

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребёнка – детский сад № 2 «Радуга Детства»

**Областная заочная педагогическая научно-  
практическая конференция «Актуальные  
проблемы педагогической теории и  
образовательной практики: традиции,  
перспективы, инновации»**

*Сборник тезисов 7  
«Применение ИКТ для развития дошкольников»*

*Сборник тезисов 8  
«Игровые технологии в дошкольном периоде»*



ГО Богданович, 2020 год

Сборник содержит материалы *заочной областной педагогической научно-практической конференции «Актуальные проблемы педагогической теории и образовательной практики: традиции, перспективы, инновации»*. В сборнике представлен инновационный опыт работы педагогов дошкольных образовательных организаций, представляющие интерес для педагогической общественности по направлениям *«Применение ИКТ для развития дошкольников»* и *«Игровые технологии в дошкольном периоде»*

Материалы заочной областной педагогической научно-практической конференции *«Актуальные проблемы педагогической теории и образовательной практики: традиции, перспективы, инновации»* представлены руководящими и педагогическими работниками системы дошкольного образования Свердловской области.

Составители:

Сумская Екатерина Сергеевна – социальный педагог МДОУ «ЦРР №2 «Радуга Детства»;

Демина Галина Александровна – заместитель директора МДОУ «ЦРР №2 «Радуга Детства».

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребёнка – детский сад № 2  
«Радуга Детства»

## Содержание

1	<b>Бурнатова Т.С.</b> Интерактивно-музыкальная игра, как средство развития музыкальных способностей детей дошкольного возраста	5
2	<b>Павлова Т.В.</b> Мини-роботы Bee-bot «Умная пчела» как средство развития пространственного мышления и алгоритмических навыков у старших дошкольников	9
3	<b>Мехонцева И.Н.</b> 3D-технологии: использование 3D ручки в образовательном процессе	16
4	<b>Ляпустина О.А.</b> Математическое развитие с использованием интерактивной доски «Решение арифметических задач»	19
5	<b>Кудрявцева Ю.С.</b> Игровые технологии в логопедической работе как средство развития детей с ОВЗ	32
6	<b>Балакина Н.А.</b> Игровые технологии в математическом развитии детей младшего дошкольного возраста	38
7	<b>Кольцова Л.В.</b> Использование современных игровых технологий в образовательном процессе ДОУ в соответствии с ФГОС ДО	43
8	<b>Лошманова Н.Ю., Копылова В.П.</b> Игры детей раннего возраста с конструктором «Тико-малыш»	47
9	<b>Фетисова М.А.</b> Конспект непосредственно - образовательной деятельности по познавательному развитию, с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича «Подарок из Фиолетового леса»	52
10	<b>Белоусова Г.А.</b> Сборник систематизированных игр для развития речи у детей дошкольного возраста с ОВЗ	57

## **Интерактивно-музыкальная игра, как средство развития музыкальных способностей детей дошкольного возраста**

Бурнатов Т. С.  
музыкальный руководитель,  
МАДОУ «Детский сад №28»  
г. Ирбит

Федеральный государственный образовательный стандарт, стратегия построения информационного общества в России формируют запрос не только на обновление требований к дошкольному образованию, но и обновление информационно-образовательной среды образовательных организаций, а так же эффективное использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

Согласно новым требованиям ФГОС, внедрение инновационных технологий призвано, прежде всего, улучшить качество обучения, повысить мотивацию детей к получению новых знаний и ускорить их процесс усвоения. Их внедрение позволяет существенно обогатить, качественно обновить образовательный процесс и повысить его эффективность. Средства ИКТ позволяют визуализировать для детей изучаемые объекты, явления, моделировать процессы и ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни, использовать средства, благодаря которым обучение осуществляется в игровой форме.

«Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». (Сухомлинский В. А.)

Все мы знаем насколько значима игра для ребенка в любом проявлении, а также в его самостоятельной деятельности. Воспитание детской самостоятельности и инициативности является одним из главных вопросов дошкольного воспитания. Изучая мир самостоятельно, ребенок получает большой опыт

восприятия действительности, узнаёт новое в различных образовательных областях.

Возникновение активной самостоятельной музыкальной деятельности является сложным процессом, так как оно учитывает устойчивый интерес ребенка к музыкальной культуре, а также подразумевает высокое качество воспитывающего и развивающего обучения на музыкальных занятиях.

Одним из инновационных направлений являются компьютерные и мультимедийные интерактивные игры, которые позволяют в доступной игровой форме развить логическое мышление детей, а также усилить творческую составляющую учебного процесса.

Интерактивные игры – это информационно-коммуникационное средство, направленное на деятельность дошкольника, происходящее в онлайн режиме. Интерактивные игры дают возможность детям и интересом изучать новый материал, а также закреплять изученное.

Использование мной интерактивных игр осуществляется как в непосредственно образовательной музыкальной деятельности, так и в индивидуальной работе с дошкольниками.

Сегодня современные технические средства позволяют создавать новые интерактивные музыкальные игры, но с теми же задачами, как например, развивает ритмический слух, музыкальное восприятие, знакомится с различными видами музыкальных жанров, что способствует обогащению словарного запаса ребенка музыкальными терминами.

В своей работе для создания интерактивных музыкальных игр, я использую авторскую программу «Интерактивный редактор Сова».

Интерактивный редактор Сова – это программа, которая позволяет создавать собственные интерактивные занятия на любую тематику.

Разработанные интерактивные музыкально-дидактические игры для дошкольников: «Симфонический оркестр», «Какой музыкальный инструмент лишний», «Угадай мелодию»,

«Дождик», «Музыкальное дерево», «Путешествие в музыкальное королевство» я активно использую в своей педагогической работе. Игры направлены на развитие у дошкольников музыкального слуха: ритмического, динамического, звуковысотного, тембрового, ладового. Например, игра «Дождик» и «Путешествие в музыкальное королевство» развивают у детей чувство ритма, восприятие сильной доли в размерах. Игра «Угадай мелодию» и «Музыкальное дерево» направлена на развитие звуковысотного и динамического слуха. Игры «Симфонический оркестр» и «Какой музыкальный инструмент лишний» развивают тембровый слух и дают представление о групповой принадлежности музыкальных инструментов.

Пример использования интерактивной музыкальной игры «Какой музыкальный инструмент лишний».

