

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА –
УСТЬ – БАРГУЗИНСКИЙ ДЕТСКИЙ САД «ЗОЛОТАЯ РЫБКА»**

**ПРАКТИЧЕСКИЙ ОПЫТ РАБОТЫ
ПЕДАГОГОВ
«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**



Авторский коллектив: Т.И. Федорова, Т.В. Воробьева,
А.Н. Пантелеева, О.С. Медведева, С.Г. Алексеева,
Ю.Г. Сокольников, Е.П. Сорокина, А.И. Тимофеева,
Т.В. Марушева.

671623, БУРЯТИЯ, БАРГУЗИНСКИЙ РАЙОН
ПГТ. УСТЬ – БАРГУЗИН, УЛ. ЛЕРМОНТОВА 1
ТЕЛ. 91-329, ФАКС. (301-31)91-329.
ЭЛ. АДРЕС. dsribka@mail.ru

«Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов.»

К.Д.Ушинский

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность.

Эти и другие важнейшие качества вырабатываются не только в процессе специальных занятий, но также в игре, дающей ребенку:

- возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли;
- быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества);
- прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

Значение игры не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится:

- способом обучения;
- деятельностью для реализации творчества;
- методом терапии;
- первым шагом социализации ребенка в обществе.

Современные игровые технологии в ДОУ отводят ребенку роль самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающей средой. Это взаимодействие включает все этапы деятельности: целеполагание, планирование и организацию, реализацию целей, анализ результатов деятельности.

Развивающее обучение направлено на развитие всей целостной совокупности качеств личности. Игровые технологии в ДОУ позволяют воспитателю развивать самостоятельность, привести в движение внутренние процессы психических новообразований.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, воспитатель должен обладать доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумки и фантазии ребенка.

Игра полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым.

Важной особенностью современных игровых технологий, которые воспитатель использует в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра.

Воспитатель в игре решает сразу несколько проблем связанных с развитием творческих способностей: задания-ступеньки всегда создают условия опережающего развития способностей, занимаясь самостоятельно до своего «потолка», дети развиваются наиболее успешно.

Современные игровые технологии тесно переплетаются с технологиями проблемного обучения, предлагающими такую организацию учебно-воспитательного процесса, которая предполагает создание воспитателем проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность детей по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей. Целью проблемной технологии выступает приобретение усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие познавательных и творческих способностей детей.

Таким образом, современные игровые технологии охватывают широкий спектр развития способностей детей дошкольного возраста, обеспечивая эффективность усвоения материала. Однако, необходимо отметить, что подобное воздействие игровых технологий на ребенка достигается благодаря комплексному применению достижений педагогики и психологии.

В данном пособии представлены современные игры изготовленные своими руками педагогами МБДОУ «ЦРР – Усть – Баргузинский детский сад «Золотая рыбка».

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

КРУГИ ЛУЛЛИЯ (ТРИЗ ТЕХНОЛОГИЯ)

Воспитатель: Медведева Оксана Сергеевна

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ – Теория решения изобретательских задач.

Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

ТРИЗ для дошкольников:

- это система коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.

При использовании элементов ТРИЗ заметно активизируется творческая и мыслительная активность у детей, так как ТРИЗ учит мыслить широко, с пониманием происходящих процессов и находить своё решение проблемы. Изобретательство выражается в творческой фантазии, придумывании чего-то, что потом выразится в различных видах детской деятельности – игровой, речевой, художественном творчестве и др.

Применение ТРИЗ в обучении дошкольников позволяет вырастить из детей

настоящих выдумщиков, которые во взрослой жизни становятся изобретателями, генераторами новых идей.

Круги Луллия - одно из средств развития интеллектуально-творческих способностей детей, развития речи. Задачами в обучении ставятся в соответствии с содержанием образовательной деятельности на каждом возрастном этапе.

Цель пособия:

- содействовать расширению представлений по формированию у детей понятий, связанных с признаками объектов и изменением их

значений. Нельзя не отметить и универсальность игрового материала, используя лишь несколько колец, можно получить либо разные варианты игры, либо дополнения к проводимой



игре. Детям очень нравится это пособие, оно яркое, креативное, они с удовольствием самостоятельно заменяют кольца, комбинируют задания, пытаются сами определить цель и правила игры.

