

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Использование дидактического пособия «Волшебный домик» при работе с детьми с ОВЗ (Бородина Т.В., Устинова Е.М.)	3
2.	Формирование предпосылок математической грамотности через авторскую дидактическую игру «Развивайка» с воспитанниками подготовительной к школе группы (Головкина М.В.)	7
3.	Квест-игра как метод формирования функциональной математической грамотности (Гребнева Е.Ю.).....	10
4.	Ранняя профориентация в ДОО (Ерхова Н.А., Айрапетян С.А.).....	17
5.	Формирование предпосылок читательской грамотности у старших дошкольников через знакомство с художественной литературой (Карачкова Ю.Ю., Махова С.В.).....	19
6.	Использование мультимедийных игр в работе с детьми 3-х лет (Коновалова О.К., Щеглова Л.В.).....	27
7.	Интерактивные игры в непосредственно-образовательной деятельности (Муравлева Н.А., Ротарь О.В.).....	29
8.	Формирование элементарных математических представлений у дошкольников с ЗПР через использование авторского дидактического пособия «Математический планшет» (Пичужкина М.С.).....	31
9.	Реализация программы воспитания в детском саду (Соймина М.М., Федичева Ю.А.).....	33
10.	Создание многофункционального пособия по патриотическому воспитанию в ДОО (Тимакова С.С., Кирилина Т.А.).....	35
11.	Современный интегрированный подход к формированию основ функциональной грамотности у дошкольников (Турапина Е.А.).....	40
12.	Применение метода сенсорной интеграции для успешной социализации дошкольников в современном мире (Юхманова Ж.О.).....	44

*Бородина Татьяна Владимировна,
учитель-логопед,
Устинова Елена Михайловна,
воспитатель
СП ГБОУ СОШ пос. Ленинский д/с «Журавушка»
м.р. Красноармейский*

Использование дидактического пособия «Волшебный домик» при работе с детьми с ОВЗ

Согласно ФГОС, речевое развитие – это одно из важнейших направлений для детей дошкольного возраста. В нашем детском саду есть дети с ограниченными возможностями здоровья – с тяжелыми нарушениями речи. При этом речь ребенка имеет выраженные отклонения в воспроизведении слогового состава речи, которое проявляется следующим образом: нарушается количество слогов, последовательность, искажение, уподобление, персеверации, антиципации, контаминации. Логопедическая работа по устранению нарушений слоговой структуры слова не может ограничиваться коррекционной задачей исправления лишь одного недостатка. Необходимо развивать фонематическое восприятие, словарный запас, грамматические формы и интеллектуальные функции (мышление, память и внимание), поэтому требуется разнообразный учебный материал, который следует преподносить в игровой форме. Одним из методов решения проблемы может стать дидактическое пособие «Волшебный домик».

Цель: формирование слоговой структуры.

Задачи на подготовительном этапе:

- формирование пространственной ориентировки;
- развитие динамической и темпо-ритмической организации движений;
- уточнение произношения гласных звуков;
- отработка слогов.

Задачи на основном этапе:

- Отработка слов (16 типов слоговой структуры, предложенной А.К. Марковой).

Методика использования дидактического пособия «Волшебный домик»:

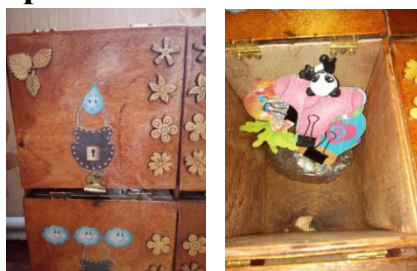
Дидактическое пособие «Волшебный домик» напоминает трехэтажный дом, в котором представлена 21 ячейка-квартира. На каждой дверце висит замок. Для того чтобы дверь открылась необходимо отстучать ритмический рисунок, указанный на дверце (облачко – тихо/медленно, капелька – быстро/громко). В

квартирках живут игрушки-зверушки, которые хотят поиграть. Игрушки-зверушки предлагают задания.



1 Ориентировка в пространстве /	2 Общая и мелкая моторика -	3 Темп и ритм речи /-	4 Гласные звуки -/	5 Слоги //-	6 1 тип --/	7 2 тип ///
8 3 тип ---	9 4 тип ///-	10 5 тип //--	11 6 тип /---	12 7 тип ---/	13 8 тип --//	14 9 тип -///
15 10 тип //--	16 11 тип //--/	17 12 тип /---/	18 13 тип --/--	19 14 тип /-///	20 15 тип /--//	21 16 тип -//--

1 квартира



Ориентировка в пространстве:

- упражнение «Покажи» (показать животик впереди, спинку сзади);
- сказка «Репка» (ребенку задаются вопросы: «Кто впереди? Кто сзади?»);
- «Собери сказку» (ребенку предлагают расставить игрушки по инструкции: «Поставь лошадку близко к домику, а человечка между домиком и деревом»).

Ориентировка во времени:

Упр. «Лисичка ходит в гости» (Ребенок-лисичка ходит в гости к белке, волку, зайке, мишке. Потом ребенок должен показать, у кого был сначала, у кого потом)

2 квартира



Кинезиологические упражнения: «Кулак-ребро-ладонь», «Колечки-рожки», «Пальчики здороваются», «Ушки-рожки».

Артикуляционные упражнения по методике Т.А. Воробьевой, О.И. Крупенчук.

3 квартира



Темп: педагог показывает, как легко и быстро на носочках бежит мышка, а за ней медленно крадется кошка. Движения выполнять под бубен.

Ритм: учить воспринимать, различать и воспроизводить ритмические контуры в соответствии с количеством слогов и ударностью:

- «Капля» (хлопнуть в ладоши громко);
- «Облачко» (хлопнуть в ладоши тихо);
- «Воспроизведение ритма с опорой на наглядность» (облачко – тихо, капля – громко).

4 квартира



Гласные звуки: разучивание гласных звуков, используя методику Т.Н. Новиковой-Иванцовой «Ритмы. Слоги» (звуковая линейка с пятью кнопками).

Гласный звук произносится медленно и плавно, проводя пальчиком по дорожке и многократно, нажимая каждым пальцем поочередно на кнопки.

5 квартира



Слоги: отработка слогов, используя методику Т.Н. Новиковой-Иванцовой «Ритмы. Слоги» (звуковая линейка). Произносим слоги плавно и медленно,

проводя пальчиком по дорожкам и многократно, нажимая большим и указательным пальцем поочередно на двойные кнопки.

6 квартира (1 тип слоговой структуры – двусложные слова, состоящие из открытых слогов)



1.1. «Ответь на вопросы»

Ребенку предлагается посмотреть на картинки и ответить на вопросы:

- кто купает Вову? (мама)
- кто идет домой? (дядя)
- кто играет с Вовой? (папа)
- кто стоит во дворе? (баба)

7 квартира (2 тип – трехсложные слова, состоящие из открытых слогов)



2.1 «Послушай и ответь»

Ребенок произносит начало слова, а логопед договаривает конец слова. Затем слово проговаривается полностью (КА кабина, калина, канава, какао, каюта)

8 квартира (3 тип – односложные слова)

3.1 «Договори слово»

Логопед называет начало слова, а ребенок добавляет последний звук (дом, дам, дым, ком, том)

9 квартира (4 тип – двусложные слова с закрытым слогом)

4.1 «Какое слово получилось?»

Ребенок, бросая мяч логопеду, произносит начало слова. Логопед, возвращая мяч, говорит второй слог и просит ребенка назвать слово полностью.

КА – камень, камин, каток, кабан, канат, кафель.

10 квартира (5 тип – двусложные слова со стечением согласных в середине слова)

5.1 «Четвертый лишний»

Перед ребенком ряд из четырех картинок, нужно выбрать лишнюю (тумба, тахта, кепка, диван; тапки, туфли, майка, унты).

11 квартира (6 тип – двусложные слова, состоящие из закрытых слогов)

6.1 «Назови ласково»

Логопед бросает ребенку мяч и называет слово, а ребенок, возвращая мяч, называет слово «ласково» (бант – бантик, бинт – бинтик, фант – фантик, куст – кустик, дождь – дождик, лист – листик, зонт – зонтик).

12 квартира (7 тип – трехсложные слова с закрытым слогом)

7.1 «Назови детенышей»: учитель-логопед раскладывает перед ребенком картинки с изображением животных, затем показывает картинку с изображением взрослого животного, произносит начало предложения. Ребенок заканчивает слово подходящим по смыслу и подбирает соответствующую картинку (у кошки – котенок, у коровы – теленок, у гусыни – гусенок, у утки – утенок, у лосихи – лосенок, у лисицы – лисенок, у ежихи – ежонок).

После применения этого дидактического пособия «Волшебный домик» у детей сформирована: пространственная ориентировка (впереди, слева, справа, последовательность); артикуляционная и мелкая моторика; темп (быстро, медленно, громко, тихо); гласные звуки; слоги (плавно переключается со слога на слог в слоговых цепочках); слова (дети слитно, плавно произносят слова основных продуктивных классов по А.К. Марковой).



*Головкина Марина Викторовна,
воспитатель СП ГБОУ НШ
с. Красноармейское д/с «Огонёк»*

Формирование предпосылок математической грамотности через авторскую дидактическую игру «Развивайка» с воспитанниками подготовительной к школе группы

Дидактическая игра «Развивайка» предназначена для индивидуальной и подгрупповой работы (до 8 человек) детей старшего дошкольного возраста.

Перед началом игры воспитателю необходимо рассмотреть домики и планшет вместе с детьми, вспомнить и закрепить игровые действия с атрибутами игры.

Правила игры:

1. внимательно слушать и выполнять задание;
2. рассказывать о своих действиях и доказать свой ответ;
3. не перебивать говорящего, выслушивать ответ до конца;
4. в случае затруднения помочь другу.