Интерактивная игра предназначена для детей от 5 до 7 лет. Игра знакомит детей с музыкальными инструментами и формирование умения их классифицировать по видам. Дети знакомятся с интерактивной музыкально-дидактической игрой, её содержанием, правилами, игровыми действиями. Педагог объясняет правила, с помощью которых дети будут действовать. Начав игру, дети знакомятся с музыкальными инструментами и выделяют характерные признаки инструмента, определяя схожесть и различие инструментов представленных на экране. Выбрав один из лишних музыкальных инструментов, ребенку предоставляется возможность поиграть на музыкальном инструменте. Под веселую музыку ребенок может играть самостоятельно, а может позвать своих друзей для совместной игры. Для того чтобы игра проходила весело, интересно, в хорошем темпе, дети должны довольно легко и быстро узнавать различные свойства музыкальных звуков.

Данная игра является прекрасным средством для развития тембрового слуха, а также творческого импровизационного мышления. Способствует знакомству с музыкальными инструментами в процессе игры на них.

К числу конкретных задач, решаемых в процессе работы над играми, относятся:

- формирование у детей представлений о звуках, громких и тихих, высоких и низких;

- развитие способности воспринимать взаимосвязь между разными по длительности звуками и воспроизводить их;

- развитие музыкально-ритмической памяти;

- развитие способности к творческой импровизации.

Осуществляя систематическую работу по применению интерактивных игр, заметила, что их использование позволяет оптимизировать музыкально - образовательную деятельность. Изображение на экране, анимация, графика, звук - всё это увлекает дошкольников, что проявляется в ярко - выраженных положительных эмоциях, дети становятся более активными, внимательными.

Использованию интерактивных музыкальных игр в практике показал, что такие игры позволяют в доступной для детей форме развивать тембровый, мелодический, динамический слух, чувство ритма, способность различать характер и настроение музыкального произведения и музыкальных инструментов. Накопленный мною музыкально - дидактический материал позволил существенно обогатить, качественно обновить музыкально - образовательную деятельность, сделав процесс обучения увлекательным, а развитие у ребенка музыкальных способностей более эффективным.

Таким образом, применение компьютерных и интерактивных музыкально-дидактических игр в дошкольном обучении возможно и необходимо, оно способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, всестороннему развитию дошкольника.

Список литературы

1. Калинина, Т.В. Управление ДОУ. Новые информационные технологии в дошкольном детстве. - М.: Сфера, 2008.

2. Кононова, Н.Г. Музыкально-дидактические игры для дошкольников: из опыта работы музыкального руководителя / Н.Г. Кононова. - М.: Просвещение, 1982. – 308 с.

3. Радынова, О.П. Музыкальное развитие детей / О.П. Радынова. - М.: Просвещение, 1997. – 119 с.

### **Мини-роботы Bee-bot «Умная пчела» как средство развития пространственного мышления и алгоритмических навыков у старших дошкольников**

Павлова Т.В.,  
воспитатель МАДОУ детский сад № 15  
ГО Богданович

Период дошкольного детства относительно всей жизни человека недолог, но он насыщен познанием, каждый день приносит ребенку что-то новое, неизведанное. Развитие ориентировки в пространстве, по свидетельству многих авторов, является одной из важных сторон общего умственного развития ребенка. Исследования Б.Г. Ананьева, А.А. Люблинской, Р.Ж. Каримовой и других педагогов и психологов говорят о том, что отражение пространственных представлений ведет к более полному познанию ребенком внешнего мира и является фундаментом для перехода к пониманию более сложных связей и отношений.

Познавательная активность и пространственное мышление развивается из потребности в новых впечатлениях, которая присуща каждому человеку от рождения. В дошкольном возрасте на основе этой потребности, в процессе развития ориентировочно-исследовательской деятельности, у ребенка формируется стремление узнать и открыть для себя как можно больше нового. Многие авторы, занимающиеся проблемой изучения пространственных представлений относят их к базису, над которым надстраивается вся совокупность высших психических процессов - письмо, счет, чтение и т.д.

В настоящее время актуальным является поиск новых подходов к формированию пространственного мышления дошкольников: выбор педагогических технологий, направленных



на развитие познавательных способностей детей, поиск средств развития интеллектуальных способностей дошкольников и новых форм работы с обучающимися в ДОО.

Воспитание и образование детей сегодня невозможно представить без использования технических и компьютерных средств. Компьютерные информационные технологии все увереннее проникают в различные сферы жизнедеятельности человека. Воспитание и образование детей сегодня невозможно представить без использования технических и компьютерных средств. В настоящее время компьютер - это дидактическое средство с весьма широкими возможностями, а также средство повышения эффективности образовательного процесса. Компьютер предстает не предметом изучения, и не средством обучения информатике, а универсальным средством применения информационных технологий для обучения и воспитания детей.

В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации», вступившем в силу с 01 сентября 2013 года, компьютеры, информационно-телекоммуникационные сети, аппаратно-программные и аудиовизуальные средства, печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы и иные материальные объекты, необходимые для организации образовательной деятельности относятся к средствам обучения и воспитания (статья 2. п. 26)

Цель информатизации образования - повышение качества образования в соответствии с требованиями современного общества. Информатизация ДОО - процесс обеспечения методологией и практикой разработки и оптимального использования современных средств ИКТ, ориентированных на реализацию психолого-педагогических целей обучения, воспитания. Очень важным элементом этой работы является подготовка воспитанников ДОО их к будущей работе в информационном обществе, поскольку им будет необходимо:

- хорошо владеть разными типами прикладных программ;
- уметь самостоятельно осваивать программные продукты, выбирать адекватный инструмент под задачу;

- иметь поставленную дисциплину ума (алгоритмическое мышление, системный подход) и дисциплину действий (работа по инструкции, планирование, выполнение и презентация работ, коллективные работы).

Для достижения положительных результатов этой работы под руководством педагога ребенок должен пройти ряд этапов.

Один из основных этапов на этом пути – *формирование умения составлять алгоритмы*.

*Алгоритм* — точная конечная последовательность действий исполнителя, приводящая к получению искомого результата.

На практике алгоритмы составляют для решения тех или иных задач, т.е. получения необходимых результатов по заданным исходным данным. Вид алгоритма, да и сама возможность его написания зависят от исполнителя (это может быть и человек, и автоматическое устройство), или точнее, от его системы команд (т.е. набора инструкций, которые он «умеет» выполнять), а также от типа решаемой задачи. Поэтому все алгоритмы делятся на линейные, разветвляющиеся и циклические.