Игровые упражнения с детьми по кругам этого пособия решают следующие задачи:

- формируют понятие «признак», знакомит с именами признаков.
- учит восприятию проявлений признака в конкретном объекте, его типичности и парадоксальности, нахождению причинно-следственных связей между объектами.
- развивают навыки фантастического преобразования объектов;
- формируют способность увидеть суть проблемы;
- развивают познавательную активность;
- развивают представления о сенсорных эталонах;
- обогащают активный и пассивный словарь ребенка;
- формируют способность решать проблемные ситуации;

Формы организации образовательной деятельности:

- образовательные ситуации (например, по речевому и познавательному развитию);
- игровые обучающие ситуации;

- самостоятельная игровая деятельность детей.



Варианты дидактических игр на основе кругов Луллия.

1 часть: Задание по реальным ситуациям:

- выбери какой либо объект;
- подбери материал из которого он изготовлен;
- выбери цвет;
- определи местонахождение предмета.

Например:

шуба - (ткань) - белая - улица

телефон - пластмасса - голубой - дом

ракета - металл - серебристый - космос

2 часть: Задание на развитие фантазии:

Наугад выбери по одному показателю с каждого круга и объясни практическую значимость данного объекта.

Например: Под стрелкой оказались следующие сектора: стекло, стул, космический корабль.

Обсуждается ситуация: На космическом корабле остро необходим стеклянный стул золотого цвета, почему? - потому чтонапример жители планеты носят золотые костюмы и это их корабль.

Например:

В: У мамы есть шуба. (пальто) Какая она может быть?

Дети: Из меха (меховое), из ткани (драп) - драповое.

В: Цвет какой может быть?

Дети: Белый.

В: А красным может быть шуба? (пальто)

Дети: Да, только мех нужно покрасить краской.

В: Где носят?

Дети: На улице.

В: А в лес можно надеть шубу? И т.д.

3 часть: Придумать фантастическую историю:

- про потерянный телефон,
- путешествие шубы;
- сказку о том как герои попали в будущее и т.д.

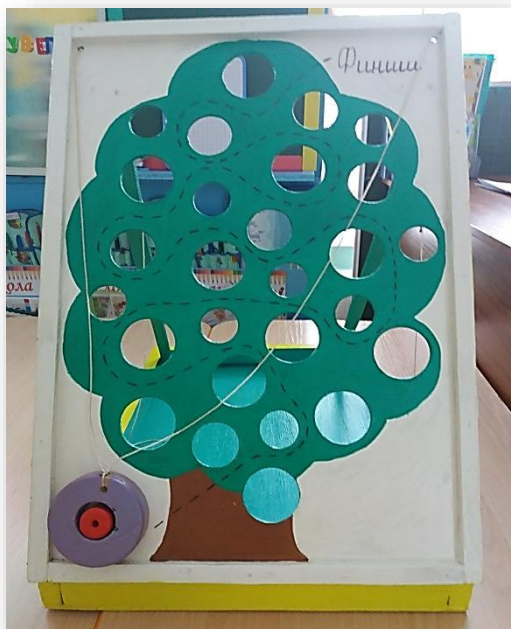
ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

«ЛАБИРИНТ»

Цель: развивать глазомер, ловкостью, умением манипулировать двумя руками одновременно, усидчивостью и терпение.

Ход игры:

Игра представляет собой деревянный планшет. На переднем плане нарисован четкий контур большого дерева, внутри дерева находится множество отверстий разных размеров. Между отверстиями проходит пунктирная линия. Она начинается у ствола дерева и заканчивается на самой верхушке дерева. Внизу дерева прикреплена на двух тонких веревочках мышка. Посередине у нее полость, в которой находится маленький «золотой» шарик. Мышке надо донести шарик от ствола



дерева до верхушки по пунктирному пути. Вы должны подтягивать эти веревочки вертикально, манипулируя двумя руками одновременно: вверх, то влево, то вправо, то

немного вниз, чтобы не попасть в дырочку, иначе шарик провалится в дырочку и скатится вниз к основанию дерева, а мышке придется начинать путь сначала

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

ГЕОКОНТ

Геокоонт – необычная развивающая доска со штырьками, к которой прилагаются резиночки. С помощью резинок на доске создаются разные фигуры и рисунки.

