

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

I. Базовые сведения		
1	Образовательная организация	Структурное подразделение ГБОУ СОШ № 4 г.о. Чапаевск - детский сад №20, реализующее основные общеобразовательные программы дошкольного образования
2	Ф.И.О. педагога	Вершинина Е.Н., старший воспитатель; Важенина Г.С., воспитатель; Бережко И.Ю., воспитатель; Шишигина О.А., воспитатель; Половникова Т.С., воспитатель; Шамсутдинова Ю.В., воспитатель.
3	авторов, должность	
II. Особенности успешной педагогической практики		
1.	Адресность, запрос педагогической практики	Данный опыт работы могут применять воспитатели в процессе реализации воспитательных, коммуникативно-речевых, творческих задач по конструированию в свободной игровой и организованной образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста.
2.	Фактор успешности решения проблемы	Универсальные игровые пособия позволят сформировать коммуникативно-речевые умения и конструктивные навыки дошкольников через приобщение к базовым ценностям российского народа, национально-культурным традициям
3.	Направленность применения	<p>Актуальность: Разработка и внедрение основной общеобразовательной программы дошкольного учреждения влечет за собой поиск новых форм, средств, пособий, способных решить задачи федеральной образовательной программы. А именно, способствовать приобщению детей к базовым ценностям российского народа, национально-культурным традициям.</p> <p>Кроме того, на сегодняшний день важными приоритетами государственной политики в сфере образования становится поддержка и развитие детского технического творчества, привлечение молодежи в научно-техническую сферу профессиональной деятельности и повышение престижа научно-технических профессий.</p> <p>Учитывая все приоритетные направления, коллектив педагогов СП ГБОУ СОШ №4 г.о. Чапаевск – ДС №20 создал серию универсальных дидактических пособий, способных решить поставленные задачи:</p> <p>«Веселая деревня» (для детей младшего дошкольного возраста);</p> <p>«Путешествие богатырей» (для детей старшего дошкольного возраста);</p>

		<p>«Космическое путешествие» (для детей старшего дошкольного возраста);</p> <p>«Загадки морских глубин» (для детей старшего дошкольного возраста);</p> <p>Цель: формирование коммуникативно-речевых умений и конструктивных навыков у детей раннего, среднего и старшего дошкольного возраста.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> -развивать у детей связную, грамматически правильную, диалогическую и монологическую речь; -развивать у детей речевое творчество, формировать умение сочинять повествовательные рассказы по картинкам; -формировать умения понимать чертеж, план, развитие способности к комбинаторике и пространственному мышлению; -развивать конструктивное творчество, умение строить по образцу, по условиям, по замыслу; -составлять последовательность движений робота, умение составлять маршрут движения по образцу и самостоятельно при помощи карточек-стрелок.
4.	<p>Состав, последовательность операций, действий (алгоритмы)</p>	<p>Игровые пособия включают в себя:</p> <ul style="list-style-type: none"> -игровое поле; -карточки с алгоритмами для выполнения заданий; -фишки; -правила игры. <p>Выполняя задания по конструированию, ребенок имеет возможность передвигаться по группе, выбирая нужный строительный материал.</p> <p>Задания по речевому развитию не требуют использования дополнительного оборудования, они находятся в карточке или альбоме с алгоритмами. Ребенок выполняет их устно.</p> <p>Для выполнения заданий по программированию робота-помощника требуются карточки-стрелки (шаг вперед, назад, поворот налево, поворот направо).</p> <p>Новизна: Универсальные пособия позволяют реализовать в игровой деятельности задачи по развитию навыков коммуникации, конструирования, приобщения к базовым ценностям русского народа, национально-культурным традициям.</p> <p>Универсальные пособия предполагают оптимальное расходование сил и средств педагогов и воспитанников для достижения высоких образовательных результатов.</p> <p>Универсальные пособия соответствуют современным</p>

		<p>достижениям и требованиям педагогики. Имеют возможность распространения опыта и творческого применения представленной практики.</p>
5.	<p>Что даёт применение данного инструмента, средства, методики</p>	<p>Анализируя количественные и качественные результаты мониторинга речевого развития, можно сделать следующие выводы:</p> <ul style="list-style-type: none"> -представленный наглядный и дидактический материал позволяет последовательно и систематично формировать у дошкольников коммуникативно-речевые умения и конструктивные навыки; -универсальные пособия способствует приобщению детей к базовым ценностям российского народа, национально-культурным традициям; -данный опыт может использоваться педагогами в работе, как нетрадиционная альтернативная форма работы по речевому развитию дошкольников в процессе конструктивной и игровой деятельности. <p>Образовательные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> -ребёнок владеет речью как средством коммуникации, ведет диалог со взрослыми и сверстниками, использует формулы речевого этикета в соответствии с ситуацией общения, владеет коммуникативно-речевыми умениями; -ребёнок самостоятельно конструирует по образцу, условиям, замыслу, способен создавать сложные объекты и композиции, преобразовывать и использовать с учётом игровой ситуации; -ребёнок имеет представление о жизни людей в России, имеет некоторые представления о важных исторических событиях Отечества; -ребёнок способен планировать свои действия, направленные на достижение конкретной цели; может объяснить содержание и правила игры другим детям, в совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.
6.	<p>За счёт чего достигается высокий образовательный результат</p>	<p>Эффективность применения данной методики определяется соблюдением следующих условий:</p> <ul style="list-style-type: none"> - наличие свободного пространства для организации игры с пособием; -наличие необходимых видов конструктора; -наличие методических рекомендаций для организации игровой деятельности.
<p>III. Описание педагогической практики</p>		

Серия универсальных дидактических пособий по речевому развитию дошкольников с элементами конструирования

Серия универсальных дидактических пособий:

«Веселая деревня» (для детей младшего дошкольного возраста);

«Путешествие богатырей» (для детей старшего дошкольного возраста);

«Космическое путешествие» (для детей старшего дошкольного возраста);

«Загадки морских глубин» (для детей старшего дошкольного возраста);

позволяет сформировать коммуникативно-речевые умения и конструктивные навыки дошкольников через приобщение к базовым ценностям российского народа, национально-культурным традициям.

Все пособия имеют игровые поля, знакомящие детей с особенностями страны, в которой они живут: деревня, космос, море, защитники и архитектура древней Руси, а также атрибуты для выполнения игровых заданий по конструированию и речевому развитию.

Методические рекомендации для работы с универсальным дидактическим пособием «Веселая деревня» для детей раннего и младшего дошкольного возраста.

Цель: формирование коммуникативно-речевых умений и конструктивных навыков у детей раннего возраста.

Задачи:

- ✓ совершенствовать знания детей о домашних животных и их детенышах;
- ✓ расширять представления о внешнем виде животных, поведенческих особенностях, питании, приносимой пользе;
- ✓ развивать речевые навыки, звукоподражание, обогащать словарный запас;
- ✓ формировать умение рассказывать в 2-4 предложениях об увиденном, активно включаться в речевое взаимодействие, побуждать проявлять интерес к общению со взрослым и сверстниками, выражать свои мысли, чувства, впечатления. Отвечать на вопросы педагога с использованием фразовой речи;
- ✓ продолжать знакомить детей с деталями (кубик, кирпичик, трёхгранная призма, пластина, цилиндр), с вариантами расположения строительных форм на плоскости. Продолжать учить сооружать элементарные постройки по образцу, поддерживать желание строить что-то самостоятельно;
- ✓ знакомить детей с игровыми наборами Фрёбеля.

Дидактическое пособие включает в себя:

- ✓ игровое поле размером 2 на 2 метра;
- ✓ карточки-подсказки;
- ✓ ростовая кукла.



Правила игры:

Педагог в роли и костюме Бабушки приглашает детей к себе в гости на игровое поле «Весёлая деревня». По дороге к бабушкиному домику дети встречают домашних животных. Угадывают каждое животное по описанию, проговаривают потешку или песенку о нём, называют жилище, детёнышей и пользу, которую приносит данное животное человеку. В ходе предложенных дидактических игр, около животного на игровом поле выкладываются картинка-подсказка, а так же выстраивается из строительного материала постройка, заданная героиней.

Когда дети познакомятся со всеми героями игрового поля, выполняют все задания, как итог педагог может предложить детям составить небольшой описательный рассказ об одном из животных.

В игре могут участвовать 2 и более детей. Игроки сами решают, с какого животного они хотят начать свой путь.

Игры для речевого развития **«Узнай животное по описанию»**

Цель дидактической игры: умение находить и называть животное по описанию.

Задачи:

- ✓ обучение умению определять, классифицировать и называть обитателей домашнего хозяйства;
- ✓ развивать умение использовать инициативную разговорную речь как средство общения и познания окружающего мира, употреблять в речи предложения разных типов, отражающие связи и зависимости объектов;
- ✓ совершенствовать способности анализировать, логически мыслить, сравнивать, выявлять сходства и различия;
- ✓ развивать внимательность, память, мышление.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям найти на игровом поле то животное, которое он опишет, называя его характерные особенности или отгадать загадку о животном. Ребенок выходит и находит картинку загаданного животного, показывает ее детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет.