*Линейный алгоритм* — алгоритм, в котором каждое действие выполняется однократно последовательно друг за другом.

*Разветвляющийся алгоритм* — алгоритм, в котором та или иная последовательность команд выполняется в зависимости от истинности некоторого условия.

*Циклический алгоритм* — алгоритм, в котором подряд идущая группа команд выполняется многократно.

В настоящее время в ДОУ осваиваются инновационные практики по применению в образовательной деятельности интерактивного оборудования, образовательной робототехники, легио-технологий, начального программирования с использованием мини-робота Bee-Bot «Умная пчела».

Программируемый робот Bee-bot: - автоматическое устройство, созданное по принципу живого организма. Действуя по заранее заложенной программе и получая информацию о внешнем мире от датчиков. С помощью данного устройства дети

могут задавать роботу план действий и разрабатывая для него различные задания (приключения). Работа с «Умной пчелой» учит детей структурированной деятельности, развивает мышление, воображение и предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственной связи, а так же навыки счета, чтения, прогнозирования ситуации.

Для работы с детьми разработаны и используются специальные коврики. На них расположены дорожки, по которым пчелка путешествует по разным объектам.

Создавая программы для робота, выполняя игровые упражнения, ребенок учится ориентироваться в окружающем его пространстве, только правильно направив его «вперед», «назад», «направо» или «налево» малыш достигнет желаемого результата. Можно уверенно говорить о том, что игры с «Умной пчелой» развивают пространственную ориентацию дошкольника.

Проблема ориентации человека в пространстве широка и многогранна. Она включает как представление о величине и форме, так и пространственное различие, и восприятие пространства, и понимание различных пространственных отношении (определение положения предмета в пространстве между другими предметами, восприятие глубины и др.).

В более же узком значении выражение «пространственная ориентация» имеет в виду ориентировку на местности. Понятие ориентировка в пространстве входит оценка расстояний, размеров, формы, взаимного положения предметов и их положения относительно тела ориентирующегося.

Давая игрушке команды, мы можем заставить ее ходить туда и так, куда и как нам нужно, выполняя поставленные игровые задачи. Можно «поселить» на плоскости несколько роботов и сделать так, что каждый из них будет «жить своей жизнью». В этом случае в игре могут принимать участие несколько детей. Для того, чтобы игра состоялась, малышам придется взаимодействовать друг с другом, договариваться и решать совместно игровые задачи. Все это будет способствовать развитию коммуникативных навыков

детей, созданию дружеских взаимоотношений в группе, созданию положительного эмоционального фона в детском коллективе.

### **Формы работы с детьми:**

- Коллективная форма работы.
- Групповая форма работы.
- Работа в парах.
- Индивидуальная форма работы.

**Коллективная форма работы** представляет собой работу со всем детским коллективом. Дети любят заниматься все вместе, чувствовать поддержку коллектива, являться его частью. Педагогу при такой форме организации работы удобнее рассказывать новый для ребят материал, показывать новые приемы работы с оборудованием воспитательно-образовательного процесса. Однако при такой форме работы очень сложно уделить должное внимание каждому ребенку. А индивидуальный подход необходим.

Особенно распространена данная форма на занятиях. Продолжительность занятия зависит от возраста детей и их заинтересованности. Так, если в старшем дошкольном возрасте занятие длится 25 минут, то его часть, отведенная на работу с мини-роботом, можно определить, как 10 или 15 минут в зависимости от решаемых на конкретном занятии образовательных или развивающих задач. На занятиях педагог знакомит всех детей группы с новой игрушкой, объясняет основы работы с ней, предлагает информацию, интересную и полезную для всей группы, решает задачи, предусмотренные программой воспитания и развития детей.

**Групповая форма работы** позволяет работать с небольшим количеством детей, и объединять их в группы. Например, по уровню развития, по возрасту, по половому признаку и т.п. Это индивидуальная работа осуществляется педагогом. Так же группы могут образовываться по желанию или случайному выбору. Чаще всего организуется, как и работа в парах, во второй половине дня.

Дошкольники играют с игрушкой-роботом первоначально под руководством взрослого. А затем, когда они освоят приемы управления роботом, игра может принимать самостоятельный ха-

рактик. В этом случае педагог только наблюдает и при необходимости корректирует ход игры, улучшает эффективность работы, учебного процесса, а также делает его разнообразным и повышает интерес. Дети очень любят объединяться в группы. Таким образом, можно разрешить конфликт между ребятами или улучшить взаимоотношения. В нашем случае такая форма применяется как на занятиях, так и во время самостоятельной работы дошкольников. В процессе занятия группы формирует педагог, во втором случае -самостоятельно дети. Работая группами, можно закреплять практические навыки работы с игрушкой. Например, каждая группа получает свое задание и выполняет его совместными усилиями. В процессе самостоятельной деятельности мальчики и девочки составляют задания сами, педагог наблюдает и корректирует деятельность малышей, если в этом возникает необходимость.

**Парная форма работы** предполагает работу детей в паре. Это очень объединяет детей, учит их взаимодействовать друг с другом, развивать общение. Пары можно формировать по желанию детей или по желанию педагога. В помощь слабому воспитаннику, можно дать ребенка посильнее. По нашему мнению, данную форму работы целесообразно использовать во время работы кружка или при работе над личными проблемами дошкольников. Планируется подобная работа в соответствии с графиком работы кружка, во второй половине дня. Ее продолжительность зависит от индивидуальных особенностей конкретного ребенка, но не должна превышать 20 минут.

**Индивидуальная работа** предполагает наличие индивидуального подхода к обучению и воспитанию дошкольника, который нацелен в первую очередь на укрепление положительных качеств и устранения недостатков. Такой подход является обязательной частью педагогического процесса, так как помогает вовлечь всех детей в активную деятельность по овладению формируемыми навыками.

Перед педагогом, работающим с коллективом детей организация индивидуального подхода выражается в том, что

общие задачи воспитания, которые стоят перед ним, решаются им посредством педагогического воздействия на каждого ребенка, исходя из знания его психических особенностей и условий жизни.