Игровые действия: игрок (игроки) выбирает один игровой материал (домик или планшет) и выполняет действия согласно заданию.

Содержание игры:

Воспитатель показывает детям сказочных героев из сказки «Три поросенка» Ниф-Ниф, Наф-Наф, Нуф-нуф. Они пришли в гости к ребятам и принесли им интересные, занимательные магнитные домики с заданиями.

Ниф-Ниф принес синий домик с желтой крышей. Этот домик поможет нам составлять заданное число из двух меньших чисел.

Нуф-Нуф принес красный домик с желтой крышей. Этот домик поможет нам записать и решить задачу, используя цифры-магнетики и знаки.

Наф-Наф принес желтый домик с синей крышей, который поможет нам сравнить два числа, используя знакомые знаки $>$, $<$, $=$.

Поросята принесли вам в подарок Волшебные часы. На одной стороне нарисован циферблат, он поможет детям научиться определять время. Другая сторона чистая, здесь ребята смогут самостоятельно составлять, зарисовывать задачи, с помощью цифр магнитиков, записывать их и решать.

Атрибуты игры: 3 магнитных домика, магнитные цифры и знаки, карточки-задачи, логические задания, двусторонний планшет, маркер, губка.

Варианты игры:

1. *Игра «Состав числа»*

Ниф-Ниф предлагает игроку составить число 5 из двух меньших чисел, прикрепляет цифру пять на жёлтую крышу синего домика. Игрок отбирает нужные магнетики с цифрами и заселяет ими дом. В конце игры игрок называет состав числа 5 из двух меньших чисел.

Можно еще:

- воспитатель может сам заселить цифрами первый ряд в домике, а второй ряд подбирает игрок.
- Стена дома может быть использована как ориентировка на плоскости.

Игроку даются следующие задания:

- поставь в верхний правый угол цифру 1,

- в нижний левый угол цифру 4,
- в верхний левый угол цифру 6,
- в правый нижний угол цифру 2,
- в середину цифру 3,
- 5 поставь между цифрой 6 и 1 и т.д.
- «Заселим домик четными (нечетными) числами».

2. Игра «Реши задачу»

Нуф-Нуф предлагает игроку решить задачу, помещая картинку-задачу на жёлтую крышу красного домика. Игрок записывает и решает задачу, используя магнетики-цифры и знаки.

3. Игра «Сравни числа»

Наф-Наф предлагает игроку сравнить два числа, прикрепляя цифры-магнетики, например 3 и 3, на жёлтый домик с синей крышей. Игрок сравнивает числа, используя знаки $>$, $<$, $=$, отражает в речи результаты сравнения.

- «Назови соседей числа»

4. Игра «Волшебные часы»










1 сторона: воспитатель предлагает игроку самому придумать и зарисовать задачу, используя знакомые геометрические фигуры, схематические изображения предметов. Записать её цифрами-магнитиками и решить ее.

Можно еще:

➤ Воспитатель сам на планшете зарисовывает для игрока разные логические задания.

2 сторона: на циферблате часов игрок по заданию воспитателя, стрелочками рисует заданное время.

Результаты игры:

-  Составляют число первого десятка из двух меньших чисел.
-  Называют цифры подряд и в разбивку.
-  Ориентируются на плоскости.
-  Подбирают четные и нечетные числа.
-  Решают арифметические задачи по картинкам-схемам.
-  Сравнивают числа, используя знаки $>$, $<$, $=$.
-  Правильно называют соседей числа.
-  Самостоятельно придумывают, зарисовывают, записывают и решают задачу.
-  Выделяют предметы из окружающего мира и соотносят их с геометрическими фигурами при зарисовке задачи.



Решают логические задания.



Определяют и зарисовывают время по часам.



Продуктивно включаются в игру и самостоятельно выполняют задания.



В процессе игры у детей развивается внимание, память, мелкая моторика пальцев рук. Формируются социально-коммуникативные навыки детей такие, как взаимопомощь, самостоятельность, самоконтроль, умение внимательно слушать воспитателя и своего товарища.



*Гребнева Елена Юрьевна,
воспитатель СП ГБОУ НШ
с. Красноармейское д/с «Чебурашка»*

Квест-игра как метод формирования функциональной математической грамотности

Развитие современного образования определяет своей ключевой задачей решение проблемы личностно-ориентированного образования, в котором в центре внимания педагога должна быть личность воспитанника, активизация познавательной, поисковой и исследовательской деятельности детей, расширение сферы его интересов и интеллектуальных запросов. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Поэтому основная задача педагогов дошкольного учреждения – выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели и развития личности. Одной из таких технологий является квест-технология. Данная квест-игра позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, коммуникативные взаимодействия, умения сплотиться и организовать в игре. В ходе игры дети проходили различные задания в виде игр математического содержания, преодолевали препятствия для достижения поставленной цели. В игре «Совершаем покупки» дети посетили «Магазин одежды». Ребята учились владеть денежными средствами достоинством один рубль. Применили свои знания, выбирая одежду на определённую сумму. В игре были использованы палочки Кюизенера для строительства моста. При помощи палочек можно легко развивать математические способности,

интеллектуальное развитие. Ребёнок развивает мелкую моторику, воображение, пространственное и зрительное восприятие. В игре был использован математический планшет, или «Геометрик». Это развивающая дидактическая игра в виде квадратного поля со столбцами, на которые натягиваются разноцветные резиночки. Игры с математическим планшетом влияют на правильное развитие мелкой моторики ребёнка, его логическое и творческое мышление, развивают сенсорно-моторную память, воображение, усидчивость и внимание. В квест-игре была применена игра «Да-нет» по ТРИЗ технологии. Суть игры сводится к разгадке задуманного числа, расположенного в линейном ряду. С помощью наименьшего количества вопросов игроки отгадывали задуманное число. Играющие находили серединный объект, задавали вопросы, которые отсекали сразу половину объектов в ряду.

Таким образом, использование квест-технологии прямо или косвенно ведёт к формированию основ функциональной грамотности будущего школьника.

Квест-игра «Путешествие по стране Математики»

Интеграция образовательных областей: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Физическое развитие», «Социально-коммуникативное развитие».

Цель: формирование элементарных математических представлений в совместной игровой деятельности посредством инновационной формы работы.

Задачи:

- формировать умения планировать и совершать покупки, учитывая список и финансовые возможности (познавательное развитие);
- закрепить навыки порядкового и количественного счёта в пределах 10 и обратно (познавательное развитие);
- развивать умения устанавливать размерные отношения между 10 предметами разной длины, располагая их в убывающем порядке (познавательное развитие);
- закрепить в речи порядок расположения предметов по размеру (речевое развитие);
- развивать логическое, творческое мышление, умения ориентироваться на плоскости, в пространстве (познавательное развитие);
- развивать слуховое внимание, память (познавательное развитие);
- развивать навыки взаимодействия детей друг с другом (социально-коммуникативное развитие);

- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, интерес к математическим играм (социально-коммуникативное развитие).

Методы и приемы.

Практические: физкультминутка, пальчиковая гимнастика.

Наглядные: рассматривание.

Словесные: словесная инструкция, объяснение, рассуждения, вопросы.

Игровые: использование различных компонентов игровой деятельности.

Материалы и оборудование: 2 мольберта, коробка с письмом, карта-схема, игра «Магазин одежды», монеты достоинством 1 рубль; макет реки, цифры в пределах 10, 4 конверта с заданием, д/игры «Палочки Кюизенера», «Геометрический планшет, или Геометрик», игровой материал – невысокие цилиндры из мягкого модуля, сундук с замком, линейки по количеству игроков, круги красного и синего цвета по количеству детей, цветные магнитики, флешка с аудиозаписью (муз. «Маленькая страна», «Волшебная музыка», весёлая музыка для оценивания игры).

Формы организации совместной деятельности

Детская деятельность	Формы и методы организации совместной деятельности
Двигательная	Физкультминутка «Дни недели», пальчиковая гимнастика «Дружба»
Игровая	Игровые ситуации: «Путешествие в Королевство Математики», «Чтение карты – схемы», д/игры «Совершаем покупки», «Палочки Кюизенера», «Геометрический планшет, или Геометрик»
Познавательно-исследовательская	Решение проблемных ситуаций
Коммуникативная	Словесная инструкция, обсуждение, вопросы
Музыкальная	Музыкальное сопровождение сюрпризных моментов

Логика образовательной деятельности

Организационный момент (Дети сидят на стульчиках полукругом). Воспитатель сообщает детям, что есть такая маленькая волшебная страна математики. Предлагает подумать, кто там живёт?

Дети называют:

Цифры, геометрические фигуры, счётные палочки, знаки: +, -, =, линейки, математические игры и т.д.

Воспитатель удивляет детей тем, что правит этой страной Королева Математики. Сообщает, что Королева Математики узнала, какие ребята находчивые, любознательные, сообразительные и хочет за это вручить подарки. Просит догадаться, как в эту страну попасть? (догадки детей).

Воспитатель предлагает детям сказать волшебные слова:

«На носочки поднимитесь,
И два раза повернитесь
В королевстве математики очутитесь».
(звучит музыка «Маленькая страна»)

Дети попали в Королевство Математики, узнают, что Королева Математики очень любит считать.

Воспитатель предлагает взять с собой цифры, которые лежат в коробочке на столе (подходят).

Дети не находят цифр, а обнаруживают письмо и карту-схему.

Воспитатель читает письмо: «Привет всем! Не удивляйтесь, это я – «Ошибка». Чтобы получить свои цифры назад вам придется потрудиться. Я приготовила препятствия на вашем пути. Надеюсь, что вы не справитесь, и все подарки достанутся мне. Ваша Ошибка».