«Вспомни потешку или песенку»

Цель дидактической игры: поддержание у детей интереса к потешкам, как средству овладения родным языком

Задачи:

- ✓ продолжать приучать детей слушать народные песенки, потешки, сказки, авторские произведения;
- ✓ учить читать наизусть потешки и небольшие стихотворения
- ✓ воспитывать положительную эмоциональную отзывчивость на потешки.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям найти то животное, которое он опишет, называя его характерные особенности или отгадать загадку о животном. Ребенок выходит и находит картинку загаданного животного, показывает ее детям, а дети знаками отвечают: согласны они или нет.

«Кто как кричит»

Цель дидактической игры: совершенствование навыка звукового подражания и расширение представления о животных и птицах.

Задачи:

- ✓ тренировка правильного звукового воспроизведения;
- ✓ совершенствование звукоподражательной способности;
- ✓ расширение кругозора и знаний об окружающем животном мире;
- ✓ улучшение речевых навыков и фонематического слуха;
- ✓ расширение индивидуального словарного запаса;
- ✓ развитие навыка построения диалогов.

Ход игры:

Воспитатель спрашивает у детей, к какому домашнему животному или домашней птице они подошли. Ребята называют животное. Затем педагог просит кошку продемонстрировать, какие звуки она издает: «Мурр-мурр, мяу-мяу». Издавать эти звуки нужно несколько раз, причем важно, чтобы они были разной громкости и в разной интонации. Игра продолжается аналогичным образом с другими персонажами.

«Где, чей домик?»

Цель дидактической игры: Углублять и расширять знания о различных видах животных (насекомых, птиц, зверей) и их жилищах.

Задачи:

- ✓ уметь соотносить изображение живого существа с его местом обитания, правильно называя его;
- ✓ расширять знания о животном мире;
- ✓ обогащать словарный запас по теме «Животные»;
- ✓ развивать воображение, познавательный интерес, память, логическое мышление, мелкую моторику кистей рук.



Ход игры:

Ребёнок, подойдя к животному, называет его. Воспитатель предлагает детям выбрать из предложенных вариантов - картинок найти то жилище, в котором живёт данное животное, называя его.



(Вариант: Также можно заведомо расселить «жильцов» не правильно и попросить детей исправить ошибки.)

Выкладывают картинку рядом с животным.

«Животные и их малыши».

Цель дидактической игры: закрепление у детей знаний о домашних животных и их детенышах.

Задачи:

- ✓ показать отличительные особенности домашних животных;
- ✓ уточнить названия взрослого животного и детёныша;
- ✓ воспитывать любовь и бережное отношение к природе и к «братьям нашим меньшим».

Ход игры:

Подходя к каждому животному, педагог обращает внимание детей на животное и просит его назвать, а затем из

предложенных карточек и изображением детёнышей домашних животных выбрать ту, на которой изображены детёныши именно этого животного и назвать их. Выкладывают картинку рядом с животным последовательно за другими, выложенными ранее



«Какую пользу приношу».

Цель дидактической игры: закрепление у детей знаний о домашних животных.

Задачи:

- ✓ закрепить знания о домашних животных;
- ✓ закрепить знания о том, какую пользу они приносят человеку;
- ✓ развитие логического мышления;
- ✓ учить детей строить высказывания – рассуждения.

Ход игры:

Педагог показывает и называет животное, просит сказать, что оно дает человеку: корова – мясо и молочные продукты; свинья – мясо, сало; лошадь – мясо, перевозка грузов и т.д. Далее дети выбирают из предложенных картинок те, которые соответствуют их ответу.

Выкладывают картинки рядом с животным последовательно за другими, выложенными ранее.



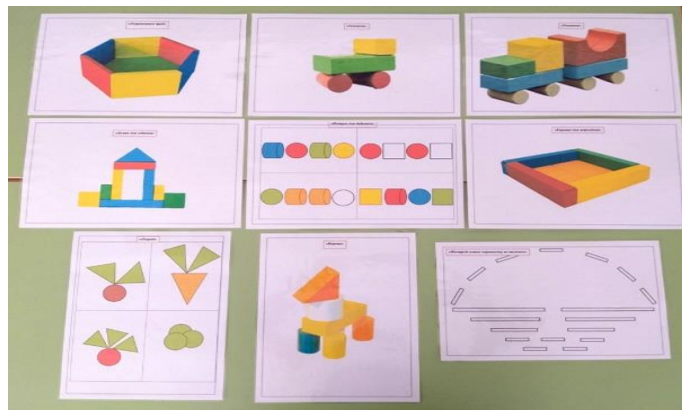
Игры для развития конструктивных навыков

«Корыто для поросёнка».

Цель дидактической игры: умение сооружать постройки по заданной схеме

Задачи:

- ✓ учить сооружать постройку по заданной схеме;
- ✓ учить анализировать постройку, выделяя основные части, устанавливая пространственное расположение этих частей относительно друг друга;
- ✓ учить рассматривать схемы, формировать умение отвечать на вопросы;
- ✓ развивать желание к совместной деятельности, умение объединяться в небольшие группы;
- ✓ развивать мышление, логику, конструкторские навыки, умение выполнять творческие задания;
- ✓ воспитывать моральные качества личности (забота и оказание помощи)



Ход игры:

Педагог обращает внимание детей на то, что корыто из которого едят поросята – разбито. Просит детей помочь им – сделать новое корыто. Предлагает схему постройки из деревянного конструктора. Дети рассматривают схему, определяют с необходимым материалом, выбирают его из строительного набора. С опорой на схему производят постройку.

«Что сначала, что потом».

Цель дидактической игры: выработка навыка определения последовательности явлений и событий.

Задачи:

- ✓ учить связному выражению мыслей вслух, выявлению причинно-следственной связи в заданной ситуации;
- учить навыку составления сложных предложений и рассказов по представленной теме;
- ✓ обогащать индивидуальный словарь;
- ✓ развивать способность логически мыслить;
- ✓ улучшать речевые навыки;
- ✓ расширять знания об окружающем мире;
- ✓ формировать навык систематизации обретенных знаний.

Ход игры: Предложить игроку рассмотреть кубики с изображением. Определить причину и следствие, разложить кубики с картинками от начала к концу процесса. Ребенок должен объяснить, почему выбрал такую последовательность. Составляет предложение, грамотно произнося его вслух.

«Построй кошке корзиночку из палочек».

Цель дидактической игры: умение выполнять постройку приемом накладывания деталей с помощью игрового набора Дары Фрёбеля (№8).

Задачи:

- ✓ развитие логического мышления детей;

- ✓ учить детей выкладывать изображения способом накладывания;
- ✓ соотносить размер детали с размером рисунка;
- ✓ активизировать пассивный и активный словарь детей;
- ✓ познакомить с набором Дары Фрёбеля;
- ✓ развивать сенсорные способности, конструктивные навыки, координацию движений, творческое воображение, фантазию, формировать навыки сотрудничества, взаимопомощи, воспитывать усидчивость, самостоятельность в создании творческого продукта
- ✓ воспитывать аккуратность (учить складывать кубики в коробку).

Ход игры:

Педагог предлагает детям палочки разной длины из набора Дары Фрёбеля. Попросить отобрать самые длинные, покороче и самые короткие. Выложить из палочек нужной длины по предложенной схеме – рисунку фигуру корзинки путём наложения одной из граней на рисунок. В процессе выкладывания проговаривать свои действия.

«Корова».

Цель дидактической игры: Развитие интереса к конструктивной деятельности

Задачи:

- ✓ продолжать знакомить с деталями конструктора;
- ✓ формировать умение конструирования по образцу;
- ✓ формировать коммуникативные навыки детей при работе в коллективе;
- ✓ обогащать словарный запас;
- ✓ развивать зрительное и пространственное восприятие, наглядно-действенное мышление, внимание, память, мелкую моторику;

Ход игры:

Предложить детям рассмотреть образец постройки животного. Определить из какого строительного материала выполнена постройка. Назвать детали и последовательность выполнения задания. Выбрать необходимые детали из строительного набора. Выполнить постройку согласно образцу и описанию.

«Тележка».

Цель дидактической игры: Развитие конструктивных умений.

Задачи:

- ✓ развивать способность по показу строить простые конструкции, радоваться результатам;
- ✓ закрепить в речи названия деталей, глагольные формы;
- ✓ развивать моторику, умение соотносить движения со словами;
- ✓ продолжать учить приему накладывания деталей;
- ✓ познакомить с новой деталью - пластиной (толстой);
- ✓ активизировать пассивный и активный словарь детей;
- ✓ воспитывать аккуратность (учить складывать кубики в коробку).

Ход игры: Предложить детям рассмотреть образец постройки тележки. Определить из какого строительного материала выполнена постройка. Назвать детали и последовательность выполнения задания. Выбрать необходимые детали из строительного набора. Выполнить постройку согласно образцу и описанию.

«Огораживаем пруд».

Цель дидактической игры: уметь производить постройку из строительного материала по образцу, использовать предметы-дополнения.

Задачи:

- ✓ закреплять приобретенные навыки строительства;
- ✓ развивать мелкую моторику. Координацию обеих рук, устойчивое внимание;
- ✓ закрепить умение детей правильно называть детали строительного набора (кубики, кирпичики); правильно называть цвет детали;
- ✓ создать у детей устойчивый интерес к играм с постройками;
- ✓ учить детей строить заборчик, устанавливая в ряд кирпичики, комбинируя и чередуя их по положению.

