? на строительной площадке. Я раздам вам чертежи домов, вы внимательно посмотрите на них и попробуйте построить из своих фигур такие же дома. У вас обязательно получится! Ребята, да вы отличные строители! Теперь и пчелкам будет, где жить, и гнома Медведь ругать не будет. Интересно, что же он сейчас делает? *Слайд 7*

Воспитатель: Ой, а в сказке уже вечер, Гном уходит домой . Да и нам пора возвращаться. Давайте закроем глаза, и мы снова в детском саду. Мы сегодня так много сделали: (дети перечисляют). Что вам понравилось больше всего? А какое задание оказалось трудным? Как вы считаете, наши фигуры помогали нам? Значит, они и правда волшебные . Берите их с собой в группу, и как только вам снова захочется отправиться в сказку- смело открывайте коробку. Ведь сказку можно найти везде - надо только захотеть! А ваши воспитатели всегда вам помогут.

Организованно-образовательная деятельность по образовательной области «Познавательное развитие»

«В гости к бабушке в деревню» для детей среднего дошкольного возраста

Программные задачи:

Образовательные:

- продолжать знакомить детей с домашними животными и их детенышами;
- учить правильно обращаться с домашними животными;
- формировать заботливое отношение к домашним животным;
- продолжать учить конструировать по образцу;
- учить детей высказывать свои версии.

Развивающие:

- развивать зрительную память, внимание
- развивать любознательность, наблюдательность, умение самостоятельно находить решение в проблемных ситуациях.

Воспитательные:

- воспитание коммуникативных навыков, стремления к преодолению трудностей, уверенности в себе, желание вовремя прийти на помощь.

Оборудование: мультимедийная установка (интерактивная доска, телевизор), презентация «В гостях у бабушки», материалы для конструирования (блоки Дьенеша, конструктор «Лего», мягкие модули)

Ход занятия.

Раздается необычный звук, дети обращают внимание на интерактивную доску (экран телевизора).

Воспитатель. - Какой странный звук. Что это может быть? (*Варианты детей*)

Слайд 1: Письмо

- Что случилось, почему пищит ноутбук? А, это пришло письмо по электронной почте от бабушки. Она живет в деревне и просит приехать навестить её и помочь по хозяйству.

Воспитатель. - Как же нам до неё добраться? (*Варианты детей, на паровозике/поезде*)

- А где мы можем найти паровозик/поезд? (*на станции*)

Слайд 2: Паровозик

На интерактивной доске показывается изображение паровозика и дети предлагают отправиться в путешествие на этом паровозике к бабушке в деревню Ромашково.

Дети садятся в паровозик и отправляются в путешествие. Дети путешествуют по группе под музыку из м/ф «Паровозик из Ромашково».

Слайд 3: Путешествие

Дети вместе с воспитателем находят дом бабушки.

Слайд 4: Бабушка

Бабушка здоровается с гостями и рассказывает детям о жизни в деревне.

Бабушка – Многие люди живут в городе, а мы с дедом живем в деревне. Мы очень любим свой дом. В нашем дворе много животных. А вы знаете их?

Дети - это домашние животные, потому что живут они рядом с домом, а мы за ними ухаживаем: кормим, поим, убираем за ними. Все домашние животные приносят пользу.

Слайд 5: Корова

Воспитатель

Интересно, какую же пользу приносит корова? *(Ответы детей.)* Корова дает молоко. Молоко очень полезно и взрослым и детям. Я очень люблю молоко, а вы? Из молока бабушка делает сметану и творожок.

Слайд 6: Птицы

Воспитатель. –А какая же польза от кур, уток? *(Ответы детей.)*

Дети: Они несут яйца. Яйца мы кушаем.

Воспитатель: А что это за маленькие пушистые комочки? *(Показывает цыплят.)*

Дети: А это цыплята, которые вырастут и будут настоящими курицами и петухами.