Воспитатель предлагает ребятам постараться справиться со всеми трудностями и препятствиями.

Воспитатель обращается к детям: «Ошибка» предлагает посмотреть карту-схему. Найти правильный путь всех заданий. Дети внимательно рассматривают карту-схему, читают её, объясняют весь путь, который начинается от места, где находятся: «двигаемся влево, находим стол, на этом столе коробка – это первое задание».

Потом нужно перебраться через реку по мосту, пройти Долину фигур, через игру «Геометрический планшет, или Геометрик», затем пройти через болото Знаний и найти сундук, в котором лежат подарки, которые приготовила Королева Математики.

Дети отправляются в путь. Посещают первый пункт на карте «Совершаем покупки». Играют в игру «Магазин одежды».

Садятся за стол. Воспитатель достаёт из конверта одежду с ценниками и игровой кубик с точками до 6. Объясняет правила игры.

Каждый из игроков из кассы берёт по 6 рублей достоинством 1 рубль, по очереди бросают кубик: какое число точек выпадает на кубике, за такую сумму покупают одежду.

Воспитатель хвалит детей за то, что справились с заданием, правильно потратили деньги.

«Ошибка» за это даёт 2 цифры (1 и 7).

Отправляются дальше. На пути река.

Дети обращают внимание на то, что и здесь побывала «Ошибка», и сломала мост через реку.

Находят пути решения (*починить мост*).

Подходят к столам и с помощью палочек Кюизенера выстраивают мост, начиная от самой длинной и заканчивая самой короткой.

Воспитатель задаёт вопросы:

- Сколько палочек всего? (10)

- Посчитайте палочки в обратном порядке.

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

А теперь посчитайте от второй до пятой палочки?

(*вторая, третья, четвёртая, пятая*)

- Посчитайте от четвертой до седьмой?

(*четвертая, пятая, шестая, седьмая*)

- На котором по порядку находится красная палочка?

- На котором по порядку находится синяя палочка?

- Чем отличаются палочки? (Цветом, длиной)

- Назови, какие они? (*самая длинная, немного короче, еще короче, ещё короче, самая короткая*)

Воспитатель хвалит детей.

Дети получают от ошибки еще 3 цифры. Называют их (5, 8, 10).

Переходят на другой берег реки.

Воспитатель предлагает поиграть с пальчиками и выполнить пальчиковую гимнастику «Дружба»:

Дружат в нашей группе

Девочки и мальчики.

(*пальцы обеих рук соединяются ритмично в замок*)

Мы с тобой подружим

Маленькие пальчики.

(*ритмичное касание пальцев обеих рук*)

Раз, два, три, четыре, пять.

(*поочередное касание пальцев на обеих руках, начиная с мизинца*)

Начинаем мы считать:
Раз, два, три, четыре, пять.
Мы закончили считать.
(руки вниз, встряхнуть кистями)

Дети двигаются дальше. Следующий пункт на карте Долина фигур. Видят игру «Геометрический планшет, или Геометрик».

Слушают задание от «Ошибки».

Воспитатель читает задание от «Ошибки».

- Разделитесь парами (делятся). Первая пара выкладывает резиночками 2 разных по форме четырёхугольника. Дети называют и рисуют резиночками квадрат, прямоугольник. Вторая пара выкладывает 2 разные фигуры без углов, называют и выкладывают овал, круг. Третья пара выложит 2 фигуры с тремя углами разные по размеру, называют и выкладывают большой и маленький треугольник.

Физкультминутка «Дни недели».

Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

В понедельник я купался (движения плавания),

А во вторник рисовал (*показ движения*).

В среду долго умывался (показ движения),

А в четверг в футбол играл (*бег на месте*).

В пятницу я бегал, прыгал (*показ движения*).

Очень долго танцевал (*кружатся на месте*).

А в субботу, воскресенье (*хлопки в ладоши*)

Целый день я отдыхал (*Как будто спит*).

Воспитатель хвалит детей.

Дети получают от ошибки ещё 3 цифры и называют их – (4, 6, 9).

Продолжают путешествие по карте, находят **Болото знаний**.

Узнают, что «Ошибка» заколдовала кочки. Не на каждую кочку можно наступить. Чтобы узнать, на какие кочки можно наступать, нужно угадать число, которое прохлопает воспитатель. Закрывают глаза и слушают внимательно удары хлопков. Называют число (*2 хлопка, 4 хлопка, 1 хлопок, 3 хлопка, 7 хлопков*). Выстраиваются в колонну по одному и переходят через болото, наступая только на те кочки с цифрами, которые соответствуют числу хлопков.

Воспитатель хвалит детей.

Дети получают от «Ошибки» еще 2 цифры. Называют их (2 и 3). Проверяют, все ли цифры вернула «Ошибка». Расставляют на мольберте цифры по порядку.

Дети выполнили все задания и добрались до сундука с подарками. Увидели, что сундук закрыт на замок, догадались о проделках «Ошибки». Находят послание от «Ошибки».

Воспитатель читает: «Ребята, вы такие МОЛОДЦЫ... Справились со всеми трудностями и препятствиями на своём пути! А сейчас – вы можете отгадать код от замка, который я задумала – это всего одна цифра. Отгадаете моё кодовое число, сундук откроется, получите свои подарки. ВАША «ОШИБКА».

Проводят игру «Да-нет» по ТРИЗ технологии:

Дети: Это число больше 5?

Воспитатель: Нет.

Дети: Это число больше 3?

Воспитатель: Да.

Это число 4.

Воспитатель: показывает задуманное число на конверте.

Воспитатель хвалит детей, замок открывают и достают подарки.

(Звучит волшебная музыка.)

Воспитатель предлагает детям возвратиться в детский сад. Дети произносят волшебные слова:

На носочки поднимись,
И два раза повернись,
В детском саду очутись.

Воспитатель проводит рефлексию:

- Где побывали? (ответы детей)
- Что делали? (ответы детей)
- Что больше всего понравилось? (ответы детей)
- Что было сложного в путешествии? (ответы детей)

Воспитатель предлагает оценить игру (звучит музыка): «взять красную фигуру тем, кому всё понравилось, взять синюю фигуру тем, кому совсем не понравилось, прикрепить фигуры на магнитную доску».

Воспитатель благодарит ребят за работу!



*Ерхова Надежда Анатольевна,
методист
Айрапетян Светлана Александровна,
воспитатель
СП ГБОУ СОШ пос. Ленинский д/с «Журавушка»
м.р. Красноармейский*

Ранняя профориентация в ДОО

Все дети любят играть! Игра является одним из средств поддержания и развития познавательного интереса у дошкольников. Современные дети живут и развиваются в эпоху информатизации, поэтому средства ИКТ (информационно-коммуникационных технологий) все более активно внедряются в образовательный процесс. Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность – инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений, а также возможность восприятия информации на слух и с помощью движения объектов. Кроме того, занимаясь с интерактивными играми самостоятельно, ребенок может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствие с ФГОС ДО.

Игры могут применяться в индивидуальной работе с детьми, в этом случае в них можно играть на компьютере или ноутбуке.

Лёгкая и нестандартная подача материала, красочное оформление, игровая форма заданий с возможностью выбора ответа, анимацией, звуковыми эффектами очень понравится маленьким знатокам!

Цель: всестороннее развитие детей в области ознакомления с профессиональными должностями через интеграцию содержания разных образовательных областей: познавательное, речевое, социально-коммуникативное, физическое, художественно-эстетическое развитие. Создание положительного эмоционального настроения детей. Побуждение детей к познавательно-исследовательской деятельности путём решения проблемных ситуаций.

В ФГОС ДО в области «Социально-коммуникативное развитие» сформулированы задачи по формированию позитивных установок к различным видам труда и творчества у детей дошкольного возраста, для успешной реализации которых первостепенное значение имеет создание необходимых условий.

Профориентация дошкольников – это новое, малоизученное направление в психологии и педагогике. Исходя из актуальности данного направления детской деятельности, мы пришли к идее разработки опыта, целью которого является создание условий для формирования у детей дошкольного возраста представлений о разнообразии существующих профессий и их ценности.

Мы знаем, игра – ведущий вид деятельности дошкольников. Плюсы использования игр по ранней профориентации – это развитие личности ребёнка, его интеллект, воля, воображение и общительность. Расширяется общая осведомлённость об окружающем мире, в том числе о мире профессий, но самое главное – игровая деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. В игре дошкольники начинают отражать содержание деятельности представителей самых разных профессий (*врача, строителя, водителя, парикмахера, учителя и т. д.*).

Остановимся на игре для детей старшего дошкольного возраста «Полиция на службе». Её можно использовать при индивидуальной и групповой работе с детьми. Ребенок должен выполнить задание каждого слайда, которое ему прочитает взрослый. Выбор правильных ответов в каждом задании осуществляется нажатием на картинки. Правильные и неправильные ответы сопровождаются звуком и анимацией. Игровая ситуация «Найди тень», «Собираем вещи», «Идем по следу», «На службе», «Составь фоторобот», «Расскажи другу».

Таким образом, активизирована профориентационная работа с воспитанниками путем использования интерактивной игры, направленной на развитие познавательной деятельности (сформировано представление детей о профессии «Полицейский», об ее особенностях).



*Махова Светлана Валерьевна,
воспитатель
Карачкова Юлия Юрьевна,
учитель-логопед/учитель-дефектолог
СП ГБОУ НШ с. Красноармейское д/с «Солнышко»
м.р. Красноармейский*

Формирование предпосылок читательской грамотности у старших дошкольников через знакомство с художественной литературой

*Книга для детей – это, в самом деле,
хорошая пища – вкусная, питательная, светлая,
способствующая их духовному росту.
К.И. Чуковский*

Читательская биография современного ребенка начинается, как правило, с дошкольного возраста. В этом возрасте у детей формируется интерес к книге, закладываются основы разносторонней читательской деятельности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей среде, вырабатываются навыки, привычки, характер. У него формируется интерес к книге, закладываются основы разносторонней читательской деятельности.