Ход игры:

Предложить детям рассмотреть образец постройки заборчика. Определить, из какого строительного материала выполнена постройка. Назвать детали и последовательность выполнения задания. Выбрать необходимые детали из строительного набора. Выполнить постройку согласно образцу и описанию. Добавить к постройке дополнительные детали для декора (ёлочки, деревья...)

«Домик для собаки».

Цель дидактической игры:

Задачи:

- ✓ активизировать активный и пассивный словарь детей (дом, кубик, кирпичик, призма, крыша);
- ✓ продолжать учить детей способу накладывания и прикладывания деталей; познакомить с призмой;
- ✓ учить произносить слово “дом”, понимать выражения “поставь крышу сверху”, “стоят рядом”;
- ✓ развивать желание вступать в игровые общения со взрослыми и сверстниками.

Ход игры:

Воспитатель анализирует образец и обращает внимание на домик в целом, затем на его части в той последовательности, как он строится: “Стены сделаны из двух кубиков, которые стоят рядом. Крыша стоит на горизонтально лежащем кубике. Вот какой красивый домик! Домик маленький, там живет маленький щенок!”

«Огород».

Цель дидактической игры: формирование умения выкладывания из геометрических фигур различных предметов с помощью набора Дары Фрёбеля №7.

Задачи:

- ✓ узнавать и называть геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, овал).
- ✓ развивать воображение, творческую активность;
- ✓ формировать познавательные действия, первичные представления об объектах окружающего мира;
- ✓ уметь самостоятельно работать;

- ✓ обогащать активный словарь, формирование грамматически правильного строя речи,
- ✓ развить познавательный интерес, развитие фантазии, коммуникативных навыков, конструктивной деятельности

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям игровой набор Дары Фрёбеля № 7. С помощью его деталей и схем – построек разместить на огороде овощи и зелень.

«Подарок для бабушки».

Цель дидактической игры: создание условий игровых и проблемных ситуаций для развития умений чередовать объемные фигуры (бусины).

Задачи:

- ✓ совершенствовать координацию движения пальцев;
- ✓ развивать зрительное восприятие, глазомер;
- ✓ формировать умение подбирать объемные фигуры по сенсорному признаку

Ход игры:

Предложить детям сделать подарок бабушке своими руками – бусы. Для этого воспитанникам предлагаются шнурки основных цветов, объемные фигуры (шары) из набора Дары Фрёбеля (№11), схемы постройки. Ребёнок выбирает себе шнурок, называет его цвет, выбирает схему с изображением постройки «подарка» и в соответствии с ней производит набор деталей с проговариванием своих действий.

Методические рекомендации для работы с универсальным дидактическим пособием «Путешествие богатырей» для детей старшего дошкольного возраста.

Цель: формирование коммуникативно – речевых умений дошкольников посредством приобщения к героической истории древней Руси на основе конструирования.

Задачи:

- Развивать у детей связную, грамматически правильную, диалогическую и монологическую речь.
- Развивать у детей речевое творчество, формировать умение сочинять повествовательные рассказы по картинкам.
- Формировать умение осваивать детьми обобщенного способа составления рассказа по сюжетной картине.
- Формировать умение связно, последовательно и выразительно пересказывать былины по серии сюжетных картин.
- Формировать умение вступать в речевое общение с окружающими, задавать вопросы, отвечать на вопросы, слушать ответы других детей.
- Приобщать дошкольников к истории, культуре, природе родного края.

-Совершенствовать технические умения и навыки практического конструирования из объемных строительных деталей.

-Формировать умения понимать чертеж, план, развитие способности к комбинаторике и пространственному мышлению.

Дидактическое пособие включает в себя:

-игровое поле;

-карточки-задания по 2 областям:
конструирование и развитие речи;

-фишки-богатыри.



Игровое полотно с общим сюжетом представляет собой пейзаж с изображением полей, рек, болот, древнерусских построек и атрибутов, что соответствует повествованию из былин. В игре участвуют 4 игрока. Игроки ходят по полю фишками

в виде богатырей. У каждого богатыря свой дом. Дома богатырей располагаются на четырех углах поля. Дом богатыря – это старт. Отсюда дети начинают игру. В центре находится город Новгород - это финиш. Игрокам нужно выполнить все задания и попасть в город. Каждому игроку предлагается 14 заданий, которые



изображены на деревянных и ламинированных карточках, содержат 7 заданий на развитие речи и 7 заданий на развитие конструктивных навыков дошкольников.

Побеждает тот игрок, который выполнит все задания и быстрее всех достигнет финиша.

Выполняя задания по конструированию ребенок имеет возможность передвигаться по группе, выбирая нужный строительный материал. Для игры требуются наборы деревянного конструктора.

Задания по речевому развитию не требуют использования дополнительного оборудования, они находятся в коробке на деревянных и ламинированных карточках. Ребенок выполняет их устно.

Маршрут путешествия

Задания по речевому развитию

Задание 1. Игра «Описание предмета».

Цель: развитие у детей связной, грамматически правильной, диалогической и монологической речи.

Задачи:

1. Учить различать и называть основные признаки объектов: (температура, часть, место, действие, цвет, вес, количество);
2. Развивать умение перевода детьми усвоенного материала на знаково-символический язык;
3. Формировать умения анализировать объекты, осознанно выделять в них различные стороны;
4. Обучать детей использовать вопросы поискового характера («Почему?», «Зачем?», «Для чего?»)

Материал: деревянные карточки с изображением предметов и эмблемы имен – признаков.

Ход игры:

Ребенку предлагается объект - изображение оружия богатырей и карточки-эмблемы имён признаков. Дети выбирают карточки-эмблемы имен признаков объектов и выкладывают их на стол. Опираясь на карточки-эмблемы ребенок описывает объект, который изображен на его карточке. В описание объекта входят следующие характеристики: температура, часть, место, действие, цвет, вес, размер.



Задание 2. Игра «Составление рассказа по картинкам».

Цель: развитие у детей речевого творчества, формирование умения сочинять повествовательные рассказы по картинкам.

Задачи:

1. Развивать умение строить предложения с причинно-следственной связью, развитие логического мышления;
2. Расширять и активизировать словарный запас;
3. Упражнять в падежном и предложном согласовании;
4. Закреплять умение образовывать предложения из слов.

Материал: деревянные кубики, с изображением богатырей, персонажей из былин, богатырских принадлежностей.

Ход игры:

Ребенку предлагается кубик, на котором изображены картинки на тему «Богатыри». Он должен бросить кубик и начать рассказ с той картинки, которая



выпадет первой. Потом ребенок бросает кубик снова и составляет новое предложение по следующей картинке. В результате должен получиться связный текст (рассказ).

Задание 3. Игра «Составление творческих рассказов по сюжетной картинке».

Цель: освоение детьми обобщенного способа составления рассказа по сюжетной картине.

Задачи:

1. Формировать умение внимательно рассматривать картину;
2. Учить подбирать точные определения при описании объектов;
3. Упражнять детей в умении выделять конкретные объекты, и давать им соответствующие названия;
4. Формировать умения связно высказывать свои мысли;
5. Расширять и активизировать словарь детей;
6. Воспитывать умение сосредотачиваться на поставленной задаче.

Материал: карточки с изображением картин В. Васнецова и деревянные карточки с изображением этапов описания картины.

Ход игры:

Игра состоит из нескольких этапов. Ребенку предлагаются карточки-этапы, на основании которых он должен составить творческий рассказ по данной картине.

Содержание этапов:

Этап 1. Определение объектов на картине.

Этап 2. Установление взаимосвязей между объектами.

Этап 3. Составление сравнений, загадок, метафор по картине.

Этап 4. Представление возможных ощущений с помощью разных органов чувств.

Этап 5. Определение местонахождения объектов на картине.

Этап 6. Описание объекта с изменениями его характеристики.

Этап 7. Понятие о смысловых характеристиках картины.



Задание 4. Игра: «Рассказывание былин по картинкам».

Цель: формирование умения связно, последовательно и выразительно пересказывать былины по серии сюжетных картинок.

Задачи:

1. Учить передавать сюжет, заложенный в серии картин;
2. Развивать способность самостоятельно придумывать события;
3. Приобщать дошкольников к истории, культуре, природе родного края;
4. Развивать наблюдательность.

Материал: карточки с изображением былинных героев.

Ход игры: На столе перед ребенком воспитатель выкладывает серию сюжетных картин из былин. Ребенок их рассматривает, раскладывает в определённой последовательности и составляет по ним рассказ.



Задание 5. Игра «Составление пословиц».

Цель: формирование у детей умения использовать в речи пословицы.

Задачи:

1. Развивать память, воображение, образную и монологическую речь;
2. Активизировать словарь детей;
3. Формировать умение осмысливать образное выражение и обобщенное значение пословиц;
4. Формировать умение сопоставлять пословицу с героями сказок.

Материал: деревянные круглые карточки разного цвета, с изображением слов из пословиц.

Ход игры:

Детям раздаются карточки со словами из пословиц. Ребенок должен подобрать карточки по цвету, сложить



слова из пословицы в правильной последовательности, прочитать её и объяснить смысл пословицы.

Задание 6. Игра «Согласование прилагательных с существительными».