Развивающие занятия с использованием робота Bee-Bot «Умная пчела» становятся намного ярче и динамичнее, как для детей, так и для педагогов. Благодаря внедрению в деятельность данного оборудования дети:

- охотнее проявляют познавательную активность, принимают активное участие в ситуациях предлагаемых взрослым,
- имеют представления окружающего мира, могут рассказать о них,
- выбирают и группируют предметы в соответствии с познавательной задачей,
- свободно ориентируются в окружающем пространстве и на плоскости (игровые коврики, лист, поверхность стола и т.д),
- самостоятельно составляют алгоритмы, схемы действий с «Умной пчелой».

Данная игрушка обладает значительным педагогическим потенциалом, но следует отметить, что игры с роботом-пчелой следует проводить в комплексе с другими развивающими и обучающими занятиями. Только в этом случае, возможно, получить положительный эффект.

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Интерактивная игровая среда «Умная пчела» [info@ae-pro.ru](mailto:info@ae-pro.ru)
2. Коростелёва Е.А. Логомиры. Учебно-методическое пособие. Хабаровск МБОУ ЛИТ 2013. – 64 с.
3. Материалы сайта <http://ru.wikipedia.org>
4. Методическое письмо МО РФ от 17.05.95 № 61/19-12 «О психолого-педагогических требованиях к играм и игрушкам в современных условиях».
5. Методическое пособие «Программируемые мини-роботы» [info@ae-pro.ru](mailto:info@ae-pro.ru)

6. Михина Е.Н. Развивающие игры для детей 2-7 лет – Волгоград: Учитель, 2012
7. Полякевич. Ю.В.Осина, Г.Н. Формирование коммуникативных навыков у детей 3-7 лет, Волгоград 2011
8. Постоева Л.Д., Лукина Г.А Интегрированные развивающие занятия для дошкольников. – М.: Психологическая служба, 2011
9. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273- ФЗ. «Об образовании в Российской Федерации». – М: УЦ Перспектива, 2013. – 224 с.

### **3D-технологии: использование 3D ручки в образовательном процессе**

Мехонцева И.Н.,  
воспитатель  
МАДОУ №1 «Детский сад Будущего»  
ГО Богданович

Использование современных устройств в работе с дошкольниками – это не роскошь, а неотъемлемая часть воспитательно - образовательного процесса. Именно они насыщают детей новыми знаниями, а также развивают творческие и интеллектуальные способности дошкольника. В нашу жизнь, практически каждый день, врываются новые современные гаджеты, одним из них и является – 3Д ручка, которая постепенно завоёвывает признание у педагогов и любовь к творчеству у дошкольников.

Данный гаджет, если внимательно присмотреться, сравнительно не новый, это уменьшенный вариант 3 Д принтера. Но экономика не стоит на месте, а постоянно развивается, вытесняя производимые товары, более новыми, усовершенствованными, так и произошло с 3Д принтером. Из-за его большого размера и дорогой стоимости в 2013 году на смену

ему приходит 3Д ручка. Новое современное устройство, в отличие от традиционных приспособлений для письма и рисования (ручек, фломастеров, маркеров), при помощи расплавленного пластика изображает трёхмерные модели. Пластиковая нить подаётся в отверстие, которое находится в задней части ручки, затем поступает в экструдер, где происходит плавка пластика, далее в сопло. С данным прибором необходимо придерживаться техники безопасности при работе, так как керамический наконечник нагревается до 220 -240 градусов. В 3 Д ручке находится строенный вентилятор, который необходим для того, чтобы пластик быстрее застывал. Ее небольшой вес и слабый звук совершенно не мешают в работе. Так как карандаши ломаются, фломастеры высыхают, краски пачкаются, то применение 3 Д ручки в образовательном процессе имеет ряд преимуществ перед традиционными приспособлениями для рисования: она имеет небольшой размер, богатую цветовую гамму, легка в использовании, с ее помощью можно создавать объёмные модели.

Актуальность использования 3 Д ручки состоит в том, что дети шаг за шагом отрабатывают и постигают навыки создания трёхмерных моделей, а также формируют фундамент для создания объёмных картин, арт-объектов, различных предметов в интерьере, для создания объёмных моделей построек. Основные задачи, которые ставят перед собой воспитатели, в процессе рисования 3Д ручкой это:

- поддержки инициативы детей в различных видах деятельности;
- развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства (словесного, музыкального, изобразительного), мира природы; становление эстетического отношения к окружающему миру;
- реализацию самостоятельной творческой деятельности детей
- овладеть методами и приёмами создания изобразительной, конструктивно-модельной, музыкальной и др.);
- освоить техники рисования 3Д ручкой;



- познакомить воспитанников с объёмным рисунком и 3 Д моделированием;
- совершенствовать умение мыслить в пространстве;
- воспитывать и развивать интерес к качеству выполняемых работ;
- развивать умение работать в команде, выполняя часть работы, направленной на конечный продукт – результат.

Все занятия строятся от простого к сложному в соответствии с тематическим планированием детского сада и индивидуальным подходом к каждому ребёнку. Перед тем, как начать рисовать 3Д ручкой, педагоги систематически проводят с дошкольниками инструктаж по соблюдению техники безопасности при работе с данным гаджетом.

На занятиях по изобразительной деятельности с 3 Д ручкой педагоги используют только пластик PLA, который произведён из натуральных веществ и не нанесёт ребёнку никакого вреда. Далее на гладком мелованном картоне, так как с него очень удобно снимать готовое изделие, с помощью трафарета рисуют изделие, которое будет создаваться с помощью 3Д ручки.

3Д ручка - это не просто очередная игрушка, это полезный инструмент, благодаря которому стало возможным развивать одновременно те качества, которые необходимы в жизни каждого человека.

Развитие моторики пальцев – улучшает почерк и речь ребёнка. Развитие фантазии – помогает нестандартно мыслить в любых начинаниях.

Развитие творчества – способствует эмоциональному и интеллектуальному развитию.

Абстрактное мышление — способствует лучшему контролю собственных действий, желаний, поступков.

Новые, удивительные эмоции, общение со сверстниками – раскрывает таланты, избавляет от скованности.

Хочется отметить, что дети с большим интересом идут туда, где их ждут.

### **Литература:**

1. Федеральный Государственный Образовательный Стандарт дошкольного образования / Зарегистрировано в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г.
2. Эстетическое воспитание в детском саду: Пособие для воспитателя детского сада / Под ред. Н.А. Ветлугиной. - М., Просвещение, 1985.
3. Буске М. «3D Модерирование, снаряжение и анимация в Autodesk».
4. Бочков В., Большаков А: «Основы 3D-моделирования».