Снижение уровня читательской компетентности заметно уже в дошкольном детстве, в возрасте «слушателя». Современные дети 5-6 лет разбираются в структуре такого важного для читательского развития жанра, как народная сказка, хуже, чем их ровесники несколько лет назад. Со сказкой конкурируют ужастики и мультипликационные фильмы, с экрана в искаженном виде показывают героев ранее любимых сказок. Наши дошкольники с самых малых лет увлекаются компьютерными играми, заменяя ими чтение сказок в кругу семьи. Первичный читательский уровень, стартовая площадка ребенка-читателя отражает тенденцию замедленного введения его в книжную культуру.

Целью своей работы мы считаем создание условий для формирования читательской грамотности старших дошкольника, таким образом, мы организуем педагогический процесс с помощью игровых и инновационных методов.

Большую роль имеет создание предметно-развивающей игровой среды. Для формирования у детей интереса к произведениям художественной литературы в группе оформлен книжный уголок в соответствии с программой и комплексно-тематическим планированием. Имеются научно-популярные книги для детей, классическая литература, книги о природе, сборники произведений разных жанров фольклора, литературной прозы и поэзии.

Для того, чтобы дети самостоятельно воспроизводили любимые эпизоды сказок, в группе имеются плоскостной, настольный, пальчиковый театры. Для драматизации литературных произведений изготовлены элементы костюмов сказочных героев, маски.

Чтобы дети могли различать литературные жанры, мы используем дидактические игры: «Сочиняем сказку», «Что сначала, что потом», «Герои заблудились», сказочные пазлы, лото, домино по мотивам фольклорных и авторских произведений.

Нами организовано ежедневное чтение художественной литературы: сказок, рассказов, стихов, былин, самостоятельное рассматривание книг и обсуждение иллюстраций.

Периодически в группе организуются выставки книг. Тематика выставок самая разнообразная, например, сказки Пушкина; книги, оформленные известными детям художниками, например: В.В. Сутеевым, Е.И. Чарушиным; разные издания одной и той же сказки, иллюстрированные разными художниками; русские народные сказки и др. В течение всего учебного года знакомим ребят с понятием: «библиотека», для чего люди создают библиотеки.

Проводим с детьми творческие встречи, литературные гостиные, литературные викторины, досуги, где дети с радостью берут на себя роли героев. В режимных моментах, на прогулке во время наблюдений используем художественное слово. В нашей группе работает мастерская по ремонту книг, где дети с удовольствием подклеивают потрёпанные книги.

Но наша работа была бы неполной, если бы мы не приобщали к ней родителей. В беседах с родителями обращаем внимание, что для всестороннего развития, для более тесного общения с ребёнком, доверительных отношений как нельзя лучше подходит совместное чтение перед сном, рассматривание иллюстраций, обсуждение прочитанного. Данная работа способствует формированию основ читательской грамотности, речевых и читательских умений, повышает эффективность работы по приобщению детей к книге.

*План - конспект непосредственно образовательной деятельности с детьми
подготовительной группы комбинированной направленности по теме:
«Встреча знатоков детской литературы в библиотеке»
в форме игровых обучающих ситуаций*

Интеграция образовательных областей: «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Физическое развитие».

Виды детской деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская.

Речевое развитие:

1. Поддерживать проявление субъективной позиции ребёнка в речевом общении со взрослыми и сверстниками;
2. Поддерживать использование в речи средств языковой выразительности;
3. Развивать речевое творчество;
4. Воспитывать интерес и любовь к книге как к источнику знаний;
5. Продолжать учить детей коллективному и самостоятельному составлению рекламы книги;
6. Развивать умение анализировать содержание и форму произведения, литературную речь;
7. Обогащать представления об особенностях литературы.

Познавательное развитие:

1. Продолжать расширять и уточнять представления детей о книгах, их сохранении и бережном отношении к ним;
2. Продолжать развивать слуховое внимание, память и логическое мышление.

Социально коммуникативное развитие:

1. Обогащать положительными эмоциями опыт общения старших дошкольников в процессе активного участия в процессе ИОС, сценарий которой разработан на основе содержания знакомых литературных произведений.

Физическое развитие:

1. Формировать интерес к подвижным играм.

Предварительная работа:

- беседы по темам «Книга – источник знаний»;
- организация выставки детской литературы;
- литературные вечера.

Материал: игрушка «Колобок», мяч, подбор книг для библиотеки, картинки с изображениями предметов, разрезные картинки с изображениями обложек детских книг.

Методы и приемы:

- практические – игры, составление рассказа о книге,
- наглядные – демонстрация,
- словесные – беседа, загадки, вопросы к детям.

Детская деятельность	Формы и методы организации совместной деятельности
Игровая	Игра-викторина по знакомым литературным произведениям; игра «Разрезные обложки книг»; игра «Угадай сказку»
Коммуникативная	Игра-викторина по жанрам литературных произведений; игра «Угадай из какой сказки предмет?»; реклама любимых книг
Двигательная	Игра с мячом «Назови сказку с зимним сюжетом»; речевое упражнение с движением «Три медведя»

№	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников	Ожидаемые результаты
1.	Воспитатель: предлагает посетить детскую библиотеку подготовительной группы: «Посмотрите, ребята, сколько интересных книг в нашей библиотеке. Как вы считаете, для чего нужны людям книги? Как к ним нужно относиться? Где книгу можно приобрести? Что такое библиотека? Кто там работает?»	ответы детей	дети высказывают свою точку зрения
2.	В.: проводит игру-викторину по знакомым литературным произведениям - «Место, где живёт золотая рыбка» - «Литературное произведение в рифму» - «Слепой жених Дюймовочки» - «Предмет обуви, потерянный на балу»	ответы детей	дети отвечают на вопросы викторины

	<ul style="list-style-type: none"> - «Как называется волшебная история, в которой есть чудо» - «Государство во главе с царём» - «Произведение, в котором все события происходят в реальном времени» - «Почему одни сказки называют народными, а другие авторскими?» - «Какое число чаще всего встречается в русских народных сказках» - «Как называется начало сказки и её конец» - «Какой подарок попросила отца привезти из заморских стран Настенька» - «В кого превратился Гадкий Утёнок» - «Что всегда побеждает в сказках» - «На чём ездил в сказке Емеля Дурачок» - «Назови русских богатырей» - «Сколько лет Кощею Бессмертному» - «Назови героев сказки «Три поросёнка» 		
3.	В.: проводит игру «Разрезные обложки книг»	выполняют задание	дети собирают разрезные обложки, называют книгу и её автора
4.	В.: проводит игру с мячом «Назови сказку с зимним сюжетом»	встают в круг, бросают мяч	дети верно подбирают названия сказок
5.	В.: предлагает детям отгадать жанры литературных произведений	зачитывают друг другу разученные заранее отрывки	дети определяют предложенные жанры литературных произведений

6.	<p>Логопед: организывает игру «Угадай из какой сказки предмет?» и предлагает рассмотреть картинки с изображениями предметов, произнося текст от имени сказочного предмета:</p> <p>- «Мне приятно быть на голове у этой девочки. Она за мной ухаживает. Я всегда _____. Мне нравится вместе с ней путешествовать по лесу, ходить в гости к бабушке. Вот беда моя хозяйка очень – очень доверчива. Из-за этого с ней происходят всякие неприятности...»</p> <p>(Красная Шапочка из сказки с одноименным названием)</p> <p>- «Честно говоря, неприятно, когда тебя на ноги надевает Кот. У него ведь когти. Исцарапал и порвал все мои стельки. Я, конечно, понимаю, что вся эта беготня ради хозяина, но больно ведь...» (Сапоги из сказки «Кот в сапогах»)</p> <p>- «Для меня очень вредно столько находится в воде. Спасибо этому любопытному и непослушному мальчишке. Если бы не он и не черепаха, сколько бы я ещё пробыл на дне?» (Золотой ключик из сказки с одноименным названием)</p> <p>- «Она хорошая девочка. Добрая, заботливая. Но надо же знать, что тебе можно, а что нельзя. Я вот горяч по натуре: согреваю, сжигаю, растапливаю. Зачем было через меня прыгать?» (Костёр из русской народной сказки «Девочка Снегурочка»)</p> <p>- «Я, конечно, готова была выполнить любое ее желание. Ведь старик спас мне жизнь. Но в конце концов я поняла: чем больше человеку даешь, тем больше ему</p>	ответы детей	дети верно подбирают предметы и отгадывают название сказки
----	--	--------------	--

	<p>хочется. Вот и приходится таким людям оставаться у разбитого корыта...» (Золотая рыбка из сказки «Сказка о золотой рыбке»)</p> <p>- «Я осталась жива и полетела на юг только благодаря этой маленькой хрупкой девочке. Она меня одевала, кормила, поила. Как прекрасно жить! Радоваться солнцу, ветру, теплу!» (Ласточка из сказки «Дюймовочка »)</p>		
7.	<p>Л.: В нашей библиотеке много разных сказок, и вы, конечно, многие из них знаете. Давайте проверим. Я буду называть ряд слов, а вы должны назвать сказку в которой есть эти слова.</p> <p>Л. проводит игру «Угадай сказку»:</p> <p>- Царь, три сына, стрела, болото, лягушка (Русская народная сказка «Царевна-лягушка»)</p> <p>- Царь, три сына, Сивка-Бурка, царевна (Русская народная сказка «Сивка-Бурка»)</p> <p>- Злая мачеха, две дочери, Дед Мороз (Русская народная сказка «Морозко»)</p> <p>- Кокованя, Даренка, зимняя сторожка, камешки, козел (Русская народная сказка «Серебряное Копытце»)</p> <p>- Осень, гуси, небо, зеленая жительница болота, путешествие (Русская народная сказка «Лягушка-путешественница»)</p> <p>- Ваза, девочка, старушка, баранки, Северный полюс, цветок, мальчик (Сказка «Цветик-семицветик»)</p>	ответы детей	дети верно называют сказки