Цель: Формирование умения согласовывать прилагательные с существительными.

Задачи:

1. Развивать умение строить грамматически правильные словосочетания и предложения;
2. Закреплять умения детей согласовывать прилагательные с существительными в роде и числе;
3. Приобщать дошкольников к истории, культуре, природе родного края;
4. Развивать словарный запас детей;
5. Формировать навыки общения и правильного поведения.

Материал: деревянные кубики с изображением богатырей, их признаков и богатырских принадлежностей.

Ход игры:

Ребенку предлагается кубик с изображением богатырей, их признаков и богатырских принадлежностей. Дети рассматривают кубик и составляют предложения,

согласовывая прилагательные с существительными:

- Богатырю в бою нужна *тяжелая* палица, *острое* копьё и т.д.
- В дальний путь богатырь берет с собой *верного* коня, *тяжелые* доспехи и т.д.
- Богатырь сражался с *трёхглавым* змеем, *звонким* Соловьем-Разбойником и т.д.
- Богатырь должен быть *сильным*, *смелым* и т.д.



Задание 7. Игра «Разгадывание загадок».

Цель: формирование умения вступать в речевое общение с окружающими, задавать вопросы, отвечать на вопросы, слушать ответы других детей.

Задачи:

1. Учить слушать загадку, находить ответ, объяснить ее на основе признаков предмета, озвученных в загадке;
2. Активизировать и обогащать словарь по лексической теме;
3. Воспитывать сообразительность, находчивость, любознательность.



Материал: деревянные карточки с изображением загадок и отгадок.

Ход игры:

Перед ребенком на столе воспитатель раскладывает карточки с загадками и отгадками. Ребёнок выбирает карточку с загадкой, читает текст загадки, отгадывает и находит соответствующую картинку-отгадку. Откладывает в сторону 2 карточки и продолжает игру.

Задания по конструированию

Задание 1. Игра «Сделай постройку».

Цель: Развитие умения систематизировать материал по нескольким признакам (форма, цвет, пространственное место расположения).

Задачи:

1. Учить детей искать координату по заданным параметрам.
2. Формировать способности к моделированию нового объекта.
3. Развивать аналитическое мышление, конструктивные умения, концентрацию и распределение внимания, зрительную память.
4. Формировать связную речь.
5. Воспитывать усидчивость, целеустремленность.

Материал: игровые поля («Матрица»), карточки-ответы с геометрическими фигурами, два кубика (со звездочками, с точками).

Ход игры:

* На матрице по горизонтали и вертикали расположен определенный набор геометрических фигур разной сложности. Игроки должны выбрать необходимую карточку, объединяющую общие геометрические фигуры и поместить ее на пересечении горизонтальной и вертикальной линий. (таблица иллюстрирует понятие объединения множеств).

** Дети бросают кубики, по количеству выпавших звездочек и точек дети должны выложить на пересечении горизонтали и вертикали карточку с подходящим набором геометрических фигур.

Задание 2. Игра «Найди меня».

Задачи:

1. Узнавать детали, изображенные в трех проекциях, действуя по алгоритму.
2. Выбирать подходящий чертеж к определенной детали.
3. Расчленять с помощью графических действий схематическое изображение фигуры на части.
4. Воспитывать умение самостоятельно решать познавательную задачу.
5. Воспитывать желание прийти на помощь.

Материал: известные строительные детали (куб, треугольная призма, параллелепипед, цилиндр, конус, пирамида, шар), чертежи-развертки известных деталей, их схематические изображения, лекала, карандаш, резинка, 3-Д проекция.

Ход игры:

* Перед детьми на столе выкладываются детали и чертежи. Чертежи предлагаются все сразу, а количество деталей ограничено от 3 до 7. Ведущий выбирает деталь.

Участники подбирают к ней чертеж и объясняют, почему он подходит. Если появятся сомнения, их можно обсудить в общей дискуссии. Кто угадал, тот и выиграл!

****** Ведущий загадывает чертеж, а участники подбирают к нему подходящую деталь и называют ее.

******* Ведущий перепутывает все детали и их чертежи. Предлагает игрокам вернуть каждую из деталей на свое место». Когда все путаницы будут отгаданы, детям предлагается придумать и нарисовать свои путаницы друг для друга. Результаты обсуждаются всеми участниками игры.

Задание 3. Игра « Угадай, чья тень?»

Цель: развитие умения моделировать заданные конструкции, динамично менять их состав, рождая собственные «тени» и постигая неисчерпаемые возможности для творчества.

Задачи:

1. Уточнять представления детей об образовании тени от предметов.
2. Формировать умение сравнивать тени и объекты, устанавливать их сходства и различия, находить тени относительно предмета в зависимости от положения источника света.
3. Способствовать формированию пространственного воображения в ситуациях, когда нужно, имея перед глазами плоское изображение, представить соответствующую объемную конструкцию.
4. Развивать точные графические действия и глазомерный контроль: координация движений руки и глаза.
5. Самостоятельно решать познавательную задачу.
6. Воспитывать аккуратность в работе.

Материал: карточки с изображением построек, фломастеры, деревянный конструктор, ламинированные листы картона.

Ход игры:

***** Предложить детям карточки с изображением построек и их контуров – теней, фломастеры. Соединить изображение здания с его тенью.

****** Предложить детям построить данные объекты из конструктора.

******* Предложить изменить готовые постройки и создать их «тень».

Задание 4. Игра « Фотография на память».

Цель: обследование объектов строений и конструкций построек с помощью их графического изображения.

Задачи:

1. Учить детей соотносить конструкции со схемой.
2. Знакомить с планом анализа предмета и его схематического изображения (графической модели).
3. Развивать умение выделять сходство и различия архитектурных конструкций и особенности деталей.

Материал: карточки с изображением сказочных замков, схематические рисунки замков с разных ракурсов, фломастеры.

Ход игры: Ребенок рассматривает карточки с изображением сказочных замков и вид замка с разных ракурсов («вид сверху», «вид снизу»). Соединяет линией сказочный замок с подходящей схемой, объясняя свой выбор.

Задание 5. Игра «Строительство дворца».

Цель: закрепление умения правильно определять вид изображения и анализировать его.

Задачи:

- 1.Формировать умение решать познавательную задачу, самостоятельно делать вывод.
- 2.Развивать мышление дошкольников, формировать основные приемы мыслительной деятельности: анализ, сравнение, обобщение, классификация, умение выделять главное.
- 3.Продолжать формировать навыки межличностного общения, умение слышать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность других детей.

Материал: фотографии объектов в трех проекциях (фронтальный «вид спереди», «вид сверху», «вид сбоку»). Чертежи – развертки данных построек в 3-х мерной проекции.

Ход игры:

* перед детьми лежат фотографии дворцов (из деревянного конструктора) с трех ракурсов. Ведущий предлагает детям собрать по 3 фотографии каждой постройки («вид спереди» - «вид сверху» - «вид сбоку»).

** Ведущий предлагает детям подобрать к собранным фотографиям чертежи-развертки.

Задание 6. Игра «Геометрия в кубиках».

Цель: формирование умения понимать чертеж, план, развитие способности к комбинаторике и пространственному мышлению.

Задачи:

- 1.Учить изображать строительные детали и постройки в виде схематического рисунка с разных пространственных позиций («вид спереди», «вид сбоку», «вид сверху»).
- 2.Формировать умение переходить от одних отдельных образов предмета к другим с опорой на графические изображения;
- 3.Учить самостоятельно разрабатывать собственный замысел конструкции, в том числе под впечатлением музыкальных и художественных произведений;

Материал: 8 фотографий фигур на плоскости, 8 проектов фигур с фотографиями (каждый из которых состоит из 3-х листов) и трехмерными проекциями, 3 листа для свободного проекта, маркер, 3 деревянные дощечки для крепления проекций, 2 клипсы для крепления шаблонов проекций, деревянный конструктор (на основе которого разработан набор). Деревянный ящик размером: 32см * 23*10см.

Ход игры:

*Собрать фигуру, используя проект. Найти эту фигуру на фотографии.

**Собрать фигуру, используя проекции. Найти фигуру на фотографии.

***Найти для каждой фотографии проекции. (Для каждой проекции подобрать фотографию).

****Придумать свою постройку и нарисовать ее проекции на листах для свободного проекта.

Задание 7. Игра «Архитектурный марафон».

Цель: создание условий для формирования проектного мышления, развития познавательного-исследовательского интереса дошкольников через конструктивную деятельность.

Задачи:

1. Формировать у детей духовно-нравственные качества сопричастности к историческому и культурному наследию, традициям своего народа в процессе ознакомления с различными видами и жанрами искусства.
2. Расширять представления о культурно-исторических событиях малой родины и Отечества.
3. Учить анализировать предмет, выделять его характерные особенности, основные функциональные части, устанавливать связь между их назначением и строением.
4. Совершенствовать технические умения и навыки практического конструирования из объемных строительных деталей.
5. Развивать мышление дошкольников, формировать основные приемы мыслительной деятельности: анализ, сравнение, обобщение, классификация, умение выделять главное.
6. Формировать умение переходить от одних отдельных образов предмета к другим с опорой на графические изображения;
7. Развивать навыки межличностного общения и коллективного творчества: работа в парах, группах, умение слышать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность других детей.