Цель игры:

- Развитие внимания, памяти и усидчивости.
- Развитие мелкой моторики и сенсорных эталонов.
- Развитие воображения и творческих способностей ребенка.
- Развитие математических способностей и пространственного мышления.

Ход игры:

Сначала нужно познакомить ребенка с игрой геокоонт, показать, как одевать и снимать резиночки. Играть с ним можно даже малышам, примерно с двух лет. Для них нужен планшет с небольшим количеством штырьков и, конечно, они должны играть под наблюдением взрослых. Уже с трех лет ребенок может создавать разные фигуры и простые рисунки под руководством взрослого. Постепенно задания усложняются и нужно не забывать давать ребенку волю для его собственного воображения.



ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

КУБ «КРУГЛЫЙ ГОД»

Цель игры:

- Повышать интерес детей к получению знаний об окружающем
- Развивать умственные и творческие способности, связную речь воспитанников.

Куб устроен по принципу «от простого к сложному». Внутри него находится серия кубиков «Времена года», рассматривая которые дети закрепляют приметы каждого времени года. А затем учатся составлять



описательные рассказы о каждом времени года с помощью алгоритмов, изображенных на каждой грани куба.

Куб «Круглый год» - многофункционален, мобилен, компактен, прост в изготовлении, удобен в использовании.

Такие кубы многофункциональны, просты в изготовлении, удобны в использовании. В такие кубики дети будут играть с большим удовольствием.

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «ВЕСЕЛЫЕ РЕЗИНОЧКИ»

Цель игры: развитие логического мышления, наблюдательности, внимания, памяти, совершенствуется мелкая моторика, скорость реакции, а самым маленьким игрокам игра помогает закрепить знание цветов и навыки счета.

Подготовка к игре:

Чтобы начать игру, сложите карточки в стопку. Положите посередине молоток или звонок так, чтобы все могли до него дотянуться, высыпьте рядом резинки, перемешав цвета. Перетасуйте все карты и разместите их, «рубашками» кверху, с другой стороны от молотка или звонка.

Начинаем играть:

Один из участников переворачивает верхнюю карту. Игроки должны надеть резинки на руку по схеме, изображенной на карте, соблюдая расположение и цвет резинок. Тот, кто сделает это первым, бьет молотком по столу рукой или нажимает на звонок, на которую надеты резиночки. Остальные игроки проверяют, правильно ли выполнено задание. Если задание выполнено правильно, то игрок забирает карту себе. Если задание выполнено с ошибками, то игрок не только не получает карту, но и лишается одной из своих, ранее выигранных. Если игрок еще не выиграл ни одной карты, то он может пропустить следующий ход. (Если в игру играют только двое, то тогда второй игрок автоматически выигрывает карту). После каждого раунда все резиночки снимаются с пальцев и складываются обратно возле молотка или звонка. Победитель раунда открывает следующую карту. Побеждает тот, кто первым соберет 5 карт.

Для старших детей есть вариант игры «вслепую», когда картинка переворачивается всего на несколько секунд, а затем снова прячется. Игроки должны по памяти выполнить задание.



ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«А НУ – КА СОСЧИТАЙ!»

Эта игра рассчитан на детей 5 - 7 лет. Материал будет полезен как воспитателям, так и родителям.

Цель: развитие логического мышления, памяти, внимания.

Задачи:

- закреплять умение соотносить количество предметов с числом, его обозначающим, в пределах 10;
- закреплять умение находить «соседей» числа;
- отрабатывать навыки сложения и вычитания в пределах 10.

Ход игры:

Надо прикоснуться одним проводком к заданию, а другим – к ответу. При правильном ответе лампочка загорится.

Варианты заданий:

1. «Найди «соседей» числа» – ребенку предлагается рассмотреть карточку с заданиями, прикоснуться одним проводком к заданию, выбрать правильный ответ и прикоснуться другим проводком к ответу;
2. «Сосчитай предметы и покажи, сколько их» - ребенку предлагается сосчитать количество предметов, изображенных на рисунке и соотнести их с числом;
3. «Реши примеры» - ребенку предлагается найти ответ на предложенные примеры;
4. «Составь задачу по примеру и реши ее» - попросить ребенка придумать задачу по предложенному примеру;

Это варианты заданий по формированию математических представлений.