### **Математическое развитие с использованием интерактивной доски**

#### **«Решение арифметических задач»**

Ляпустина О.А.  
воспитатель МАДОУ «Малыш»,  
ГО Богданович

#### **Технологическая карта занятия**

ФИО: Ляпустина Ольга Александровна

Образовательные области: Познавательное развитие (ФЭМП);

Речевое развитие; Социально-коммуникативная; Физическое развитие;

Художественно-эстетическое развитие

Тема занятия: «Решение арифметических задач»

Возрастная группа: Подготовительная к школе группа

Цель ребенка: отработка умения выделять в задаче условие, вопрос, ответ.

Цель занятия: совершенствование умения составлять и решать арифметические задачи на сложение, посредством работы с интерактивной доской.

Задачи:

Обучающие: продолжать учить находить в задаче условие, вопрос, ответ и записывать решение.

Развивающие: развивать внимание, логическое мышление.

Воспитательные: воспитывать интерес к математике.

Дополнительные:

Формировать умение работать на интерактивной доске, совершая простейшие манипуляции: написание знаков и цифр.

Словарная работа: задача, сложить, условие, задача, вопрос, решение, ответ.

Планируемый результат: демонстрируют дружеские взаимоотношения; проявляют желание слушать педагога и точно выполнять инструкцию к заданию; демонстрируют умения формулировать и решать арифметическое действие; умение увеличивать число на 1; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми.

Подготовительная работа: составление и решение арифметических задач по картинке, д/и «Назови соседей числа...», игра с мячом «Назови число на один больше, на один меньше», состав числа в пределах 10.

Материалы и оборудование: Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования./Министерство образования и науки Российской Федерации приказ от 17 октября 2013г. №1155

Радуга. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования / [С. Г. Якобсон, Т. И. Гризик, Т. Н. Доронова и др.; науч. рук. Е. В. Соловьёва]. — 2-е изд., перераб. — М. : Просвещение, 2016. — 232 с. Помораева И. А., Позина В.А.. «Формирование элементарных математических представлений подготовительная к школе группа».

Презентация, мяч, картинка зонтика, цветные карандаши, интерактивная доска


Этапы, продолжительность	Задачи этапа	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей	Методы, формы, приемы	Планируемые результаты
--------------------------	--------------	-----------------------	-----------------------------------	-----------------------	------------------------

<p>Организац ионно- мотивацио нный 3-4 минуты</p>	<p>Мотивир овать детей на предстоя щую деятельн ость.</p>	<p>Воспитатель: Дети, вы любите сказки? Сегодня я хочу пригласить вас в путешествие по сказке. Название вы узнаете, если отгадаете загадку: -Формой он похож на мяч Был когда-то он горяч Спрыгнул со стола на пол И от бабушки ушел. У него румяный бок... Вы узнали? (Колобок)</p>	<p>Дети Эмоциональ но положительн о настроены, отвечают на вопросы, внимательно слушают воспитателя, отгадывают загадку.</p>	<p>вопросы, загадка.</p>	<p>Дети демонстрир уют заинтересов анность, проявляют интерес Охотно вступают в контакт с воспитател ем и сверстника ми.</p>
---	---	--	--	------------------------------	--


### Основной

<p>Этап постановки проблемы 1-2 минуты</p>	<p>Приняти е детьми цели занятия.</p>	<p>- Правильно, это Колобок. Главный герой, пришел к нам на занятие. Испекла бабка колобок и на окошке оставила студить. Веселый, доверчивый колобок! Помните, сколько опасностей было на его пути? Но сегодня мы постараемся ему помочь избежать неожиданных неприятностей. Для этого надо быть внимательными и быстро находить правильные решения.</p>	<p>Отвечают на вопросы, внимательно слушают,</p>	<p>Сюрпризн ый момент Колобок, вопросы, показ, объяснени е, напомина ние.</p>	<p>Дети с мотивирова ны и готовы заниматься</p>
<p>Этап</p>	<p>Вовлечен</p>	<p>Я предлагаю</p>	<p>Игра с</p>	<p>Интеллект</p>	<p>Полнога и</p>


<p>ознакомлен ия с материало м 5-6 минут</p>	<p>ность детей в занятие</p>	<p>поиграть с мячом. Каждый внимательно должен выслушать вопрос и дать правильный ответ</p> <p><b>Интеллектуаль ая разминка:</b> Сколько дней в неделе? (7) Сколько углов у квадрата? (4) Сколько хвостов у пяти коров? (5) Сколько лап у двух гусей? (4) Какие арифметические знаки вы знаете? Как называются все 10 чисел одним числом? (Десяток ) Если линейка длиннее карандаша, то карандаш...? Если стол выше стула, то стул...? Если дорога шире тропинки, то тропинка? Назови число, следующее за числом 5. (6) Вам понравилось играть? И мне понравились ваши правильные ответы. А теперь проходите на свои места.</p>	<p>мячом, ответы на вопросы, салятся на стульчики.</p>	<p>уальная разминка, похвала</p>	<p>правильнос ть ответов. Готовность к активной познавател ьной деятельнос ти. Активная деятельнос ть в ходе НОД.</p>
<p>Этап практическ</p>	<p>Умение формули</p>	<p>Надоело нашему коlobку лежать</p>	<p>Внимательно смотрят и</p>		


<p>ого решения проблемы 15 минут</p>	<p>ровать арифметическое действие. Формировать умение находить в задаче условие и вопрос.</p>	<p>пора в путь дорогу. Катится колобок, катится, а навстречу ему заяц.  <b>Колобок:</b> Здравствуй, заяц. А почему ты грустный?  <b>Заяц:</b> Здравствуйте. Я попал в капкан, помогите мне освободиться.  <b>Воспитатель:</b> А что мы должны сделать?  <b>Заяц:</b> Вы должны выполнить задание и капкан откроется.  <b>Воспитатель:</b> Не волнуйся зайчик, мы поможем тебе. Дети, нам нужно выполнить непростое задание, для этого вам нужно правильно расставить знаки больше, меньше или равно.</p>  <p><b>Заяц:</b> Спасибо вам, друзья, вы верно выполнили задание. Капкан открылся, и я снова могу прыгать и веселиться.  <b>Физкультминутка</b>  Мы на плечи руки</p>	<p>слушают, работа с интерактивной доской,</p> <p>Выполняют физминутку.</p>		
--------------------------------------	---	---	---	--	--