Материал: деревянные конструкторы:

- «Крепость с башнями» («Лесная мастерская»);
- «Мельница» («Томик»);
- «Домик» («Архитектор-1», производитель - «Пелси»);
- керамический конструктор для детского творчества: «Русская печка» (Brickmaster).

Ход игры:

По сценарию игры: преодолев сложный путь, выполнив по пути все задания, научившись азам архитектуры и строительства («зодчества») «богатыри» приходят в Великий Новгород, где они помогают жителям возвести оборонительную крепость с башнями, построить ветряную мельницу, домик с русской печью для «каликов переходящих».

Методические рекомендации для работы с универсальным дидактическим пособием «Космическое путешествие» для детей старшего дошкольного возраста.

Цель: формирование коммуникативно-речевых умений и конструктивных навыков старших дошкольников.

Задачи:

- развивать коммуникативно-речевые умения, связную речь дошкольников: совершенствовать диалогическую и монологическую формы речи; использовать в речи разнообразные формы речевого этикета; самостоятельно составлять по алгоритму описательные рассказы, рассказы творческого характера.
- развивать конструктивное творчество, умение строить по образцу, по условиям, по замыслу;
- формировать осознанную потребность в двигательной активности, обогащать двигательный опыт детей.

Дидактическое пособие включает в себя:

- игровое поле;
- карточки-задания по 3 областям: конструирование, речевое развитие, игра;
- альбом с алгоритмами для выполнения заданий;
- фишки.



Правила игры: Игровое полотно с общим сюжетом состоит из 24 отдельных ячеек, в каждой из которых изображен объект и его название. В игре могут участвовать 2 команды из нескольких человек. Перед игрой, игроки рассматривают игровое поле, раскладывают в каждой ячейке карточки заданиями:



Игроки сами решают, как будут чередоваться задания в игре, сами выбирают место старта и финиша. После жеребьевки игроки начинают ходить по игровому полю, собирая карточки с заданиями и выполняя их. Задания на карточках имеют разную степень сложности 1 до 3 баллов. Команда выполняет задание и получает то количество фишек, которое указано в карточке-задании. В конце игры баллы подсчитываются и команда-победитель получает приз (возможность собрать одну из построек: марсоход, луноход, солнцеход и обыграть ее).

14 заданий, которые изображены на карточках, содержат 7 заданий на развитие речи и 7 заданий на развитие конструктивных навыков дошкольников и 4 игры малой и средней подвижности.

Выполняя задания по конструированию, ребенок имеет возможность передвигаться по группе, выбирая нужный строительный материал. Для игры требуются следующие наборы кубиков Никитина: «Сложи узор», «Уникуб»; наборы «Дары Фребеля».

Задания по речевому развитию не требуют использования дополнительного оборудования, они находятся в карточке или альбоме с алгоритмами. Ребенок выполняет их устно.

«Маршрут путешествия»

Задания по речевому развитию



Задание 1. Игра «Опиши объект по алгоритму»

(Сложность: 1)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять описательный рассказ об объекте по предложенному алгоритму.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит объект в ячейке, читает его название и составляет описательный рассказ по предложенному алгоритму:

- ✓ Название,
- ✓ Место, где находится объект,
- ✓ Рукотворный или природный,
- ✓ Форма
- ✓ Цвет,
- ✓ Температура,
- ✓ Количество,
- ✓ Вес.



Задание 2. Игра «Составь историю про объект по алгоритму»

(Сложность: 2)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять рассказ творческого характера по предложенному алгоритму об объекте.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит объект в ячейке, читает его название и составляет рассказ (историю, сказку) творческого характера по предложенному алгоритму:

- ✓ Место, где произошла история,
- ✓ Герой,
- ✓ Событие,
- ✓ Враг,
- ✓ Волшебное средство/Волшебник,
- ✓ Конец.



Задание 3. Игра «Составь загадку об объекте»

(Сложность: 2)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять загадку об объекте по предложенной схеме.

Материал: схема.

Ход игры:

Ребенок находит объект в ячейке, читает его название и составляет загадку творческого характера по предложенной схеме.

Вписывает или зарисовывает признаки объекта в таблицу:

Затем читает загадку, вставляя между строчками правого и левого столбцов связки «Как» или «Но не». Например:

- ✓ Этот объект треугольный, как пирамида.
- ✓ Красно-синий, как флаг.
- ✓ Высокий, как 15-ти этажный дом.
- ✓ Летит, как птица. Что это?



Задание 4. Игра «Интервью с космонавтом»

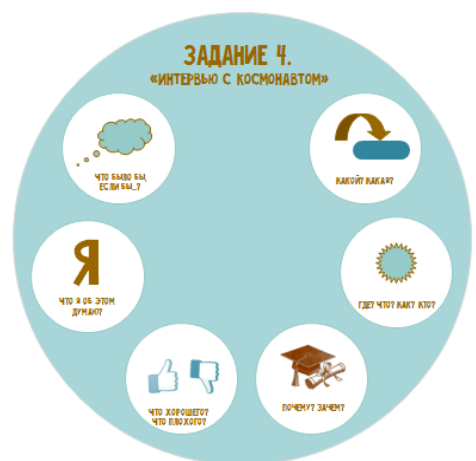
(Сложность: 1)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять вопросы об объекте и задавать их в процессе диалога.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит объект в ячейке, читает его название и составляет вопросы об этом объекте для интервьюируемого члена другой команды (космонавта).



Задание 5. Игра «Закончи предложения»

(Сложность: 3)

Цель: Развитие умения строить рассказ, соблюдая структуру повествования и используя личный опыт по теме.

Ход игры:

Воспитатель зачитывает рассказ, не заканчивая предложения. Ребенку (команде) необходимо, опираясь на свои знания в области космонавтики, закончить предложения, при этом сохраняя структуру и смысл повествования.

- ✓ Кометы - это космические объекты. Они ...(яркие, хвостатые), состоят из ...(льда и пыли). Огненный “хвост” кометы появляется ...(когда комета приближается к Солнцу, и его тепло сдувает с кометы пыль и газ).
- ✓ Астероиды - это...(огромные каменные глыбы), которые различаются...(формой и размером). Астероиды движутся ...(рядом с планетами). Например, целый “пояс астероидов”...(располагается между Марсом и Юпитером). Астероиды могут быть опасны ...(если столкнутся с планетой Земля и нанесут вред обитателям Земли).
- ✓ Метеориты - это космические ...(объекты, которые напоминают камни). Метеориты похожи на астероиды и отличаются от них(размером - они намного меньше и летают по всему космосу). Метеориты часто падают(на Землю, но мы этого не замечаем). Потому что нас, как щитом, защищает...(атмосфера планеты). Но встречаются части крупных метеоритов, упавших на Землю. Самый большой находится в (...Африке).
- ✓ Чтобы стать космонавтом, нужно иметь отличное(здоровье), быть ...(сильным, выносливым и умным). На земле космонавты много...(тренируются) и готовятся к... (полету), чтобы спокойно выдерживать ...(перегрузки) в космосе.
- ✓ Когда космонавты прилетают на космическую станцию, они работают в ...(лабораториях) и проводят разные ...(эксперименты в области медицины, физики, астрономии). Иногда космонавты надевают.... (сложные тяжелые скафандры) и выходят в(открытый космос), чтобы починить что-нибудь снаружи станции. Два часа в день они обязательно(занимаются спортом), чтобы.... (поддерживать мышцы в рабочем состоянии). Потому что...(в невесомости почти нет нагрузок, и мышцы слабеют). Едят космонавты не из тарелок — ведь еда улетела бы, а из... (специальных тюбиков). Спят они ...(в спальном мешке, который привязан к стене).
- ✓ Наша планета Земля вращается....(вокруг Солнца). Но не одна: рядом с нею есть еще ...(семь планет, или восемь, если считать маленький Плутон). Ближе всего к Солнцу.... (Меркурий), затем идут... (Венера, Земля, Марс), потом гиганты...(Юпитер и Сатурн) и планеты поменьше... (Уран, Нептун).
- ✓ Первыми в космос полетели не люди, а ...(звери). Первое животное было... (собака Лайка). Она пробыла в космосе...(5 часов и погибла). А потом побывали в космосе и вернулись две ...(собаки-дворняжки Белка и Стрелка), 40 ...(мышей) и пара...(крыс) — они вернулись назад невредимыми. Еще в космос отправляли...(обезьян, кошек, рыб, насекомых, улиток). А две черепашки...(пробыли в космосе 3 месяца). А крохотных животных ...(тихоходок высадили на Луну). Эти крохотные животные

очень....(неприхотливы). Ученые надеются, что они...(приживутся на нашем спутнике и станут первыми его жителями).

Задание 6. Игра «Слово заблудилось»

(Сложность: 1)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять предложения из предложенных слов.