Основу этой игры можно использовать и для других заданий. Например, предложить детям карточки с заданиями: «Угадай, чей домик?» (Птица-гнездо, медведь – берлога, лиса – нора и т.д.). Все зависит от цели, поставленной воспитателем.



ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«ВОЛШЕБНЫЕ ЧАСИКИ»

Цель игры: систематизировать и углубить знание ребенка в разных образовательных областях, развить память, внимание, творческое мышление, мелкую моторику рук.

Задачи: помочь ребёнку в формировании основных навыков: дать общее понятие о цифрах, научить ребенка считать, отличать цифры, различать животных, давать им правильное название, научиться пользоваться часами и определять время, закрепить знания детей о животных и числах; воспитать наблюдательность, вежливость, активность.

Вид дидактической игры – познавательный.

Описание игры:

Два плотных листа фетра, представлены в виде интересной книги, открывая которую ребенок попадает в волшебный мир цифр и животных. В центре расположены большие стрелки от часов. Которые вращаются – розовая показывает часы, зеленая – минуты. Вокруг находится циферблат из розовых цифр. Возле каждой цифры пришита пуговичка, на которой прикреплены забавные и веселые зверюшки. Каждая зверюшка имеет свою цифру.

- 1 – утёнок
- 2 – черепашка
- 3 – рыбка
- 4 – ёжик
- 5 – слоник
- 6 – обезьяна
- 7 – медведь
- 8 – дельфин
- 9 – мышка
- 10 – лягушка
- 11 – сова
- 12 – котенок



К каждому животному пришита резинка в виде петельки, для пристегивания. Данная игра усложняется постепенно, последовательно. Обязательно нужно помнить, что ребенок играет. Нельзя играть долго, лучше чаще, чтобы у ребенка оставался интерес.

Начинать изучать цифры, животных с детьми рекомендуют с 2-3 лет. На необычных часах изображены цифры, постоянно показывая их, рассказывая, как выглядят, ребенок будет играть и в тоже время запоминать. Помимо цифр на часах есть еще различные животные. Чем чаще ребенок будет изучать веселых животных и цифры, весело проводить время, играть, тем быстрее он добьется успеха.

Пример игры:

1. Раскладываем животных, показываем и рассказываем про каждого из них. Можно задавать вопросы: где у нас обезьяна? А какой зверь у нас живет в Африке? И т.д. В процессе игры ребенок запоминает яркие игрушки быстрее, чем на картинках, так как

может их потрогать, поиграть. Так можно привить интерес к изучению животных. Более взрослым деткам данная игра помогает развивать представление о пространстве: Ребенок стрелочки может передвигать вверх, вниз назад, вперед.

2. Ребенок должен найти одинаковые цифры на игрушке и на часах, и положить рядом. Более старшие детки, уже могут учиться пристегивать игрушку на пуговички, а также уже говорить цифры. Развивает логическое мышление.
3. Ребенку нужно объяснить, что маленькая стрелка показывает, сколько сейчас часов, а большая – сколько минут. Стрелочки крутятся все время в одну сторону. Когда большая стрелочка подходит к 12, маленькая тоже перемещается на 1 час. (Показать наглядно) Можно задавать различные вопросы: Во сколько мы встаем с утра в садик? Во сколько ты обедаешь? Где должна быть стрелочка, когда приходит время ложиться спать? Ребенок может крутить стрелочки играя куклой, которую нужно разбудить, покормить и уложить спать.

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «ЧИСЛОВОЙ ДОМИК»



Задачи: Закреплять состав числа в пределах 10; учить раскладывать число на два меньших и составлять из двух меньших большее. Учить детей составлять и решать арифметические задачи на сложение и вычитание.

Материалы к игре: Много разных карточек с цифрами на крыше от 6 до 10 и карточки - окошки с цифрами от 0 до 10.