Слайд 7: Собака

Воспитатель.- Еще у бабушки с дедом есть собака. Как вы думаете, зачем во дворе собака? *(Ответы детей.)* Конечно, собака наш друг, но не только. Еще собака сторожит дом. Собаки любят своих хозяев, а посторонних людей они могут укусить. К чужим собакам нельзя близко подходить, нельзя их гладить и нельзя дразнить. Как вы думаете, почему пес может залаять? А вы знаете, как называется домик, в котором живет собака? *(Ответы детей.)* Наша собака, Дружок, живет в будке. Будку еще называют конурой. У кого из вас дома есть собака? *(Ответы детей.)* А какие еще домашние животные есть у вас дома? *(Ответы детей.)*

Слайд 8-10: Корм

Бабушка - Ох, я перепутала весь корм! Каждое животное любит свой корм. У меня есть зеленая травка, молоко, мясная косточка и пшено. *(Показывает картинки.)* Ребята, пожалуйста, помогите мне накормить животных.

Бабушка вместе с детьми «кормит» животных: корову – зеленой травкой, собаку – мясной косточкой, домашних птиц – пшеном.

Слайд 11: Колокол

Восп. - Сигнал какой-то. Что случилось? (паровозик скоро отправляется домой) Что же делать? (быстрее идти к паровозику)

Слайд 12: Поломка

Восп.- Ребята посмотрите, что произошло? (паровозик сломался)

-Что будем делать? (починим паровозик)

-А из чего? (из фигур)

Паровозик предлагает в помощь схемы (Блоки Дьенеша). Ребята восстанавливают паровозик.

Слайд 13: Гудок

Восп.- Что такое? (паровоз гудит) Дети так незаметно пролетело время. Пора отправляться в обратный путь. Занимайте места, в нашем поезде.

Слайд 14: Возвращение

Вот и кончилось наше, путешествие на поезде.

Рефлексия

-Вам понравилось?

- Как прошло путешествие?

- За какими домашними животными удалось понаблюдать Маше?

- Что интересного происходило в путешествии?

- С какими трудностями вы столкнулись в путешествии?

Огромное спасибо вам, ребята. Без вас я не успела бы навестить бабушку и помочь ей по хозяйству.

Сценарный материал совместной деятельности детей и родителей с использованием педагогической технологии «Клубный час»

Ситуация месяца: «Профессии»

Технология: «Клубный час»

Название мероприятия: сюжетно- ролевая игра «Остров математики»

Цель мероприятия: формировать у детей самостоятельность и ответственность; формировать умение решать спорные вопросы и улаживать конфликты; помогать приобретать жизненный опыт, необходимый для самоопределения и саморегуляции.

Задачи:

1. Вызвать интерес к профессиям: почтальон, ювелир, строитель, художник.
2. Развивать приемы логического мышления.
3. Учить детей ориентироваться в пространстве, планировать свои действия;
4. Способствовать тому, чтобы педагоги детского сада перестали делить детей на «своих» и «чужих».
5. Формировать у детей интерес и желание к путешествиям.
6. Снижать уровень агрессивности у детей.

Подготовительный этап: мотивация детей к деятельности с помощью видеоролика, на котором герои известного мультфильма терпят кораблекрушение. Они рассказывают, что жители острова дали им карту, на которой отмечены места (номера групп), где можно заработать «деньги»- тропические фрукты. Фрукты им нужны для покупки деталей для постройки нового корабля, иначе они не смогут вернуться домой. Герои просят ребят помочь им и напоминают, что за несоблюдение правил поведения на острове придется отдать красный кружочек и больше не участвовать в приключении.

Используемое оборудование: мультимедийная установка (или телевизор), сумочки с тремя красными кружочками и карты острова по количеству детей, «деньги»- плоскостное изображение тропических фруктов, наборы блоков Дьенеша, палочек Кюизинера, «Дары Фребеля», оборудование спортивного зала (мягкие модули, канат, обручи, гимнастические палки и т.д. с «ценниками»)

Ход мероприятия:

Музыкальный зал. Берег моря.

Начало путешествия: просмотр мотивационного видеоролика, получение карт.

Почта.

Интерактивная дидактическая игра на основе логических блоков З.Дьенеша «Сортировка посылок» Задача: соотнести «извещение»- карточку с символами,

отражающими свойства геометрических фигур и «посылку»- геометрическую фигуру.