8.	Л.: Речевое упражнение с движением «Три медведя» Три медведя шли домой: Папа был большой-большой, Мама с ним поменьше ростом, А сыночек просто крошка, Очень маленький он был, С погремушкой ходил.	дети выполняют движением в соответствии с текстом	дети правильно выполняют движения
9.	Итог занятия: В.: предлагает взять детям любую книжку с полки и предлагает её прорекламирровать по следующему плану: 1. Название книги. 2. Автор произведения. 3. Жанр произведения (сказка, рассказ). 4. Краткое содержание произведения (о чём или о ком рассказывается в этой книге). 5. Как оформлена книга (прочная бумага, красочные иллюстрации, крупные буквы, яркая обложка).	ответы детей	дети рекламируют выбранные книги

Список литературы:

1. Ельцова О.М., Прокопьева Л.В. Сценарии образовательных ситуаций по ознакомлению дошкольников с детской литературой (с 5 до 6 лет). – М., 2017. – 144 с.
2. Ельцова О.М., Прокопьева Л.В. Реализация содержания образовательной области «Речевое развитие» в форме игровых обучающих ситуаций. Старшая группа (5-6 лет). – М., 2016. – 160 с.
3. Ельцова О.М., Горбачевская Н.Н. Организация полноценной речевой деятельности в детском саду. – М., 2016. – 192 с.
4. Ельцова О.М. Детское речевое творчество на основе сказочного сюжета. – М., 2017. – 144 с.
5. Нищева Н.В. Система коррекционной работы в логопедической группе для детей с общим недоразвитием речи. – СПб., 2004.
6. Ушакова О.С. Ознакомление дошкольников с литературой и развитие речи. – М., 2015.



*Коновалова Ольга Константиновна,
воспитатель
Щеглова Людмила Викторовна,
воспитатель
СП ГБОУ СОШ пос. Ленинский д/с «Журавушка»
м.р. Красноармейский*

Использование мультимедийных игр в работе с детьми 3-х лет

В условиях стремительного развития новых информационных технологий компьютеризация сферы образования приобретает фундаментальное значение. Актуальность использования ИКТ обусловлена социальной потребностью в повышении качества обучения и воспитания детей дошкольного возраста. Занятия в детском саду имеют свою специфику, они должны быть эмоциональными, яркими, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Все это может обеспечить нам компьютерная техника с ее мультимедийными возможностями. При этом компьютер должен только дополнять воспитателя, а не заменять его. Компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребёнка.

Интерактивные игры – это наглядность, дающая возможность воспитателю выстроить объяснение на занятиях логично, научно, с использованием видеофрагментов. При такой организации материала включаются три вида памяти детей: зрительная, слуховая, моторная. Мультимедийная игра дает возможность рассмотреть сложный материал поэтапно, обратиться не только к текущему материалу, но и повторить предыдущую тему.

Нами была разработана мультимедийная игра «Помоги маме найти детёныша», которая используется для развития познавательной активности у детей, чтобы ребята в более интересной и развлекательной форме находили детёнышей домашних животных.

На родительском собрании было предложено использовать элементы мультимедийной игры для поддержания интереса у детей к занятиям в детском саду. Дома родителям предлагаем продолжить работу вместе с детьми по закреплению знаний о домашних животных, используя игру «Помоги маме найти детёныша».

Содержание игры заключается в том, что ребёнок должен найти на слайде детёныша мамы среди домашних животных. Если ребёнок правильно нашёл и назвал детёныша, то картинка с названными животными исчезает. А на дорожке появляется следующее животное. И так, пока ребёнок не найдёт и не назовёт всех предлагаемых животных. (Какое животное появилось на дорожке?)

Цель игры – развитие познавательной активности детей.

Задачи данной игры:

1. закрепить названия домашних животных и их детёнышей, правильно соотносить их названия;
2. продолжать развивать связную речь детей;
3. расширять представления об окружающей природе;
4. развивать внимание, память, мышление, любознательность.

Считаем, что игра построена логично, так как использование наглядности повышает внимание детей, способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста.

Недаром Константин Дмитриевич Ушинский говорил: «Детская природа требует наглядности!».

Мы видим, как данная игра поддерживает интерес у детей и предупреждает утомляемость, способствует развитию коммуникативных навыков.

Применение информационных технологий на занятиях в ДОО позволяет преодолеть интеллектуальную пассивность детей на занятиях, даёт возможность повысить эффективность образовательной деятельности педагога.



*Муравлёва Наталья Анатольевна,
воспитатель
Ротарь Оксана Владимировна,
воспитатель
СП ГБОУ СОШ пос. Ленинский д/с «Журавушка»
м.р. Красноармейский*

Интерактивные игры в непосредственно-образовательной деятельности

*Люблю выращивать цветы,
Я буду цветоводом,
Не обойтись без красоты,
Что дарит нам природа!
Какой же праздник без цветов?
Букет для вас всегда готов!*

Повещенко Ольга

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования предъявляет новые требования к воспитателю и его профессиональной компетентности. Педагог должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, а также активно использовать их в образовательной деятельности.

Для воспитанников старшего дошкольного возраста нами были разработаны интерактивные игры. Большим плюсом интерактивной игры является то, что в неё можно включить несколько дидактических игр, что способствует лучшему усвоению изучаемого материала. Хотим рассказать об одной игре, в которую дети играют с огромным удовольствием: «Я буду цветоводом».

Цель данной игры с использованием ПК – ознакомление детей с профессией цветовода.

Первое задание «Найди, чей домик?», которое знакомит детей с местами обитания животных и растений. Игра развивает любознательность, улучшает концентрацию внимания, наблюдательность, зрительное восприятие. Дети сделали вывод, что цветам комфортнее жить в теплице. Ребята описывают ее внешний вид и особенности.

Второе задание «Кто работает в теплице?». Дети расширяют свой кругозор о профессиях и знакомятся с профессией «цветовод». В игре детям предлагается три варианта ответа. При правильном ответе звёздочка загорается зелёным цветом и раздаются аплодисменты. Если ответ неправильный, загорается красная звёздочка. Яркая наглядность материала способствует эффективному усвоению знаний.

Третье задание «Назови ласково» развивает диалогическую речь детей, учит задавать вопросы, вести диалог друг с другом, с воспитателем.

Четвертое задание «Что нужно для работы?» даёт представление о работе цветовода, учит правильно называть трудовые действия и некоторые орудия труда.

Чтобы лучше закрепить название цветов, сформировать представление детей о том, что такое цветок в природе и жизни человека, мы задаём детям загадки о цветах.

Расставляя в правильном порядке схемы посадки цветов, дети закрепляют знания о благоприятных условиях для посева и роста растений.

Использование интерактивных игр позволяет включаться трем видам памяти: зрительной, слуховой, моторной. В процессе работы у детей формируются необходимые речевые навыки, а в дальнейшем и самоконтроль за своей речью. Повышается мотивация обучения детей, активизация внимания за счет использования новых способов подачи материала помогает развитию произвольного внимания. За счет управления мышью и работой с клавиатурой происходит развитие мелкой моторики детей. Наблюдается повышение самооценки ребенка за счет системы поощрений, возможности исправить недочеты самостоятельно. Осуществляется расширение объема получаемой информации, увеличение восприятия, лучшее запоминание, чему способствует увеличение количества и качества иллюстративного материала (это важно, поскольку в дошкольном возрасте преобладает наглядно-образное мышление).

Таким образом, использование интерактивных игр в образовательной деятельности в ДОО дает возможность существенно обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс и повысить его эффективность.



*Пичужкина Мария Сергеевна,
учитель-логопед/учитель-дефектолог
СП ГБОУ НШ с. Красноармейское д/с «Огонёк»
м.р. Красноармейский*

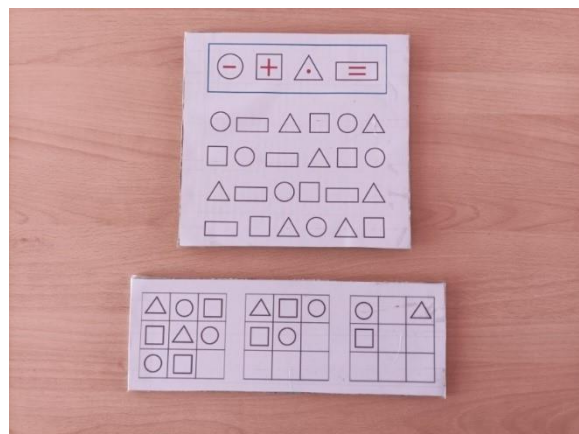
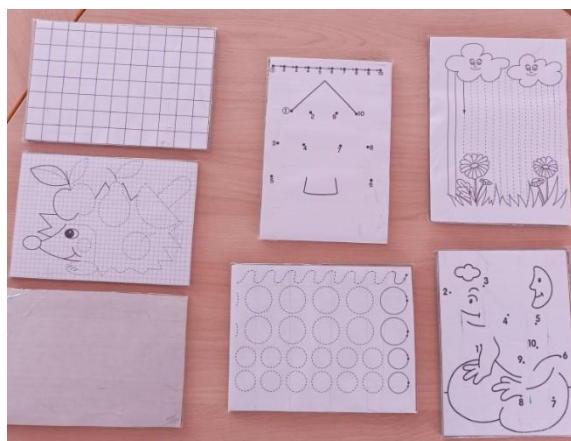
Формирование элементарных математических представлений у дошкольников с ЗПР через использование авторского дидактического пособия «Математический планшет»

В своей работе по развитию элементарных математических представлений у детей с ЗПР я использую пособие «Математический планшет». Эти планшеты многофункциональны, удобны в использовании, очень нравятся детям, их легко можно сделать своими руками, даже в домашних условиях. Нужно распечатать задания, приклеить их на картон и обтянуть скотчем. Для выполнения заданий понадобятся водный маркер, губка или влажные салфетки.