		<p>ставим, Начинам их вращать, Так осанку мы исправим, Один-2-3-4-5! Чтоб получше нам размяться, Будем ниже накл оняться. Наклоняемся вперед, А потом наоборот. Вот еще одно заданье- Выполняем приседанья. Не ленитесь присесть! Один -2-3-4-5! Мы 7 раз в ладоши хлопнем, 8 раз ногами топнем Мы попрыгаем немного И пройдемся по дороге За столы садимся дружно Нам теперь учиться нужно.</p> <p>А колобок покатился дальше. Навстречу ему волк. <b>Колобок:</b> От чего грустишь, зубастый? <b>Волк:</b> Как же мне не грустить. Хоть ты смейся, Хоть ты плачь, Не могу решить задач!</p>	<p>слушают стих помогают волку решить задачу</p> <p>составля ют</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>Помогите мне ребята      Все расставить по местам.      Научусь решать задачи-      Буду благодарен вам!      Дети, давайте научим волка составлять и решать задачи.  <b>Составление и решение арифметической задачи на наглядной основе</b>      Воспитатель:      Дети, посмотрите, на интерактивную доску.      Давайте, составим и решим задачу.      Под елкой сидело 5 зайцев, к ним прибежали еще 2 зайца. Сколько всего зайцев под елкой?      Воспитатель:      Ребята, скажите, пожалуйста, сколько частей в задаче?      Дети: В задаче четыре части.      Воспитатель:      Назовите их.      Дети: 1 - условие, 2 - вопрос, 3 - решение, 4 - ответ.      Воспитатель:      Повторите условие.      Дети: Под елкой</p>	 <p>арифметическую задачу, отвечают на вопросы, составляют арифметическое действие.</p>		
--	--	--	--	--	--




		<p>сидело 5 зайцев, к ним прибежали еще 2 зайца.  Воспитатель:  Повторите вопрос задачи.  Дети: Сколько всего зайцев под елкой?  Воспитатель:  Повторите задачу целиком.  Дети: Под елкой сидело 5 зайцев, к ним прибежали еще 2 зайца.  Сколько всего зайцев под елкой?</p>  <p>Воспитатель:  Давайте решим эту задачу:  Зайцев стало больше или меньше?  Посчитайте всех зайцев. Давайте, теперь запишем задачу. Сколько зайцев было сначала?  Дети: сначала было 5 зайцев.  Воспитатель:  Значит, какую цифру мы поставим первой?  Дети: Цифру 5.  Воспитатель:  Сколько зайцев прибежало?  Дети: прибежало 2 зайца.  Воспитатель:  Зайцев стало</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>больше или меньше?</p> <p>Дети: зайцев стало больше.</p> <p>Воспитатель: Какие вы знаете арифметические действия?</p> <p>Дети: сложение, вычитание.</p> <p>Воспитатель: Какие вы знаете арифметические знаки?</p> <p>Дети: Плюс, минус, равно.</p> <p>Воспитатель: Если зайцев стало больше, значит какой мы поставим знак?</p> <p>Дети: «+». Это действие «сложение», «5+».</p> <p>Воспитатель: Ребята, а сколько зайцев прибежало?</p> <p>Дети: прибежало 2 зайца.</p> <p>Воспитатель: Значит, какое второе число мы поставим?</p> <p>Дети: «5+2».</p> <p>Воспитатель: Какой вопрос в задаче?</p> <p>Дети: Сколько всего зайцев под елкой?</p> <p>Воспитатель: значит, поставим знак равенства. «5+2=». И ответим на вопрос задачи - Сколько</p>	 <p>Индивидуальная работа. Решают задачу на основе наглядности.</p> <p>Выполняют гимнастику для глаз.</p>		
--	--	---	--	--	--

		<p>всего зайцев под елкой?  Дети: – «<math>5+2=7</math>»  Воспитатель:  Маша, повтори вопрос задачи?  Маша: Сколько всего стало зайцев?  Воспитатель:  Сережа, ответь на вопрос задачи полным ответом.  Сережа: Всего 7 зайцев под елкой.  Воспитатель:  Молодцы! А теперь составьте и решите задачи сами (составление задач по картинке – педагог читает загадку)  На полянке у дубка Крот увидел 2 грибка.  А подальше, у сосны, Он нашёл ещё один.  Ну-ка, кто сказать готов:  Сколько крот нашёл грибов?</p>  <p><b>Волк:</b> Спасибо колобок тебе и твоим друзьям за то, что научили меня решать задачи. До свидания.  Дети, вам нравится путешествовать с</p>	<p>Играют в игру «Назови число на один больше»</p>		
--	--	--	--	--	--

		<p>колобком? Сейчас с                   покажем колобку что мы умеем не только решать задачи, но и знаем много игр. Ребята, перед тем, как мы с вами выполним задание, я предлагаю вам сделать гимнастику для глаз. <b>ЛУЧИК СОЛНЦА</b> Лучик, лучик озорной, Поиграй-ка ты со мной. (Моргают глазками) Ну-ка лучик, повернись, На глаза мне покажись. (Делают круговые движения глазами) Взгляд я влево отведу, Лучик солнца я найду. (Отводят взгляд влево) Теперь вправо посмотрю, Снова лучик я найду.</p> <p>Покатился колобок дальше. Навстречу ему медведь Да как начал реветь!</p>	<p>Считают примеры, раскраши вают зонтик.</p>		
--	--	--	---	--	--