Ход игры: Ребенок получает набор слов и читает их (или читает взрослый). Необходимо построить предложение из слов, переставив их местами:

- ✓ Юрий Гагарин полетел в космос на ракете «Восток»
- ✓ космонавт надевает скафандр и выходит в открытый космос
- ✓ планета Земля вращается вокруг Солнца
- ✓ новые звезды рождаются из облаков водородного газа
- ✓ МКС находится на земной орбите

ЮРИЙ	ГАГАРИН	ПОЛЕТЕЛ
В	КОСМОС	НА
РАКЕТЕ	«ВОСТОК»	КОСМОНАВТ
НАДЕВАЕТ	СКАФАНДР	И
ВЫХОДИТ	В	ОТКРЫТЫЙ
ПЛАНЕТА	КОСМОС	ЗЕМЛЯ
ВРАЩАЕТСЯ	ВОКРУГ	СОЛНЦА
НОВЫЕ	ЗВЕЗДЫ	РОЖДАЮТСЯ
ИЗ	ОБЛАКОВ	ВОДОРОДНОГО

Задание 7. Игра «Составь рифмованный текст об объекте»

(Сложность: 3)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять рифмованные тексты по алгоритму.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок составляет рифмованный текст творческого характера по предложенному алгоритму:

- ✓ Первый шаг – это выбор объекта в ячейке, про который надо составить рифмовку и наделение его признаками. Необходимо подобрать сравнительные или описательные характеристики выбранного объекта. Из этого подбора составляются первые две строчки рифмовки. Начало первой строчки может быть со слов «Жил-был...» или «Если...то».
- ✓ Второй шаг – это обращение к действию. Необходимо выбрать какие-либо действия данного объекта и срифмовать вторую пару строчек.
- ✓ Третий шаг – своеобразный вывод (мораль) – пятая строчка. Или идет повторение первой строчки.

Например:

Жил-был звездочет


По имени Федот

У телескопа всю ночь сидел

И во все глаза глядел.

ЗАДАНИЕ 7.
«СОСТАВЬ РИФМОВАННЫЙ ТЕКСТ ОБ ОБЪЕКТЕ»

1 СТРОЧКА	ЖИЛ-БЫЛ ... (ОБЪЕКТ)
2 СТРОЧКА	СРАВНЕНИЕ ИЛИ УКАЗАНИЕ НА СВОЙСТВО ОБЪЕКТА
3 СТРОЧКА	ДЕЙСТВИЕ ИЛИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДРУГИМИ ОБЪЕКТАМИ
4 СТРОЧКА	
5 СТРОЧКА	ВЫВОД (УТВЕРЖДЕНИЕ ИЛИ МОРАЛЬ)



Вот какой любопытный звездочет!

Задание 8. Игра «Не пропусти» (Сложность: 1)

Цель: Развитие способности к переключению внимания, расширение словаря.

Ход игры:

Игроки встают в круг и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается слово, связанное с космосом, дети должны подпрыгивать на месте.

Варианты слов:

ЗАДАНИЕ 8.
«НЕ ПРОПУСТИ»

АКБАЛАНГ	СУБМАРИНА	КОРАБЛЬ
ГАЛАКТИКА	ВОСТОК	МОРСКАЯ ЗВЕЗДА
МАРС	ВЕЗДЕХОД	ЛУНОХОД
СНИКЕРС	ТЮБИК	СТЫКОВКА
СКАФАНДР	ЯКОРЬ	СОЗВЕЗДИЕ
НЕВЕСОМОСТЬ	КОСМОНАВТ	КВАРТИРА
СПУТНИК	КАЮТА	МЕДВЕДЬ
КОМЕТА	ЗВЕЗДА ЭСТРАДЫ	ПРОТОН
ПРОХОЖИЙ	ОРБИТА	БОЛЬШАЯ МЕДВЕДИЦА
СТАНЦИЯ	ЛЕБЕДЬ	ЮПИТЕР
КОСМОФЕСТ	КОСМОДРОМ	БАЙКОНУР

Задание 9. Игра «Объясни словечко» (Сложность: 2)

Цель: Развитие способности самостоятельно использовать в процессе общения со взрослым и сверстниками объяснительную речь, речь-доказательство; помогать сверстникам в случае затруднений.

Ход игры:

Взрослый зачитывает слова, значение которых игроки должны объяснить. Соревнуются обе команды. Команда, которая быстрее и больше даст правильных ответов, получает фишку с большим количеством баллов.

- ✓ Луноход
- ✓ Космодром - от космос и греч. dromos — бег, место для бега
- ✓ Звездочет
- ✓ Инопланетянин
- ✓ Полнолуние
- ✓ Авиаконструктор
- ✓ Камнепад
- ✓ Планетоход
- ✓ Атмосфера - «атмос» – дыхание и «сфера» – шар, круглое тело.
- ✓ Космонавт - от космос и греч. nautes — мореплаватель
- ✓ Ракета-носитель - многоступенчатая (2-5 ступеней) управляемая ракета для выведения в космос полезного груза.

ЗАДАНИЕ 9.
«ОБЪЯСНИ СЛОВЕЧКО»

-ЛУНОХОД
-КОСМОДРОМ - от космос и греч. dromos - бег, место для бега
-ЗВЕЗДОЧЕТ
-ИНОПЛАНЕТЯНИН
-ПОЛНОЛУНИЕ
-АВИАКОНСТРУКТОР
-КАМНЕПАД
-ПЛАНЕТОХОД
-АТМОСФЕРА - «АТМОС» - ДЫХАНИЕ И «СФЕРА» - ШАР, КРУГЛОЕ ТЕЛО
-КОСМОНАВТ - от космос и греч. nautes - мореплаватель
-РАКЕТА-НОСИТЕЛЬ - МНОГОСТУПЕНЧАТАЯ (2-5 СТУПЕНЕЙ) УПРАВЛЯЕМАЯ РАКЕТА ДЛЯ ВЫВЕДЕНИЯ В КОСМОС ПОЛЕЗНОГО ГРУЗА

Задание 10. Игра «Составь предложение»

(Сложность: 1-3)

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять предложения с заданным словом, используя схему предложения.

Материал: схемы.

Ход игры:

Ребенок находит объект в ячейке, читает его название и составляет предложение об этом объекте, используя схему. Ребенок сам решает, какую схему по сложности будет использовать.



Задания по конструированию



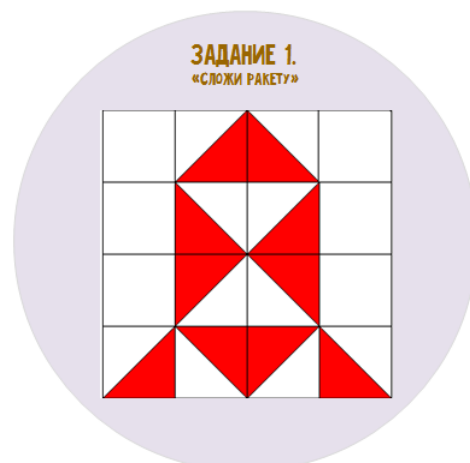
Задание 1. Игра «Сложи ракету»

(Сложность: 1)

Цель: закрепление умений детей складывать узор из кубиков по схеме.

Материал: «Сложи узор» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Используя разное число кубиков из серии «Сложи узор» не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) ребенок складывает ракету, дает ей название.



Задание 2. Игра «Сложи звезду»

(Сложность: 2)

Цель: закрепление умений детей складывать узор из кубиков по схеме.

Материал: Кубики «Сложи узор» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Используя разное число кубиков из серии «Сложи узор» не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) ребенок складывает звезду, дает ей название.



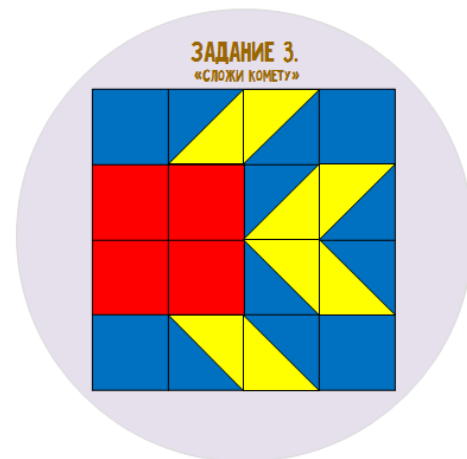
Задание 3. Игра «Сложи комету»

(Сложность: 2)

Цель: закрепление умений детей складывать узор из кубиков по схеме.

Материал: «Сложи узор» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Используя разное число кубиков из серии «Сложи узор» не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) ребенок складывает комету, дает ей название.



Задание 4. Игра «Сложи собаку Лайку»

(Сложность: 3)

Цель: закрепление умений детей складывать узор из кубиков по схеме.

Материал: «Сложи узор» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Используя разное число кубиков из серии «Сложи узор» не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) ребенок складывает собаку.



Задание 5. Игра «Построй космодром»

(Сложность: 2)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из кубиков по предложенной схеме.

Материал: «Уникуб» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку, используя кубики из серии «Уникуб» по предложенной схеме, расчерченной на квадраты, в каждом из которых находится цифра, обозначающая количество кубиков.



Задание 6. Игра «Сложи ракету»

(Сложность: 2)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из кубиков по предложенной схеме, ориентируясь на цвета сторон кубиков.

Материал: «Уникуб» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку, используя кубики из серии «Уникуб» по предложенной схеме, соблюдая количество и цвет сторон кубиков.



Задание 7. Игра «Сложи кабину космонавта» (Сложность: 2)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из кубиков по предложенной схеме, ориентируясь на цвета сторон кубиков.