Используя в работе такие планшеты, можно решить следующие задачи:

- развивать умение детей ориентироваться на листе бумаги в клетку через игры: «Графический диктант», «Нарисуй, как я»;
- развивать умение штриховать в разных направлениях, используя игры: «Нарисуй у ежа иголки», «Идет дождь»;
- ориентироваться на листе бумаги с помощью игр: «Нарисуй там, где я скажу», «Где находится объект?»;
- решать логические задачи через игры: «Какой фигуры не хватает», «Продолжи ряд»;
- закреплять прямой и обратный счет, используя игры: «Соедини по точкам», «Что сначала, что потом».

Я порекомендовала родителям сделать такие же планшеты. Теперь дети закрепляют полученные знания не только в детском саду, но и дома на своих планшетах.



Предлагаю вашему вниманию мастер-класс с ребенком с ЗПР подготовительной группы «Домики для мышек».

Цель: развитие умения детей ориентироваться на листе бумаги в клетку.

Задачи:

- закреплять знания о квадрате, его свойствах;
- активизировать пространственные представления (вверх, вниз, вправо, влево, верхний правый угол планшета, верхний левый угол планшета, нижний правый угол планшета, нижний левый угол планшета);
- закреплять умение проводить прямые линии определенной длины в заданном направлении; развивать зрительно-пространственное восприятие, мелкую моторику пальцев рук, умение понимать и точно выполнять инструкции взрослого.

Оборудование: планшет в клетку, большая и маленькая мышки, водный маркер, салфетка, указка.

Ход мастер-класса.

- Посмотри, кто пришел к нам в гости? Мышки. Какие они (большая, маленькая). Давай нарисуем им домики. Первый домик нарисуем для большой мышки.

- На планшете я поставила точку. Слушай меня внимательно. От этой точки вправо проведи линию равную 2 клеткам. Теперь две клетки вверх, 2 клетки влево, 2 клетки вниз.

- Что за фигура получилась? Что ты знаешь про квадрат? (4 угла, 4 стороны, стороны одинаковые). А как можно еще назвать эту фигуру? (четыреугольник).

- Чтобы мышку не съела кошка, давай закроем домик. Заштрихуем его сверху вниз.

- А теперь в любом месте нарисуй маленький домик для маленькой мышки. Давай тоже закроем домик, чтобы и маленькую мышку не съела кошка, только теперь заштрихуем ее слева направо.

- В каком месте нарисован большой домик? (в середине планшета) Где ты нарисовала маленький домик? (в нижнем правом углу)

- Молодец! Мышки очень рады!



*Соймина Маргарита Михайловна,
воспитатель
Федичева Юлия Александровна,
воспитатель
СП ГБОУ НШ с. Красноармейское д/с «Чебурашка»
м.р. Красноармейский*

Реализация программы воспитания в детском саду

В условиях модернизации российского образования существенно возрастают требования к воспитательной работе в условиях дошкольной образовательной организации. Цель воспитательной работы – создание благоприятных условий для становления духовно-нравственной, творческой, деятельной, развивающейся, здоровой личности, способной к успешной социализации в обществе и активной адаптации в условиях современного общества через взаимодействие всех участников образовательных отношений.

Детский сад «Чебурашка» с 1 сентября 2021 года реализует рабочую программу воспитания, которая является структурным компонентом ООП СП ГБОУ НШ с. Красноармейское. Программа реализует патриотическое, социальное, познавательное, физическое и оздоровительное, трудовое, этико-эстетическое направление воспитания. Календарный план составлен с учётом приоритетного направления нашего сада «Познавательное развитие». Программа содержит шесть модулей.

Первый модуль – «Социокультурное наследие. Я живу в России», в основу которого положена программа «Я живу на Самарской земле». Главным направлением модуля является изучение и путешествие по родному краю.

Второй модуль – «Лучики добра», реализация которого осуществляется через различные акции по охране природы, волонтерские движения, проекты, направленные на воспитание нравственных качеств личности дошкольника.

Третий модуль «Мир познания» предполагает опытно-экспериментальную деятельность через проведение кружков: «Фиксики» (по робототехнике), «Чудо-всюду» (экологическая лаборатория), «Стим-лаборатория» (познавательное развитие).

Четвёртый модуль «Быть здоровым здорово!» представлен разными физкультурно-оздоровительными досугами, акциями по охране здоровья.

Пятый модуль «Все профессии важны – дети знать о них должны» знакомит детей с профессиями в рамках программы по ранней профориентации.

Шестой модуль «Как прекрасен этот мир» подразумевает организацию выставок, участие в конкурсах художественно-эстетического содержания, а также музыкальное сопровождение мероприятий календарного плана рабочей программы.

Реализация программы воспитания осуществляется в ходе мероприятий, которые могут иметь различную форму проведения, зачастую не требующую специальной подготовки: презентации, досуги, развлечения, праздники, акции, квесты, сюжетно-ролевые игры, беседы, викторины, опыты, эксперименты. В соответствии с программой воспитания в детском саду прошел ряд мероприятия, форма которых была очень разнообразной:

- «День Знаний» был проведён в форме праздничного мероприятия;
- «День рождения Гринпис» был проведён в форме беседы;
- «Международный день мира» – в форме презентации;
- «Всемирный день без машин», «Поможем птицам перезимовать» – в форме акции;
- «Осень, осень-золотая осень», «Международный женский день 8 марта» - в форме праздника;
- «День домашних животных», «День родного языка» проведены в форме викторины;
- «Всемирный день снега» – в форме опытов и экспериментов;
- «23 февраля – День защитника Отечества» - форма эстафеты.

В рамках ознакомления с традициями и культурой русского народа ежегодно проводится праздник «Рождество Христово». Также были проведены мероприятия «День народного единства», «День матери в России», «Всемирный день гражданской обороны».

В рамках реализации программы профориентации проводятся сюжетно-ролевые игры.

В течение всего учебного года реализуется программа «Я живу на Самарской земле», где дети знакомятся с культурой и традицией народов Поволжья.

Таким образом, целью реализации программы воспитания в нашем детском саду является воспитание нравственно-патриотических чувств к Родине, к культурному наследию предков, чувство толерантности. Расширяются знания об окружающем мире и развиваются чувства бережного отношения к природе. Закладываются духовные ценности, межличностные отношения между сверстниками и взрослыми, а также укрепление и сохранение здоровья детей, формирование ценностей здорового образа жизни.



*Кирилина Татьяна Алексеевна,
инструктор по физической культуре,
Тимакова Светлана Сергеевна,
музыкальный руководитель
СП ГБОУ СОШ пос. Ленинский д/с «Журавушка»
м.р. Красноармейский*

Создание многофункционального пособия по патриотическому воспитанию в ДОО

*От южных морей до полярного края
Раскинулись наши леса и поля.
Одна ты на свете! Одна ты такая –
Хранимая Богом родная земля!
С. Михалков*

Это слова из Государственного гимна Российской Федерации. Но страна – это не просто поля и леса, города и села. Это государство. А каждое государство имеет свои условные знаки – символы, по которым отличается от других.

Символами называют предметы, изображения или слова, которые имеют для нас особое значение. Государственной символикой становятся символы, которые имеют особое значение для граждан какого-то государства.

Обычно, пока жизнь идёт своим чередом, граждане не очень часто вспоминают о государственных символах – не ходят ежедневно по улицам с государственными флагами, не любуются часами своим государственным гербом и, собираясь вместе, поют не государственный гимн, а другие песни.

Но если вдруг появляется какая-то серьёзная, угрожающая всем опасность, например, приходят жестокие враги или, наоборот, случается всеобщая радость, допустим, сборная страны становится чемпионом мира, тут-то как раз и оказывается, что государственная символика и есть то самое, что помогает гражданам почувствовать свою общность, единство, сплотиться в одно целое.

В соответствии с ФГОС в программе воспитание и в основной образовательной программе требуется реализация патриотического направления.

Педагоги СП ГБОУ СОШ пос. Ленинский д/с «Журавушка» в повседневной работе с воспитанниками старательно и ответственно реализуют соответствующие цели и задачи.

Цель – расширение представления детей о государственной символике российского государства, их историческом происхождении.

Задачи:

- обобщить знания детей о Государственном флаге, познакомить со значением цветов, изображённых на флаге;
- вызвать у детей чувство гордости, восхищения красотой природы России, Государственного флага;
- воспитывать у детей уважение к могуществу Российской державы, любовь к Родине, чувство гордости за свою страну.

В настоящее время большое значение приобретает поиск инновационных подходов к патриотическому воспитанию. Особое внимание заслуживает пособие лэпбук по теме «Патриотическое воспитание детей дошкольного возраста».

Цель данного пособия – воспитание у детей нравственно-патриотических чувств, любви к своей родине России. Лэпбук или, как еще его называют, интерактивная папка – это самодельная бумажная книга. Его можно использовать в групповой, подгрупповой и индивидуальной работе с детьми. Это пособие компактное, им могут воспользоваться не только воспитатели, родители, но и инструктор по физической культуре и музыкальный руководитель, а также сами дети в свободном доступе.