		<p>Погодите, медведь, не ревите, Объясните, чего вы хотите? <b>Медведь:</b> В лесной школе мне дали задание посчитать елочки и березы. Я все сделал, но мне поставили двойку. Пожалуйста, научите меня правильно считать.</p> <p><b>Игра</b> называется «<b>Назови число на один больше</b>»: Педагог кидает кому-то из ребят мяч и называет число, а тот, у кого мяч - говорит число на один больше. <b>Медведь:</b> Большо е спасибо, я наконец-то понял, как правильно надо считать. Мне пора в лесную школу. До свидания. Покатился колобок дальше, а навстречу ему лиса. <b>Лиса:</b> Здравствуй колобок, здравствуйте ребята. Как хорошо, что вы пришли. Помогите мне, пожалуйста</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>раскрасить мой новый зонтик. Мы видим зонтик, но его нужно будет раскрасить в цвет, соответствующий цифре, для этого нужно правильно решить пример.</p>  <p>Присаживаемся за столы и приступаем к работе. А сейчас я попрошу (имя ребенка) взять свою работу и проверить с ребятами, правильно ли все справились с заданием. Найдите цифру 2, 3, 4 и давайте все вместе назовем цвета, которые у нас получились, после того, когда мы раскрасили наш зонтик (ответы детей). Молодцы ребята, вы отлично справились с заданием.</p>			
ЗаклЮчите льный (рефлексия ) 4-5 минут	Формировать умение анализировать свою деятельность.	<b>Воспитатель:</b> Ребята, вам понравилось путешествовать по сказке вместе с колобком? Давайте вспомним, с кем	Отвечают на вопросы, внимательно слушают, прощаются с колобком.	Вопросы, похвала.	Подведение итогов занятия.  Развивается умение самостоятельно

		<p>мы встречались?          Что делали? Что понравилось?          Какое задание было самым трудным?          Молодцы! Вы были внимательны, сообразительны, а главное добрые и отзывчивые, никого не оставили в беде, всем помогли.          Колобку пора возвращаться к дедушке и бабушке.  <b>Колобок:</b>          Ну что же, милые друзья,          Я рад, что вы не подвели меня.          Каждый – просто молодец!          Путешествию – конец.</p>			оценивать свою работу.
--	--	---	--	--	------------------------

## **Игровые технологии в логопедической работе как средство развития детей с ОВЗ**

Кудрявцева Ю.С.  
 Учитель-логопед  
 МКДОУ Обуховский детский сад №2,  
 МО Камышловский муниципальный район

В современных социально – экономических условиях развития общества перед педагогической наукой и практикой стоят задачи поиска наиболее оптимальных систем обучения и

воспитания детей с особыми возможностями здоровья. Острой проблемой для ДО, реализующих основные общеобразовательные программы, становится увеличение количества детей, имеющих трудности освоения общеобразовательных программ и детей с ограниченными возможностями здоровья. В рамках действующего ФГОС ДО приоритетной задачей становится решение этих проблем с помощью инновационных технологий, в том числе и игровых.

Одними из главных принципов ФГОС ДО в работе учителя-логопеда является:

- создание развивающей образовательной среды;
- осознание того, что игровая деятельность - ведущая в дошкольном возрасте.

Эффективным средством при обучении детей с нарушениями речи являются игровые технологии.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами. Между тем, игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования.



Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Выбор игровой технологии обоснован тем, что игра – является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. Игровая мотивация превалирует над учебной, но на её базе формируется готовность к обучению в школе.

Целью использования игровой технологии в логопедической практике является повышение мотивации к образовательной деятельности, увеличение результативности коррекционно-развивающей работы, развитие любознательности, интереса к русскому языку.

Во время осуществления коррекционно-развивающей деятельности учитель-логопед использует игровые технологии, так как игровая деятельность положительно влияет на формирование многих психических процессов. В игре начинают развиваться произвольное поведение, произвольное внимание и память. В условиях игры дети дошкольного возраста лучше сосредотачиваются и больше запоминают, чем по прямому заданию взрослого. Дошкольник во время игры вовлечен в активную познавательную деятельность, не чувствует усталости, сохраняет энергию на последующее время обучения.

Игровые технологии помогают решать не только проблемы мотивации, развития детей дошкольного возраста с ОВЗ, но и здоровьесбережения, социализации. В игре и через игровое общение у растущего человека проявляется и формируется мировоззрение, потребность воздействовать на мир, адекватно воспринимать происходящее. В игре независимо от сознания ребенка работают различные группы мышц, что благотворно влияет на здоровье. В образовательную деятельность включаются различные виды игр: дидактические, словесные, сюжетно-ролевые, игры с предметами, игры с игрушками, подвижные игры, игры-инсценировки.

Игры, используемые на логопедических занятиях, выполняют следующие функции:

- обучающую (помогают усвоить либо закрепить материал, предлагаемый на занятии, достичь поставленных дидактических задач);

- диагностическую (дают возможность логопеду диагностировать различные проявления ребёнка);

- терапевтическую (выступают как средство преодоления различных трудностей в обучении);

- коррекционную (вносят позитивные изменения, дополнения в структуру личностных показателей ребёнка);

- развлекательную (эмоционально окрашивают деятельность ребёнка, делают процесс познания увлекательным).

Также можно выделить некоторые характеристики педагогических игр:

- четко заданная цель,

- учебно-познавательная направленность,

- возможность подведения итогов и оценивания,

- педагогический результат, который соответствует цели.

При подборе игр для детей с ОВЗ следует учитывать следующие требования:

- игра должна соответствовать возрасту ребёнка, коррекционной цели занятия;

- необходимо учитывать структуру дефекта, принцип смены видов деятельности;

- содержание игры должно быть связано с системой знаний ребёнка;

- игровой материал подбирать с постепенным усложнением;

- использовать озвученные, яркие игрушки;

- пособия и игрушки должны соответствовать гигиеническим требованиям и быть безопасными.

Основные направления работы по развитию речи детей с использованием разных игровых технологий:

- Развитие артикуляционного аппарата.

- Выработка плавной направленной воздушной струи.

-Развития мелкой моторики.

-Развитие словаря: освоение значений слов и их уместное употребление в соответствии с контекстом высказывания, с ситуацией, в которой происходит общение.

-Воспитание звуковой культуры речи: развитие восприятия звуков родной речи и произношения.

-Формирование грамматического строя: морфология (изменение слов по родам, числам, падежам), синтаксис (освоение различных типов словосочетаний и предложений), словообразование.

-Развитие связной речи: диалогическая (разговорная) речь, монологическая речь (рассказывание)

-Формирование элементарного осознания явлений языка и речи: различение звука и слова, нахождение места звука в слове. Воспитание любви и интереса к художественному слову.

Игровые технологии, используемые в коррекционно-развивающей работе с детьми:

игровые технологии для развития артикуляционного аппарата, для выработки плавной направленной воздушной струи, для развития мелкой и общей моторики, для коррекции звукопроизношения, для развития лексико-грамматических категорий и обучения грамоте, для развития связной речи.