Материал: «Уникуб» (Кубики Никитина), схема.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку, используя кубики из серии «Уникуб» по предложенной схеме, соблюдая количество и цвет сторон кубиков.

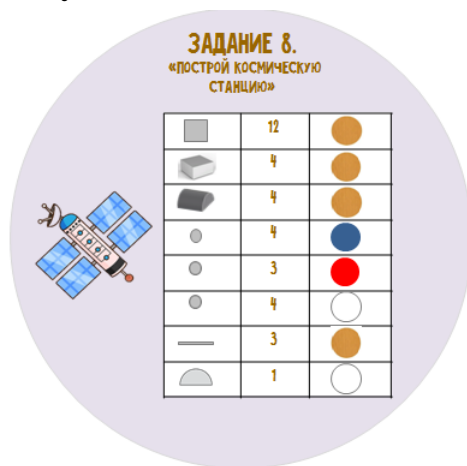


Задание 8. Игра «Построй космическую станцию» (Сложность: 3)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из даров Фребеля по предложенной матрице.

Материал: дары Фребеля, матрица с набором фигур.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку, используя заданное количество фигур из даров Фребеля и рисунок космической станции.



Задание 9. Игра «Сложи космонавта»

(Сложность: 1)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из даров Фребеля по предложенной схеме.

Материал: дары Фребеля, схема.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку по схеме с помощью конструктора.



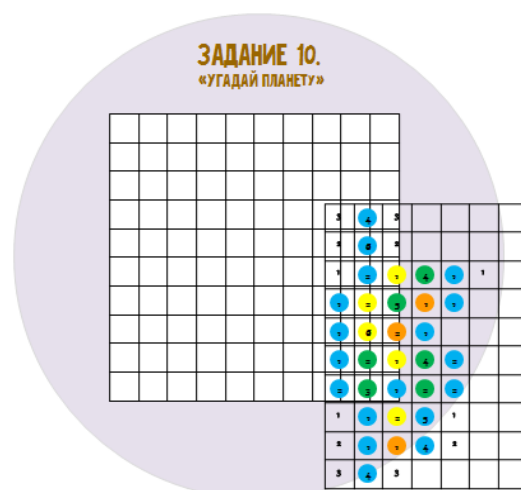
Задание 10. Игра «Угадай планету»

(Сложность: 1)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из даров Фребеля используя код.

Материал: дары Фребеля, схема (код).

Ход игры: Ребенку необходимо выложить объект, воспользовавшись кодом и конструктором, назвать его.



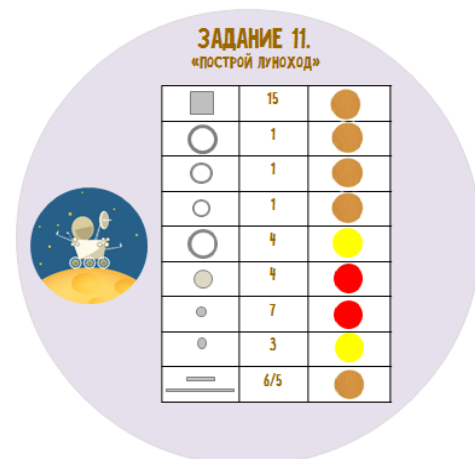
Задание 11. Игра «Построй луноход»

(Сложность: 3)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из даров Фребеля по предложенной матрице.

Материал: дары Фребеля, матрица с набором фигур.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку, используя заданное количество фигур из даров Фребеля и рисунок лунохода.



Задание 12. Игра «Парад планет»

(Сложность: 3)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из даров Фребеля по предложенной теме.

Материал: дары Фребеля.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку «Парад планет» из даров Фребеля, воспользовавшись считалкой.

На Луне жил звездочёт Он планетам вёл учёт: Меркурий - раз, Венера - два-с, Три - Земля, Четыре - Марс, Пять - Юпитер, Шесть - Сатурн, Семь - Уран, Восемь - Нептун, Девять - дальше всех Плутон, Кто не видит - выйди вон.

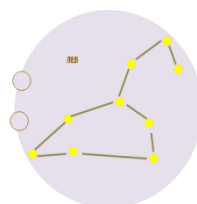
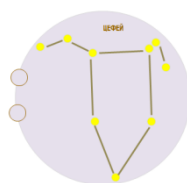
Задание 13. Игра «Выложи созвездие»

(Сложность: 1)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из даров Фребеля по предложенной схеме.

Материал: дары Фребеля, схема.

Ход игры: Ребенок выкладывает созвездие из конструктора «Дары Фребеля» по схеме.



Задание 14. Игра «Построй марсоход»

(Сложность: 3)

Цель: закрепление умений детей создавать постройку из даров Фребеля по предложенной схеме.

Материал: дары Фребеля, схема.

Ход игры: Ребенок выполняет постройку по схеме с помощью конструктора.



Игры малой и средней подвижности



Задание 1. Игра «Ждут нас быстрые ракеты»

Цель: закрепление умений соблюдать правила в игре, проявлять инициативу и самостоятельность при ее организации, партнерское взаимодействие в команде.

Материал: Обручи

Ход игры:

На полу раскладываются обручи-ракеты. По количеству их на несколько штук меньше, чем играющих. Дети берутся за руки и идут по кругу со словами:

- Ждут нас быстрые ракеты

Для полёта на планеты.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет!

После последних слов дети разбегаются и занимают места в «ракетах» и принимают разные космические позы. Те, кому не досталось места в ракете, выбирают самые интересные и красивые позы космонавтов. Затем все становятся опять в круг и игра начинается сначала.

Задание 2. Игра «Марсиане»

Цель: закрепление умений соблюдать правила в игре, проявлять инициативу и самостоятельность при ее организации, партнерское взаимодействие в команде.

Материал: Карточки по количеству детей с изображением космонавтов и марсиан.

Ход игры:

Все дети становятся в круг. С помощью считалочки выбирается ведущий. Он раздаёт всем детям карточки, рисунком вниз. На них изображены либо космонавты, либо «зелёные человечки» (марсиане).

Ведущий закрывает глаза и произносит слова:

-Прилетел я на планету,

Может это чудо света?

Ну, а может рядом где – то?

Всё мне важно в мире знать,

И секрет ваш разгадать.

Дети в это время должны посмотреть на изображения своих карточек. Их задача показать ведущему кто они – космонавты или марсиане, не произнося слова. Ведущий подходит, дотрагивается на игрока и отгадывает. Затем ведущим становится тот, кто наиболее интересно изображал свою роль.

Задание 3. Игра «Космическая стыковка»

Цель: закрепление умений соблюдать правила в игре, проявлять инициативу и самостоятельность при ее организации, партнерское взаимодействие в команде.

Материал: повязки на глаза по количеству играющих.

Ход игры:

Все участники игру разбиваются на пары. Каждый из игроков – самостоятельный космический корабль. Например «Союз» и «Аполлон», «Восток» и «Мир». И этим космическим объектам нужно состыковаться. Сначала проводятся «учебные» стыковки. Каждая пара игроков встает друг напротив друга и соединяют ладони (как будто играют в ладушки). Затем каждый из участников делает три шага назад. «Космические корабли» расстыковались. Теперь три шага вперед – произошла стыковка. Но это все тренировка. Настоящая стыковка впереди!

Поскольку на орбите космическая мгла, то и действовать нужно в темноте. Участникам завязывают глаза. Или, рассчитывая на их космическую честность, просят зажмуриться. По команде водящего происходит сначала расстыковка (три шага назад), а затем стыковка кораблей. Промахнувшиеся пары выбывают. Побеждает та пара, которая дольше всех продержалась.

Задание 4. Игра «Звездный букет»

Цель: закрепление умений соблюдать правила в игре, проявлять инициативу и самостоятельность при ее организации, партнерское взаимодействие в команде.

Материал: по 5 звезд синего, красного, белого цвета, 2 повязки на глаза.

Ход игры:

Для этой игры нужны 2 игрока. На полу раскладывают пять синих звезд и пять красных звезд. Ребятам завязывают глаза. На пол добавляют еще звезды другого цвета. Нужно собрать как можно больше звезд только своего цвета. Помощники имеют право кричать "Бери!", "Не бери!"

Методические рекомендации для работы с универсальным дидактическим пособием «Загадки подводного мира» для детей старшего дошкольного возраста.

Цель: формирование коммуникативно-речевых умений и конструктивных навыков старших дошкольников.

Задачи:

- формировать у детей умение использовать средства языковой выразительности при сочинении загадок, сказок;
- формировать умения составлять повествовательные рассказы по картине, соблюдая структуру повествования; описания и рассуждения;
- развивать коммуникативно-речевые умения, связную речь дошкольников: совершенствовать диалогическую и монологическую формы речи; использовать в речи разнообразные формы речевого этикета; самостоятельно составлять по алгоритму описательные рассказы, рассказы творческого характера;
- закреплять умение интонационно выделять звуки в слове, определять их последовательность, давать им характеристику;

- формировать у детей интерес к языку, осознанное отношение к языковым явлениям, помогать освоить звуковой анализ четырёхзвучных и более слов;
- развивать конструктивное творчество, умение строить по образцу, по условиям, по замыслу;
- развивать воображение и творческую активность;
- составлять последовательность движений робота, умение составлять маршрут движения по образцу и самостоятельно при помощи карточек-стрелок;
- формировать навыки умения работать с шифром при помощи предметно-помощников: зеркал, карточек-подсказок.