Настольная игра на основе логических блоков З.Дьенеша «Доставь письмо адресату». Задача: соотнести карточку с изображением «адресата» и символами-свойствами с «письмом»- соответствующей геометрической фигурой.

Ювелирная мастерская

Дидактическая игра на основе «Даров Фребеля»- «Создай ювелирные украшения». Задача: создать «ювелирное украшение», используя материалы из «Даров Фребеля»

Художественный салон

Дидактическая игра на основе «Даров Фребеля» - « Нарисуй картину».

Задача: «нарисовать» картины, используя фото рамки различного формата с цветным фоном и материалы из «Даров Фребеля»

Строительная площадка

Дидактическая игра на основе палочек Кюизинера «Стройка». Задача: «достроить» (наложить на карточки) недостающие элементы строений, используя палочки Кюизинера.

Спортивный зал. Торговая лавка.

«Покупка» необходимого оборудования, коллективное строительство корабля.

Прощание с уплывающими детьми.

Реакция родителей и детей:

Родители: Море положительных эмоций, очень интересная и необычная форма проведения мероприятия. Было заметно, что дети чувствуют себя комфортно и уверенно перемещаются по зданию детского сада, свободно общаются с детьми из других групп. Интересно подобраны задания, идея «заработать» и «потратить» фрукты имела успех.

Дети: Мотивация на основе любимого мультфильма была принята детьми очень эмоционально. Дети с увлечением обсуждали карту острова, возможные перемещения и виды деятельности в разных уголках «острова». А «приобретая» необходимые части для постройки корабля, ребята с радостью объединялись в группы, если им не хватало нужного количества фруктов, а так же обменивались ими.

Вопросы заключительной рефлексии:

- понравилось ли вам приключение?
- в каких группах вы были, что интересного там происходило?
- какие трудности у вас возникли?
- что больше всего запомнилось?
- с кем из ребят других групп встретились во время клубного часа?

-в какие группы хотите пойти на следующий клубный час?

Выводы:

Такая технология способствует укреплению дружеских отношений как внутри группового коллектива, так и с детьми из других групп; формирует навыки саморегуляции, самостоятельности и уверенность в себе.

Клубный час
с детьми дошкольного возраста и родителями
«Космическое путешествие»

Ситуация месяца: «Космос»

Технология: Клубный час

Название мероприятия: сюжетно-ролевая игра «Помощь инопланетянам»

Цель мероприятия:

Расширить знания детей по теме «Космос»

Задачи:

1. Продолжать развивать самостоятельность детей в выборе места и занятия.
2. Побуждать посетить все подготовленные мероприятия, чтоб узнать тему в полном объёме (сборка фрагментов карты).
3. Продолжать учить взаимодействовать как с взрослыми, так и со сверстниками. Учить здороваться, прощаться, знакомиться с детьми других возрастных групп.
4. Закреплять с детьми навыки симметричного вырезывания. Развивать умение подбирать цвета для аппликации, располагать композицию на общем листе.
5. Рассказать детям о работе реактивного двигателя. Провести эксперимент с помощью подручных средств. Побуждать делать выводы.
6. Развивать логическое мышление.
7. Учить детей подбирать материал по длине, по цвету. Развивать пространственное мышление.
8. Развивать эстетическое восприятие. Учить подбирать цвета в соответствии с задачей.
9. Тренировать основные виды движений. Учить произвольно двигаться под музыку. Выполнять движения без команды по показу.

Подготовительный этап: на экране вступительный ролик: дети наблюдают за небом и видят, как неожиданно с неба падает космический корабль. Дети узнают, что инопланетяне просят помощи. Нужно починить механизм очистки атмосферы. Инопланетяне говорят, что падение повредило карту и её нужно дополнить. Информацию о недостающих фрагментах можно найти в группах. За каждое верно выполненное задание ребенок получает наклейку (недостающий

элемент карты). Они так же напоминают о недопустимости плохого поведения во время проведения клубного часа.

Используемое оборудование: мультимедийное оборудование, (или телевизор), сумочки с тремя красными кружочками и карты по количеству детей, «наклейки - изображения»- плоскостное изображение недостающих деталей карты, наборы блоков Дьенеша, «Дары Фребеля», изобразительный материал, материал для лепки, аппликации, ручного труда.