В нашем случае мы расскажем вам, как происходит работа с данным пособием в нашем детском саду «Журавушка» при тесном взаимодействии инструктора по физической культуре и музыкального руководителя, а также остальных участников воспитательно-образовательного процесса.

Задача педагогов – как можно раньше пробудить в детях любовь и уважение к родной земле, к родному дому, семье, детскому саду, родной улице, городу, используя современные инновационные технологии и новые нестандартные формы сотрудничества с воспитанниками.

Информация в лэпбуке представлена в виде стихов, загадок, иллюстраций, всевозможных дидактических игр, которые не только знакомят детей с теми или иными понятиями и помогают закреплять полученные знания, но и развивают логическое мышление, зрительное восприятие, внимание, речь.

Так со страниц лэпбука дети узнают, что у нашей страны, как и у всякого уважающего себя государства, есть свои собственные государственные символы. Это Государственный флаг, Государственный герб и Государственный гимн.

Флаг. Известно, что флаг создан для того, чтобы развеваться. Поэтому обычно флаги поднимают высоко вверх на флагштоках и мачтах – туда, где побольше ветра и где флаг может красиво реять, – чтобы все его видели и

гордились своей страной. Каждый цвет российского флага имеет свое значение.

Флаг является одним из важных символов государства. Государственный Флаг России – символ единения и согласия, национальной принадлежности и культуры. И если вы подойдете к правительственному зданию, то непременно увидите, что над ним развевается флаг. Флаг – это знак уважения к Родине. За осквернение флага следует строгое наказание, как за оскорбление государства.

Герб России. Государственный герб обязательно изображается на всех важных государственных бумагах, давая всем, кто видит эти бумаги, понять, что они важные, государственные.

Например, государственный герб украшает все указы Президента России. Также государственный герб украшает собой паспорта российских граждан и другие документы, выдаваемые российским государством. Герб с золотым двуглавым орлом на красном поле напоминает гербы конца XV-XVII веков. Изображение орла похоже на барельефы, что украшали памятники эпохи Петра Великого. Над головами орла изображены три исторические короны Петра Великого, символизирующие в новых условиях суверенитет – как всей Российской Федерации, так и ее частей.

Скипетр и держава олицетворяют государственную власть и единое государство. Изображение всадника, поражающего копьем дракона, – это один из древних символов борьбы добра со злом, света с тьмой, защиты Отечества.

Восстановление двуглавого орла как Государственного герба России символизирует неразрывность отечественной истории. Герб современной России – новый, но его составные части выполнены в традициях истории нашего государства.

Гимн. Государственный гимн – это торжественная хвалебная песня, посвящённая Родине. Гимн – точно такой же символ государства, как герб или флаг, но в отличие от герба и флага гимн можно не только увидеть, его можно ещё и услышать или спеть самому.

Существует специальный Федеральный конституционный закон «О государственном гимне Российской Федерации». В этом законе объясняется, где и когда исполняется государственный гимн и как надо себя при этом вести. Например, в законе сказано, что во время официального исполнения гимна России нельзя сидеть или лежать. Нужно слушать или петь государственный гимн стоя. Причём мальчики во время исполнения гимна обязательно должны снять головные уборы, а девочки могут остаться в шапочках или платках.

На музыкальных занятиях и торжественных спортивных мероприятиях мы выражаем свое уважение к российскому гимну и прослушаем его с воспитанниками как положено, стоя.

Президент. Президент России – глава государства. Он самый главный человек в нашей стране. Президент обладает властью. Но Президент не вождь, не император, не повелитель и не властелин. Мы не должны падать перед своим Президентом на колени и клясться ему в верности. Наоборот, не мы, граждане, служим Президенту, а Президент поклялся верно служить нам, народу России. Быть Президентом — это работа. Сегодня Президентом Российской Федерации работает Владимир Владимирович Путин.

Граждане России гордятся государственными гербом, флагом, гимном и Президентом.

Таким образом, подробно рассказываем ребятам другую информацию, которую разместили в лэпбуке: о людях и их достижениях, о городах и селах, о животном и растительном мире России и другом.

С ребятами мы не только считываем информацию со страниц лэпбука, но и на практике применяем полученные знания: знакомим с культурой России, ее фольклором, народным промыслом и т. д.

Дети на спортивных праздниках примеряют на себя роли защитников отечества. Играя с детьми, мы расширяем границы их сознания, и вот перед нами не просто малыши, а будущие космонавты России.

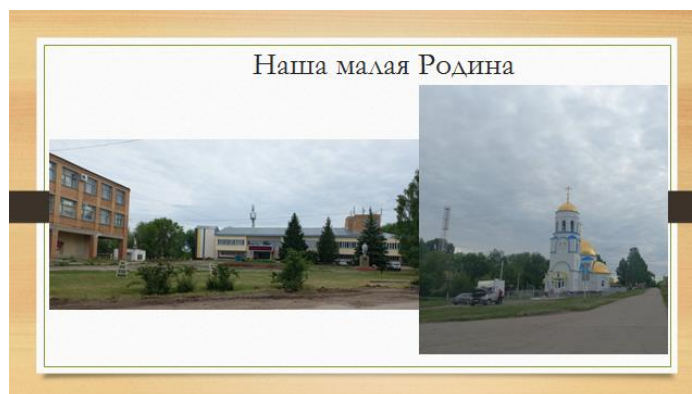
В результате использования данной методической разработки дети стали активнее взаимодействовать друг с другом и взрослыми, проявлять интерес к участию в совместной деятельности. Возрос познавательный интерес, любознательность, самостоятельность и инициативность в изучении культурного наследия родного края. Изучаемый материал успешно используется детьми в повседневной жизни.

Таким образом, приобщение детей к истокам народной культуры, воспитание любви и уважения к своей семье, родному городу, краю и, как следствие, Отечеству посредством использования интерактивного пособия лэпбук является эффективным средством формирования основ патриотизма у дошкольников.

В заключении хотелось бы добавить, что со временем лэпбук постепенно наполняется не только познавательным материалом, но и фотографиями детей с различных мероприятий. Так становится наглядно видно, как в детском саду картинки и все наши задумки оживают. И по-другому быть не может, ведь для этого мы с детьми делаем немало: применяем театральные постановки, отражаем информацию на практике в игровой, проектной и других видах деятельности и пр.

Да, лэпбук – это всего лишь самодельная маленькая книга с иллюстрациями, схемами, заданиями, но насколько он будет интересен и полезен, зависит от его подачи. Именно поэтому мы не только предлагаем детям удовлетворить любопытство, заглянув в кармашки, а буквально пропустить через себя полученные знания. И, наоборот, после праздников вновь вернуться к просмотру этого материала в лэпбук уже с опытом и приятными яркими воспоминаниями, как к фотографиям из жизни в любимом альбоме.





*Турапина Екатерина Александровна,
учитель-логопед/учитель-дефектолог
СП ГБОУ НШ с. Красноармейское д/с «Чебурашка»
м.р. Красноармейский*

Современный интегрированный подход к формированию основ функциональной грамотности у дошкольников

Вопрос формирования функциональной грамотности у дошкольников актуален и успешно решается через применение программы «Детская универсальная STEAM-лаборатория».

«Детская универсальная STEAM-лаборатория» включает в себя пять программ, построенных по принципу от простого к сложному.

Программа «Основы программирования» знакомит дошкольников с основами программирования и робототехники. Реализация данной программы способствует развитию целенаправленности и саморегуляции собственных действий дошкольника, уверенности ребенка в собственных силах, а также повышает внутреннюю мотивацию дошкольника к программированию, учит

выявлять проблемы, делать обоснованные выводы для принятия соответствующих решений.

Фрагмент занятия «Экзамен Микибота»

Педагог предлагает провести для робота Микибота экзамен, чтобы посмотреть готов ли Микибот его сдать для перехода на следующий уровень занятий. Предлагается построить ему сложный лабиринт и поставить сложную задачу.

Дети выбирают карточку-лабиринт третьего уровня сложности, строят лабиринт из пазлов по схеме, прячут в нем «сыр», ставят робота на поле так, как указано на схеме, создают алгоритм движения Микибота с помощью карточек-стрелок, программируют робота по алгоритму, запускают. При необходимости алгоритм движения корректируется. По завершении пути роботом ребята оценивают его движение.

Целью программы «Основы математики и теории вероятности» является введение дошкольника в основы математики и теории вероятности. В ходе реализации данной программы у детей формируются основы для многопрофильного восприятия математических подходов, развиваются навыки критического анализа, целеполагания, логического и творческого мышления.

Фрагмент занятия «Микибот на тренировке»

Педагог предлагает потренировать роботов и научить их правильно передвигаться в определенных ситуациях. Педагог ставит задачу перед детьми: поставить роботов на числовое поле друг напротив друга, лицом друг к другу и запрограммировать их двигаться навстречу друг другу до встречи в клетке ПЯТЬ.

Дети ставят роботов на поле с числами, выложенное из карточек-пазлов, имеющих цифровое обозначение от 0 до 10.

Первого робота ставят на клетку НОЛЬ, носиком в сторону клетки ОДИН. Второго ставят на клетку ДЕСЯТЬ, носиком в сторону клетки ДЕВЯТЬ. Программируют обоих роботов на движение навстречу друг другу и встречу в клетке ПЯТЬ на пять шагов вперед. Запускают роботов. По завершении пути подводится итог.

Программа «Основы картографии и астрономии» имеет своей целью развитие пространственного мышления, изучение основ картографии, базовой астрономии, развитие основ концепций географической науки, основ космических наук, навыков научного мышления у детей на основе междисциплинарного подхода. Также развиваются способности детей

использовать естественнонаучные знания, выявлять проблемы, делать обоснованные выводы, необходимые для понимания окружающего мира.