Воспитатель: Алексеева Светлана Геннадьевна

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «ЯБЛОНЯ»

Задачи:

Развивать умение застегивать/расстегивать пуговицы; развивать первичные представления о цвете (зеленый, красный, желтый), форме, количестве (один, много), об окружающем мире; воспитывать отзывчивость, чуткость; обогащать и активизировать словарный запас.



Описание игры:

Игра состоит из нескольких заданий:

Поиграем в «Ураган» - дуя на дерево и раскачивая его одной рукой, воспитатель или ребёнок отстёгивает от него яблоко. «Бабах! Ветер сдул яблоко, оно упало на землю». Предлагают ребёнку побыть ветром – подуть, покачать дерево, затем отстегнуть яблоки. Следующий этап, ребенок развешивает (пристёгивает) яблоки на дерево. В течение игры спросить у ребёнка. «Сколько яблок упало на землю? Сколько яблок развесили?

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

«КТО, ЧТО ЕСТ»



Цель:

- Закрепить знания детей о том, чем питаются разные домашние и дикие животные;
- Развивать мышление, внимание; речь, а также развивать мелкую моторику рук;
- Воспитывать бережное отношение к диким и домашним животным.

Воспитатель выдает детям прищепки с мордочками животных и круг с различными видами пищи. Ребенку необходимо прикрепить прищепку с картинкой животного на круг около пищи, которую употребляет данное животное.

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

«УГОДАЙ, ЧЕЙ ХВОСТ?»

Цель: развитие познавательного интереса.

Задачи: учить правильно называть животных, части тела животного, узнавать известных зверей по неполному изображению (без хвоста). Побуждать детей дифференцировать животных по окраске, внешним отличительным признакам. Обогащать словарный запас, активизировать понятия «большой», «маленький». Развивать способность концентрировать внимание, логическое мышление, зрительное восприятие, связную речь.

Описание и приёмы проведения игры



Воспитатель рассматривает с детьми изображения животных. Беседует с детьми, уточняет, каких животных они видят, чего не хватает зверям (хвоста). Затем предлагает детям подобрать каждому животному свой хвост. После того как все хвосты положены в соответствии с животными, дети вместе с воспитателем проверяют, нет ли ошибки.

Усложнение:

Оставить хвост, а изображение нужного животного убрать. Например, оставить хвост петушка, а самого петушка убрать. Это даст ребёнку возможность логически мыслить, понять, что хвост петуха никому не подходит значит, не хватает изображения петуха.

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

«ИГРЫ С ПРЕЩЕПКАМИ»



Цель: развитие мелкой моторики рук, закрепление сенсорных навыков и пространственных представлений, развитие воображения, речи. Закреплять знания цветов. Воспитывать эмоциональное отношение к результатам своего труда, усидчивость, терпение.

Ход игры. Воспитатель обращает внимание детей, что художник нарисовал предмет, но некоторые детали забыл прорисовать. Предложить детям помочь художнику и с помощью прищепок закончить изображение.

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ «КОЛОБОК»

ДЛЯ ДЕТЕЙ 2-3 ЛЕТ

Лабиринт - это головоломки с различными вариантами сложности. Прохождение лабиринта у детей развивает логическое и пространственное мышление. Игра хорошо развивает терпение. Лабиринт всегда считался сложным испытанием, требующим внимательности и упорства. Ребенку понадобится определенное усилие, чтобы найти выход.

Лабиринт для детей второй группы раннего возраста - это прекрасный способ улучшить координацию



движений их рук, развивать внимательность и совершенствовать мелкую моторику.

Цель: Развитие процессов внимания, памяти, мышления, воображения.

Задачи:

- Познакомить детей с сенсорными эталонами формы, цвета, величины;
- Способствовать освоению математического содержания: геометрические фигуры;
- Способствовать развитию мелкой моторики, координации движений;
- Развивать творческие способности;
- Закрепить знания содержания сказки «Колобок»;
- В процессе игровой деятельности продолжать развивать активное речевое общение детей, расширять и обогащать их словарный запас;
- Развивать понимание речи;
- Побуждать детей слушать речь взрослого, способствовать развитию взаимодействия и общения ребёнка с взрослым и сверстниками;
- Развивать у детей память, мышление, внимание;
- Поощрять стремление детей к дидактическим играм, вызывать желание играть в них.