Ход мероприятия:

Фрагмент Искусственный спутник

Мастер класс родителя

Коллективная работа «Космос глазами детей» (конструирование из игрового набора Фрёбеля)

Фрагмент Луна

Аппликация «Украсть ракету»

Фрагмент Марс

Мастер класс родителя

Интерактивная игра «Ракета» (конструирование из игрового набора Блоки Дьенеша)

Фрагмент Меркурий

Коллективная работа «Ракеты в космосе» (симметричное вырезывание)

Фрагмент Ракета

Экспериментирование «Реактивный двигатель»

Фрагмент Солнце

Мастер класс родителя

Дидактическая игра «Почини робота» с использованием блоков Дьенеша.

Фрагмент Робот

Интерактивная игра «Загадки Космоса»

Фрагмент Космонавт

Дидактическая игра «Составь ракету» с использованием игрового набора Дары Фрёбеля

Фрагмент Юпитер

Лепка «Засели жителей планеты»

Фрагмент Нептун

Рисование в нестандартной технике акварель по соли «Планеты»

Спортивный зал Фрагмент Земля

Ритмопластика «Мы инопланетяне»

Музыкальный зал Фрагмент Летающая тарелка

Музыкальная игра «Космодром»

Реакция родителей и детей:

Родители: Мероприятие продумано, очень много положительных эмоций. Дети свободно, комфортно перемещаются по зданию детского сада, с увлечением собирают карту – навигатор, свободно общаются с другими детьми, помогают друг другу.

Дети: Проблемная ситуация с помощью мультфильма была воспринята очень эмоционально, дети сразу откликнулись помочь инопланетянам починить карту. С большим восторгом, интересом переходили из группы в группу, отгадывали и выполняли различные задания, чтобы найти детали «наклейки» и собрать полностью карту.

Вопросы заключительной рефлексии:

Где ты был?

Что больше всего запомнилось?

Удавалось ли соблюдать тебе правила, если нет, то почему?

Удалось ли тебе собрать всю карту?

Выводы:

Технология «Клубного часа» способствует укреплению дружеских отношений как внутри группового коллектива, так и с детьми из других групп, с родителями и педагогами; формирует навыки саморегуляции, самостоятельности и уверенность в себе.

Совместные детско-родительские проекты

Совместный с родителями проект по математическому развитию

«Моя интерактивная игра»

Цель проекта:

вовлечение родителей в образовательный процесс ДООУ через создание совместной с детьми электронной интерактивной дидактической игры.

Задачи:

- привлечь родителей к участию в групповом проекте
- расширить знания и умения родителей при работе с программой PowerPoint
- предоставить родителям и детям возможность проявить свои творческие способности, создать условия для совместного творчества
- помочь разработать собственную дидактическую игру для дошкольников, направленную на развитие логического мышления.

Участники проекта стали дети, родители и воспитатели нашей группы.

Возраст детей: 5-7 лет

Тип проекта: по времени – долгосрочный

По виду деятельности – игровой

Обеспечение проекта:

1. Михайлова З. А. Логика и математика для дошкольников/ З. А. Михайлова. – СПб. Издательский дом “Литера”, 2000.
2. Носова Е. А. Логика и математика для дошкольников: методическое издание /Р. Л. Непомнящая, Е. А. Носова. – СПб. Акцидент, 2000.
3. Панова Е. Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ : практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ/ Е. Н. Панова. – Воронеж. ТЦ “Учитель”, 2006.
4. Столяр А. А. Давайте поиграем /А. А. Столяр. – М. Просвещение, 2006.

Ожидаемым результатом проекта:

- со стороны родителей стал их интерес к жизни ДОУ, понимание значимости развития логического мышления дошкольников, желание выделять больше времени для совместной деятельности с детьми, не говоря уже о повышении компьютерной грамотности;

- со стороны детей наблюдается большая сплоченность коллектива, повышение родительского авторитета, желание играть в игры развивающей направленности.

Результатами проекта заинтересовались и те родители, которые не принимали в нем участия. Так как следующий год будет последним перед выпуском в школу, было решено продолжить проект, включив в него игры для подготовки детей к обучению в школе.