*Фрагмент занятия «Путешествие на Марс»
(Проект «Вулкан Олимп на Марсе»)*

Педагог предлагает отправиться с Микиботом в путешествие на Марс. На Марсе находится самый большой в нашей Солнечной системе вулкан – гора Олимп. Когда вулкан извергается, из него течет лава. Она очень красивая, но в руки брать ее нельзя, потому что она очень сильно горячая, ею можно обжечься. Педагог предлагает сделать свой вулкан. Запрограммированный робот совершает движение по карте Солнечной системы с планеты Земля до планеты Марс.

Для опыта приготовлена бутылка, задекорированная под вулкан фольгой и помещенная в лоток. В бутылку наливается 6 % перекись водорода. В отдельной миске растворяются дрожжи в теплой воде. В бутылку добавляются несколько капель жидкости для мытья посуды, пищевой краситель, дрожжевая смесь. Вулкан готов. Понаблюдаем за извержением вулкана!

Параллельно с представленными тремя программами «Основы программирования», «Основы математики и теории вероятности», «Основы картографии и астрономии» реализуется программа «Основы чтения». Основной метод этой программы – запоминание слов русского языка на основе развития фотографической памяти детей. Занятия проводятся ежедневно в 4 этапа: «Презенташки», «Разминашки», «Закрепляшки», «Поиграшки». Воспитатель показывает слово с картинкой, называя его. Дети повторяют слово за воспитателем. Таким образом, дети знакомятся с грамотой и учатся читать, что закладывает основы в развитие читательской грамотности. Программа «Основы чтения» интегрирована в программу «Основы криптографии».

Целью программы «Основы криптографии» является формирование базовых понятий и навыков криптографии, современных базовых понятий об информационной безопасности, принципов ее работы на основе математики, а также формирование у дошкольников базовых навыков симметричного, ассиметричного и двойного шифрования.

Фрагмент занятия «Шифр Цезаря»

Вводная беседа педагога: «В Древнем Риме много-много лет назад был император Юлий Цезарь. Он пожелал назвать месяц Июль в свою честь. Юлий Цезарь был великим полководцем. У него было много врагов. Они старались перехватить сообщения, которыми обменивался Цезарь со своими военными

начальниками. И тогда Цезарь придумал шифр. Людям потребовалось целых 800 лет, чтобы разгадать тайну Цезаря».

Далее ребенок предлагает объяснение шифра: «Что же такое шифр Цезаря? Чтобы его понять, нужно сначала познакомиться с алфавитом. Алфавит – это порядок расстановки всех букв. Всё, что вам нужно сделать, это заменить каждую букву в алфавите, сдвинув её вправо или влево на определенное количество букв. Для этого существуют линейки для шифрования. Прикладываем их друг к другу, как бы соединяем верхний и нижний алфавит. *(Показывает)*. Когда мы шифруем, мы сдвигаем нижний алфавит на необходимое количество букв влево. Затем на верхнем алфавите находим по очереди нужные буквы нашего слова. Смотрим, какие буквы нижнего алфавита находятся под нужными нам верхними буквами. Выписываем их.

Итак, если вам пришло зашифрованное шифром Цезаря послание, что надо знать, чтобы расшифровать его? Надо знать, на сколько знаков необходимо сдвигать алфавит влево, иначе нельзя расшифровать. Ключ к расшифровке – это количество знаков сдвижки!

Зашифруем слово МАМА. *(Показывает слово)*.

Сдвинем нижнюю линейку влево на одну позицию. Букве М соответствует буква Н из нижнего ряда. Букве А соответствует буква Б из нижнего ряда. И тогда слово МАМА в зашифрованном виде будет НБНБ.

Попробуем расшифровать слово ЁРО, если ключ к расшифровке ДВА.

Показывает:

Сдвигаем нижнюю линейку на две позиции влево.

Букве Ё соответствует буква Д из верхнего ряда.

Букве Р соответствует буква О из верхнего ряда.

Букве О соответствует М из верхнего ряда.

Получилось слово ДОМ. Спасибо за внимание!

Таким образом, программа Детская универсальная STEAM-лаборатория способствует формированию математической грамотности, речевой активности дошкольников, естественнонаучных представлений у дошкольников.



*Юхманова Жанна Олеговна,
инструктор по физической культуре
СП ГБОУ НШ с. Красноармейское д/с «Чебурашка»
м.р. Красноармейский*

Применение метода сенсорной интеграции для успешной социализации дошкольников в современном мире

Гораздо успешнее основами функциональной грамоты, а значит прохождению благополучной социализации в современном мире, овладевает ребёнок физически здоровый, способный воспринимать окружающий мир, выдавая адекватные положительные реакции. Успешная интеграция всех сенсорных систем организма обеспечивает полноценное физическое и психологическое благополучие дошкольника.

Выгодным решением по комплексному развитию сенсорной интеграции дошкольников (особенно проприоцептивной и вестибулярной систем) стали сенсорные тренажеры, которые с успехом используются на занятиях физической культурой (слэक्лайн, тарзанка, сенсорное бревно, подвесная платформа, сенсорный вертолет, пендалин-комплект). Самым главным преимуществом сенсорных тренажеров является получение детьми полноценного сенсомоторного опыта.

Слэक्лайн – это комплект для освоения ходьбы по канату. Очень мощный тренажер для вестибулярного аппарата. Практика в балансировании, которое очень интересно детям.

Рекомендуемые упражнения:

- ребенок, держась за верхний канат, идет по нижнему приставными шагами, перекрестными шагами, ставя ногу прямо или боком и одновременно перебирая руками;
- одной ногой стоя на стальном канате другой ногой старается отбить мяч, брошенный ровесником;
- во время прохождения по канату выполняет ряд несложных упражнений: приседает, выставляет ногу вперед, назад, в сторону; на несколько мгновений отпускает верхний канат, стараясь удержаться на нижнем;
- стоя на нижнем стальном канате, держась одной рукой за верхний, другой рукой старается отбить мяч от пола, удерживая равновесие.

Тарзанка – хорошо развивает координацию движений, вестибулярный аппарат, укрепляет различные группы мышц.

Рекомендуемые упражнения:

- взяться за тарзанку, поджать ноги и просто повисеть; заранее закрутив тарзанку, поджав ноги, раскручиваться в обратном направлении;
- взяв тарзанку в руки, максимально отойти назад, не выпуская из рук перекладины, резко поджать ноги, лететь вперед;
- можно ноги выставить вперед или поджать ноги к голове и, прогнувшись назад, тянуть голову к ногам, не выпуская перекладину;
- с помощью взрослого ребенок садится на перекладину и, держась за веревку, катается или раскручивается (предварительно тарзанка закручена взрослым);
- тарзанка висит над полом, ребенок встает на перекладину ногами и раскачивается взрослым, крепко держась за канат;
- также можно повисеть вниз головой, зацепившись ногами (упражнения выполняются под контролем и страховкой взрослого!).

Сенсорное бревно – универсальный сенсорно-интегративный тренажер, выполняющий функции «коня», качелей, боксерской груши и так далее. Это один из основных инструментов в методике сенсорной интеграции.

Рекомендуемые упражнения:

- ребёнок использует бревно в качестве качелей, находясь в разных позициях: обычное положение сидя на качелях, бревно между ног; лёжа вдоль снаряда на животе или на спине; стоя;
- акробатика (ребёнок меняет способ сидения на снаряде, не слезая с него).

Подвесная платформа – незаменима для детей осторожных, боящихся терять прочную опору под ногами.

Рекомендуемые упражнения:

- ребенок встает на платформу, педагог слегка раскачивает платформу в разных направлениях, ребенок «ловит» равновесие;
- можно предложить сидящему или лежащему на животе или спине ребёнку ловить предметы, а затем бросать их в руки взрослого либо в мишень;
- отбивать ногой мяч или другой предмет (платформа должна при этом стать покачивающимся на волнах «плотом»);
- можно вообразить платформу льдиной и предложить ребенку лечь на живот, поочередно и волнообразно поднимать углы платформы. Задача ребёнка – «удержаться на льдине».

Сенсорный вертолет – способствует развитию вестибулярного аппарата, улучшает способность ребенка обрабатывать различную внешнюю информацию и умение сосредотачиваться.

Рекомендуемые упражнения:

- ребенок садится в середину вертолета, держась за веревки, взрослый его раскачивает. Раскачивания могут быть в разных направлениях: вперед-назад, вправо-влево. Ребенок может проговаривать направление, закрепляя пространственные эталоны;

- ребенок грудью ложится на мягкую перекладину, поджимает ноги и держится за веревки. Взрослый закручивает ребенка и отпускает. В любой момент ребенок опускает ноги и прекращает раскручивание самостоятельно.

Пендалин-комплект – в комплект входит телескопическая стойка для мишеней, кегли-мишени и сам пендалин-мешочек с подвесным механизмом.

Рекомендуемые упражнения:

- «Стрельба по мишеням» (взрослый выставляет кегли мишени на стойке, ребенок пытается в них попасть) – это упражнение развивает проприоцепцию, координацию движений, глазомер;

- «Отбей только...» (участники перебрасывают друг другу мячик, касаясь его только строго определенной частью тела: кистью руки, кулаком, плечами, локтями, головой, ногами и т.д.);

- «Салочки» (ведущий запускает по кругу мячик, стараясь коснуться им других участников игры, а задача «мишеней» – не дать себя «засалить», уклоняясь и уворачиваясь от мячика).

С помощью специальных тренажеров у ребят формируются необходимые двигательно-сенсорные навыки, необходимые для полноценного физического и психического развития, что становится базой для более успешного овладения основами функциональной грамоты, благополучной социализации в современном мире.