Материал: Большая картонная коробка, втулки от бумажных салфеток, каретка из под яиц, капсулы киндер-яиц, прищепки, жёлтый шарик (колобок).

При путешествии колобка ему на пути встречаются не только лесные жители но и математические препятствия в виде дидактических игр:

Игра «Морковки для зайчат»

Цель: учить детей дифференцировать предметы по размеру (большой – маленький).

Игра «Спрячь мышку в домик»

Цель: развивать представления детей об основных цветах и геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник) .

Игра: «Мишкин мёд»

Цель: способствовать запоминанию и соотнесению основных цветов (красный, жёлтый, синий, зелёный, белый).

Игра с бельевыми прищепками «Поможем лисичке»

Цели: формирование умения сличать и объединять предметы по признаку цвета, развитие мелкой моторики рук у детей.

Учитель – логопед: Сокольникова Юлия

Геннадьевна

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ ЗВУКОВОЙ ПАРОВОЗИК

Цель игры: Развитие и совершенствование фонематических процессов, звукового анализа и



синтеза, а именно определение позиции звука в слове, а также развитие мелкой моторики.

Оборудование: 13 ламинированных планшетов формата А-4 (макси) и 42 ламинированных карточки формата А-6 (мини), на которых изображён предмет и обозначен искомый звук, а также нарисованы вагончики с тремя окошечками, где одно закрашено, в соответствии с позицией звука в слове (в начале, в середине и в конце). Прищепки.

Ход игры:

Нужно с помощью прищепки обозначить позицию предложенного звука в названии этого предмета.

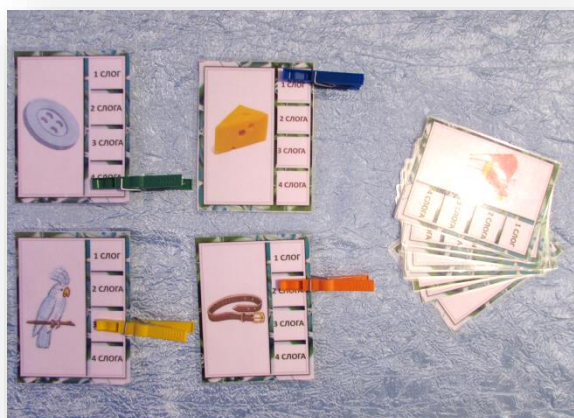


ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

«СКОЛЬКО В ДОМЕ СЛОГОВ»

Цель игры: Развитие слоговой структуры слова (умения определять количество слогов в слове), преодоление нарушений слоговой структуры слов у детей, а также развитие мелкой моторики.

Оборудование: 42 ламинированных карточки, на которых изображён предмет, сбоку квадратиками отмечены количество слогов (1 слог, 2 слога, 3



слога, 4 слога) Прищепки.

Ход игры:

Нужно с помощью прищепки обозначить количество слогов в названии предмета, изображённого на картинке.

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

НАСТЕННОЕ ПАННО

«ГОРОД ЗВУКОВ И БУКВ»

Сделанное своими руками прямоугольное панно из ДВП, размером 2 м*1 м, на голубом фоне которого нарисован масляными красками «Город звуков и букв».

Предназначено с образовательной целью для детей старшей и подготовительной группы и как элемент оформления логопункта.

Цель: Уточнение и закрепление знаний о звуке и букве, деления звуков на гласные и согласные, понятия «гласные буквы», цветового обозначения гласных и согласных.



ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ «ШЕСТИЦВЕТИКИ»

Цель: Уточнение и закрепление знаний о согласных звуках, деления их на твёрдые и мягкие согласные на примере определения их в названиях предлагаемых картинок, цветового обозначения согласных, определение позиции искомого звука: в начале, в середине и в конце, а также выполнение ряда лексико-грамматических заданий по предлагаемым картинкам.

Описание:

Пособие представляет собой сделанное своими руками прямоугольное панно из ДВП, размером 1м*0,5 м, на голубом фоне которого нарисованы масляными красками два цветка, каждый с шестью лепестками разного цвета, с прикреплёнными шурупчиками на



лепестках. У одного цветка -сердцевина синего цвета, что означает твёрдость согласных звуков, а у другого сердцевина зелёного цвета, что означает мягкость согласных звуков, а также изображение птички, которая несёт в клюве плакат с лексико-грамматическими



заданиями.