Дидактическое пособие включает в себя:

- игровое поле;
- карточки-задания по 3 областям: конструирование, речевое развитие, игра;
- карточки с алгоритмами для выполнения заданий;
- фишки.



Правила игры: Игровое полотно с общим сюжетом состоит из 40 отдельных кружков, в каждом из которых изображен объект и его название. В игре могут участвовать 3 команды (команда – дельфин; команда - осьминог и команда - акула) из нескольких человек. Перед игрой, игроки рассматривают игровое поле, раскладывают в каждой ячейке, под своей эмблемой, карточки с заданиями. После жеребьевки игроки начинают ходить по игровому полю, начиная от старта, собирая карточки с заданиями и выполняя их. Задания на карточках имеют разную степень сложности, начиная от простого к сложному.

40 картинок, которые изображены на поле, содержат 8 заданий на развитие речи, 4 задания на развитие конструктивных навыков дошкольников, 6 заданий на программирование робота - Микибота, 6 заданий по шифрованию, 8 – пропусков хода и 7 – переходов хода.

Выполняя задания по конструированию, ребенок имеет возможность передвигаться по группе, выбирая нужные детали по цвету и размеру конструктора. Для игры требуется набор конструктора «Фанкластик» и робот - Микибот.

Задания по речевому развитию и шифрованию требуют использования дополнительного оборудования (зеркала, фломастеры трёх цветов: красный, зелёный и синий), которые находятся в контейнере.

Для выполнения **заданий по программированию робота-помощника** требуются карточки-стрелки (шаг вперед, назад, поворот налево, поворот направо). Остальные задания не требуют использования дополнительного оборудования. Ребенок выполняет их устно.

Маршрут путешествия

Задания по речевому развитию

Задание 1. Игра «Составить описательный рассказ про животных подводного мира (Осьминог, дельфин, акула)»

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять описательный рассказ об объекте по предложенному алгоритму.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и составляет описательный рассказ по предложенному алгоритму:

- ✓ Действие, которое совершает объект,
- ✓ Место, где находится или обитает объект,
- ✓ Количество, как обитают,
- ✓ Части, из каких состоит,
- ✓ Цвет,
- ✓ Наука, которая изучает данный объект,
- ✓ Размер.



Задание 2. Игра «Составить описательный рассказ про подводный транспорт (Подводная лодка, батискаф, подводный скутер)»

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять описательный рассказ об объекте по предложенному алгоритму.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и составляет описательный рассказ по



предложенному алгоритму:

- ✓ Действие, которое совершает объект,
- ✓ Место, где находится объект,
- ✓ Части, из каких состоит,
- ✓ Цвет,
- ✓ Профессии на данном объекте,
- ✓ Размер.

Задание 3. Игра «Составить загадку по алгоритму»

Цель: Формирование у детей умения использовать средства языковой выразительности при сочинении загадок.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и составляет загадку по предложенному алгоритму. Например: синий, но не облако, спокойный, но не удав, млекопитающий, но не кот. Кто это? Дети думают и отвечают.



Задание 4.

Игра «Составить предложение по схеме»

Цель: Формирование у детей умения определять количество слов в предложении, закрепление знаний о том, что в конце предложения ставится точка, восклицательный или вопросительный знак.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, внимательно рассматривает и составляет предложения по схемам, по данной картинке.



Задание 5.

Игра «Составить звуковой (фонетический) анализ слова»

Цель: Формирование у детей умения определять количество звуков и букв в слове, давать характеристику звукам.

Материал: алгоритм, фломастеры трёх цветов: синий, красный и зелёный.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает слово, дает характеристику звукам, обозначает звуки цветом, определяет сколько слогов в данном слове. Потом проверяет свой ответ, перевернув карточку.



Задание 6.

Игра «Объясни, придумай, назови»

Цель: Развитие умения обобщать, классифицировать и сравнивать, предметы; устанавливать причинно-следственные, логические связи.

Материал: алгоритм, лист бумаги А4, карандаши.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, внимательно рассматривает и объясняет свой ответ:

- ✓ Объясни,
- ✓ Придумай,
- ✓ Назови,
- ✓ Предложи,
- ✓ Почему,
- ✓ Поделись.



Задание 7.

Игра «Составить сказку или творческий рассказ про объект, используя Карты Проппа»

Цель: Способствовать овладению модельно-образными формами мышления, приводящими детей к пониманию существенных связей вещей, с помощью карт Проппа.

Материал: алгоритм.

Ход игры:

Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и самостоятельно составляет творческий рассказ или сказку, используя данную картинку по предложенному алгоритму:

- ✓ Жили-были,
- ✓ Особое обстоятельство,
- ✓ Запрет,
- ✓ Нарушение запрета,
- ✓ Герой покидает дом,
- ✓ Враг начинает действовать,
- ✓ Появление друга помощника,
- ✓ Счастливый конец,
- ✓ Мораль.



Задание 8.

Игра «Составить описательный рассказ про животных подводного мира (Морская звезда, краб и морская черепаха)»

Цель: Развитие умения самостоятельно составлять описательный рассказ об объекте по предложенному алгоритму.

Материал: алгоритм.

Ход игры:



Ребенок находит карточку с заданием в ячейке, читает его название и составляет описательный рассказ по предложенному алгоритму:

- ✓ Действие, которое совершает объект,
- ✓ Место, где находится или обитает объект,
- ✓ Количество, как обитают,
- ✓ Части, из каких состоит,
- ✓ Цвет,
- ✓ Наука, которая изучает данный объект,
- ✓ Размер.

Задания по конструированию

Задание 1. Игра «Сложить Китёнка»

Цель: Развитие способности детей к наглядному моделированию через конструирование из конструктора «Фанкластик».

Материал: Набор конструктора «Фанкластик», схема.

Ход игры:

Используя заданное число деталей конструктора «Фанкластик» по цвету и размеру, ребенку необходимо сконструировать китёнка.



Задание 2. Игра «Сложить черепаху»

Цель: Развитие способности детей к наглядному моделированию через конструирование из конструктора «Фанкластик».

Материал: Набор конструктора «Фанкластик», схема.

Ход игры:

Используя заданное число деталей конструктора «Фанкластик» по цвету и размеру, ребенку необходимо сконструировать черепаху.



Задание 3. Игра «Сложить субмарину»

Цель: Развитие способности детей к наглядному моделированию через конструирование из конструктора «Фанкластик».



Материал: Набор конструктора «Фанкластик», схема.

Ход игры:

Используя заданное число деталей конструктора «Фанкластик» по цвету и размеру, ребенку необходимо сконструировать субмарину.

Задание 4. Игра «Сложить первую букву названия команды»

Цель: Развитие способности детей к наглядному моделированию через конструирование из конструктора «Фанкластик».

Материал: Набор конструктора «Фанкластик», схема.

Ход игры:

Используя заданное число деталей конструктора «Фанкластик» по цвету и размеру, ребенку необходимо сконструировать первую букву названия команды «О», «Д», «А».

Задания по шифрованию

Задание 1. «Зеркальные загадки»

Цель: закрепление умений детей при помощи зеркала разгадывать слова, написанные наоборот.

Материал: зеркало, схема, фломастер, альбомный лист при желании.



Ход игры: Используя зеркало, приложенное к схеме с правой стороны, ребенок читает зашифрованные слова, при желании записывая отгаданные слова.

Задание 2. «Пляшущие человечки»

Цель: закрепление умений детей использовать готовые шифр-схемы для разгадывания слов, закрепление умений записывать слова.

Материал: шифр-схема «Пляшущие человечки», фломастеры, альбомные листы, схема с зашифрованными словами.



Ход игры: Детям дается карточка-схема, на которой зашифровано название морского объекта (животное, растение, транспорт и т.д.). При помощи шифр-схемы

дети находят определенную фигуру «пляшущего человечка» и букву, которая соответствует этой фигуре. На альбомном листе фломастерами дети записывают получившееся название.

Задания по программированию

Задание 1. «Путешествие по морскому дну»

Цель: закрепление умений детей использовать готовые алгоритмы для составления траектории движения робота-помощника (Микибота).

Материал: робот-мышь Микибот, карточки-стрелки, схема.

Ход игры: Предложить детям по готовому алгоритму движения выложить карточки-стрелки и задать программу роботу-мышь.



Задание 2. «Путешествие по морскому дну»*

Цель: закрепление умений детей использовать алгоритмы для составления траектории движения робота-помощника (Микибота).

Материал: робот-мышь Микибот, карточки-стрелки, схема.

Ход игры: Предложить детям по алгоритму выложить карточки-стрелки, добавляя недостающие ходы и задать программу роботу-мышь. Каждое последующее задание предполагает увеличение числа пропущенных ходов.



Задание 3. «Путешествие по морскому дну»***

Цель: закрепление умений детей самостоятельно составлять алгоритмы движения робота-мышь, используя ограниченное количество карточек-стрелок.

Материал: робот-мышь Микибот, карточки-стрелки, схема.

Ход игры: Предложить детям, используя определенный (ограниченный) набор карточек стрелок, составить самостоятельно алгоритм движения робота-мышь.