Новизна состоит в том, что в совместной работе педагогов, детей и родителей предлагается система работы в соответствии с современными требованиями.

Этапы реализации проекта:

I этап Организационный.

1. Организационное собрание всех участников проекта
2. Планирование деятельности
3. Разработка инструкций по работе с PowerPoint: настройка анимации, настройка действия, вставка звука, вставка видео, смена слайдов

II этап Реализация проекта

1. Определить новые направления сотрудничества родителями .
2. Проведение мастер- класса для участников проекта по темам: «Триггеры», «Озвучивание», «Гиперссылки».
3. Индивидуальные консультации по мере необходимости
4. Разработка тематики игр, разработка примерных заданий, подбор материалов, озвучивание персонажей детьми.
5. Апробация электронной интерактивной дидактической игры в группе

III этап Итоговый.

1. Обработка и оформление материалов проекта;
2. Оценка результатов работы всех участников проекта;
3. Проведение совместного праздника игр.
4. Создание электронного сборника интерактивных игр для детей и родителей «Давайте поиграем».

«Домашняя игротека для родителей»

Задача: формирование математических представлений через использование современных игровых технологий у родителей

Предварительная работа: проведение рекламной кампании, создание информационного стенда для родителей, предоставление методической литературы.

Ход и содержание

Воспитатель. Добрый вечер! Мы рады приветствовать вас на «Конкурсе педагогических находок». Сегодня будут проведены соревнования среди самых смелых и решительных, знающих и находчивых родителей. Если у нас - конкурс, то должно быть и жюри, строгое и справедливое (представляет членов жюри). Я вам всех представила: можно начинать.! Желаю нашим командам успехов и побед.

Чтобы ближе познакомиться между собой участников, предлагаю несколько минут разминки. Вспомните забавный случай из жизни вашего ребенка. (По очереди члены команд, рассказывают по одному случаю.) Минутная разминка окончена. Спасибо всем. Мы убедились, что перед нами родители необыкновенных детей. Теперь перейдем непосредственно к конкурсу. Он будет проходить в 2 этапа.

Первый этап: Что такое логическое мышление?

Дошкольное детство – это период интенсивного развития всех психических процессов.

Одним из наиболее важных процессов является мышление. Что такое мышление? Мышление – это процесс, при помощи которого человек решает поставленную задачу. Мышление тесно связано с речью, с помощью мышления мы получаем знания.

У детей дошкольного возраста основными видами мышления являются наглядно-действенное мышление и наглядно-образное мышление. На основе образного мышления формируется логическое мышление. Но это не значит, что развитием логического мышления детей нужно заниматься только в старшем дошкольном возрасте.

Наглядно-действенное мышление – когда ребенок мыслит через действие с помощью манипулирования предметом – это основной вид мышления ребенка раннего возраста.

Наглядно-образное мышление – когда ребенок мыслит с помощью образов предметов – такое мышление является основным видом мышления ребенка дошкольного возраста.

Что же такое логическое мышление?

Логическое мышление – это мышление путем рассуждений или построение причинно-следственных связей.

Предлагаю Вашему вниманию игры на развития логического мышления у дошкольников «Логические блоки Дьенеша», «Палочки Кюизинера»

Совместная деятельность родителей и детей
«Интерактивная игра»

Пока члены жюри подсчитывают баллы, переходим ко второму этапу конкурса.

Второй этап: родителям предлагается игровой набор Ф.Фрёбеля и придумать развивающую игру совместно со своими детьми. Выигрывает та команда, которая придумает развивающую интересную игру.

Третий этап: обобщение опыта своей работы. Выигрывает та команда, которая назовет большее количество приемов.

Вопросы

Какие приемы вы используете, чтобы успокоить ребенка, когда он двигательльно возбужден?

Какие приемы позволяют решить умственную задачу наиболее эффективно?

Какие приемы помогают вам воспитывать в детях уважительное отношение к окружающим?

Жюри объявляет оценки по двум этапам конкурса.

Жюри подводит итоги конкурса, объявляет команду победителя. Все участники награждаются книгами в память о встрече.