А также к панно прилагается 4 комплекта картинок в футлярах по 12 картинок в каждом, со звуками (С,Сь), (З,Зь), (Р,Рь) с отверстиями для шурупчиков.

Предназначено с образовательной целью для детей старшей и подготовительной группы.

Ход игры:

1 этап: Перед ребёнком раскладываются 12 картинок с определёнными звуками, например на (Р,Рь). Ребёнок развешивает картинки на соответствующие цветки, деля их по твёрдости-мягкости.

2 этап: Выполняет лексико-грамматические задания, в соответствии с цветом лепестков на которых висит картинка.



Старший воспитатель: Воробьева Татьяна Викторовна

Музыкальный руководитель: Марушева Татьяна Викторовна

Воспитатель: Максимова Анна Васильевна

ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

БИЗИБОРДЫ

Бизиборд - это развивающая доска для детей, которая представляет собой деревянную панель с закреплёнными на её поверхности различными предметами. Автором и изобретателем данной доски является Мария Монтессори - итальянский педагог, врач, учёный и философ.

A photograph of a wooden board with various colorful felt cutouts and small figures attached to it. The board is mounted on a wall. The cutouts include a monkey, a rabbit, a fox, a dog, a cat, a bird, a fish, a frog, a butterfly, a flower, a leaf, a star, a heart, a circle, a square, a triangle, a rectangle, a diamond, a hexagon, a heptagon, an octagon, a nonagon, a decagon, a hendecagon, a dodecagon, a trapezoid, a parallelogram, a rhombus, a kite, a diamond, a square, a rectangle, a triangle, a circle, a sphere, a cylinder, a cone, a cube, a sphere, a cylinder, a cone, a cube, a sphere, a cylinder, a cone, a cube. The board is decorated with a green felt strip at the top, a blue felt strip in the middle, and a yellow felt strip at the bottom. The cutouts are arranged in a grid-like pattern. The board is made of light-colored wood. The background is a plain white wall. A blue and gold patterned rug is visible in the bottom left corner.



ИГРОВОЕ ПОСОБИЕ

МУЗЫКАЛЬНЫЙ СУНДУЧОК

Музыкальный руководитель: Татьяна Викторовна Марушева

Лэпбук (англ. lapbook) - интерактивная папка для детей на заданную тему.

Данный лэпбук изготовлен для работы с детьми младшей и средней групп детского сада, в помощь музыкальным руководителям и воспитателям. Для проведения традиционных занятий, для индивидуальной работы с детьми, а так же для самостоятельной работы детей.



1. Приветствие – в этом разделе находятся разные приветствия (как можно здороваться, приветствовать друг друга на занятиях, а так же в игровой деятельности)
2. Картотека пальчиковых игр – в этом разделе подобраны всевозможные пальчиковые игры для детей данного возраста.
3. Музыкально-дидактическая игра «Гусеница» - это игра на развитие ритмического слуха.
4. Круг Луллия – для определения настроения произведения.
5. Музыкальные загадки – загадки об инструментах.
6. Музыкально-дидактическая игра на развитие ритмического слуха «Осенний паровозик»



7. Музыкально-дидактическая игра «Эмоциональные грибочки» - определение настроения музыкального произведения, а так же на эмоциональное состояние ребёнка. (для подражания)
8. Найди песенку - игра на развитие слуховой памяти и соотнесения произведения с временем года.

9. Музыкально-дидактическая игра на развитие тембрового слуха «Кто в домике живёт»

10. Музыкально-дидактическая игра «Где мои детки»- игра на развитие звуковысотного слуха.
11. Картотека русских народных игры – игры с пение на русские народные потешки, прибаутки, хороводы для детей младшей и средней групп детского сада.
12. Рефлексия – карточки.

**671623, БУРЯТИЯ, БАРГУЗИНСКИЙ РАЙОН
ПГТ. УСТЬ – БАРГУЗИН, УЛ. ЛЕРМОНТОВА 1
ТЕЛ. 91-329, ФАКС. (301-31)91-329.
ЭЛ. АДРЕС. dsribka@mail.ru**