1. Игровые технологии для развития артикуляционного аппарата

Детям трудно дается выполнение артикуляционных упражнений, это отнимает много энергии, требует усидчивости и терпения. Чтобы привлечь ребенка к данному процессу, материал должен более занимательным и увлекательным. При этом применяем различные методы и приемы:

- биоэнергопластика - это содружественное взаимодействие руки и языка,

- «Сказка о Веселом Язычке» - комплекс артикуляционных упражнений,

- «Веселая зарядка для язычка» - упражнения в стихотворной форме по лексическим темам,

- выполнение артикуляционной гимнастики в сопровождении музыки.

2. Игровые технологии для выработки плавной направленной воздушной струи.

Правильное речевое дыхание необходимо для развития речи, поскольку дыхательная система - это энергетическая база для речевой системы. Дыхание влияет на звукопроизношение, артикуляцию и голос. В играх и упражнениях на развитие речевого дыхания формируется длительный, сильный, направленный выдох. Дыхательные мышцы тренируются со звуком и без него.

Для развития дыхания используются самые разнообразные игры: «Воздушный футбол», «Ветерок», «Открой картинку», «Перекасти теннисный мячик», «Сдуй снежинку с рукавички», ребятам нравится надувать воздушные шарики, мыльные пузыри и т.д.

3. Игровые технологии для развития мелкой моторики

Для развития моторики пальцев рук хорошо использовать различные шнуровки, застёжки, плетёнки, мозаику и другие мелкие предметы (пуговицы, крупы, горох, фасоль), счётные палочки, обводки, штриховки, прищепки, карандаши, су-джок шарики.

4. Игровые технологии для развития фонематического слуха при подготовке к обучению грамоте.

Используются разнообразные игры с мячом. Они удовлетворяют потребности детей в движении, тем самым развивая мелкую и общую моторику, глазомер, ловкость, точность движений, что способствует коррекции звукопроизношения, развитию звукового анализа слова, определению первого и последнего звуков в словах. Это игры «Встречу слово на дороге – разобью его на слоги», «Мяч поймай – слово называй», «Кошечки с мячиком» и др.

Для дифференциации звуков используются дидактические игры «Лото», «Звуковые дорожки», «Ходилки-бродилки», игры-раскраски и др.

Игровые технологии в логопедии включают огромное количество занимательных дидактических игр, необходимых для коррекции звукопроизношения, которые могут применяться вариативно, т. к. разработаны для многоцелевого использования в процессе коррекционного обучения и становления правильной речи дошкольников. Они решают ряд задач: автоматизация поставленных звуков, совершенствование грамматического строя речи, пополнение словарного запаса, развитие связной речи

Интересные методические находки связаны с применением игр на основе обыкновенных кубиков, с применением камешков Марблс, с использованием дидактического пособия «Телевизор».

Использование игровых технологий в логопедической практике при проведении коррекционной работы, а также создание наиболее разнообразной, интересной речевой среды способствуют решению задач по исправлению недостатков речи дошкольников более результативно и в более короткие сроки, активизируют психические процессы и формируют личность ребёнка в целом.

### **Игровые технологии в математическом развитии детей младшего дошкольного возраста**

Балакина Н.А.,  
воспитатель МАДОУ  
«Детский сад № 28»  
г. Ирбит

В инновационной программе дошкольного образования «От рождения до школы», под редакцией Н.Е Вераксы, Т.С Комаровой, Э.М. Дорофеевой, разработанной на основе Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, определены основные цели и задачи познавательного развития детей младшего дошкольного возраста. Один из разделов программы - формирование элементарных математических представлений, включает в себя несколько направлений

математического развития детей 3 - 4 лет: количество и счёт, величина, форма, ориентировка в пространстве.

Как же увлечь детей, на первый взгляд, этой неинтересной и скучной наукой? Как сделать так, чтобы математика стала занимательной и увлекательной? Использование игровых технологий помогают маленьким почемучкам освоить азы точных наук.

Одна из главных задач воспитания малыша - формирование мыслительных умений и способностей, которые позволяют без труда осваивать новые знания об основных свойствах объектов окружающего мира. Игра - одно из самых привлекательных для дошкольника занятий, которая способствует усвоению достаточно сложных математических знаний, формированию интереса к ним. Принцип увлекательной игры позволяет ребёнку проявить самостоятельность, фантазию и воображение. Одним из доступных средств развития интеллектуальных способностей дошкольников является развивающий дидактический материал - логические блоки Дьенеша и палочки Кюизенера. Основные особенности дидактического материала - высокая эффективность и универсальность.

С целью формирования у детей знаний о форме, цвете, размере объектов окружающего мира, была разработана программа «Давай поиграем, малыш!». Задачи программы: обогащать в играх сенсорный опыт детей, развивать аналитические способности детей младшего дошкольного возраста, повысить компетентность родителей в вопросе использования развивающих игр в домашних условиях. В перспективном плане были определены этапы деятельности, формы работы с детьми и родителями. Занятия с воспитанниками, по развитию математических представлений, с использованием блоков Дьенеша и палочек Кюизенера, проходили один раз в неделю, во второй половине дня. Форма организации занятий - индивидуальная, подгрупповая, групповая. В работе с детьми использовались наглядные, словесные, практические методы. Игровые методы и приёмы поддерживали

интерес детей к содержанию обучения. Работа с дидактическими материалами имела наглядно - действенный характер. В основе программы заложены принцип доступности обучения, принцип систематичности и последовательности, от более простого к сложному, принцип активности детей в усвоении и применении знаний, принцип индивидуального подхода.

Одним из увлекательных средств, для подготовки мышления детей к усвоению основ математики, является уникальная, развивающая методика обучения психолога и педагога Золтана Дьенеша. Автор считал, что процесс обучения не должен быть утомительным и скучным. Учебно - игровое пособие Дьенеша помогает малышам, в доступной, визуальной форме, познакомиться с понятиями «форма», «цвет», «размер», «толщина», помогает в развитии познавательной деятельности, представлений о предметах и явлениях окружающего мира.

Определение алгоритма педагогической деятельности, позволило систематизировать работу с детьми: сортирование блоков по наличию одного признака - цвет, размер, форма, толщина; сортирование блоков по наличию двух признаков; сортирование блоков по наличию трёх признаков; сортирование блоков, с использованием логических карточек.

В работе с малышами использовала объёмные, пластиковые блоки. Пособие состоит из 48 геометрических фигур и удачно сочетает в себе элементы конструктора и развивающей игры. Все блоки отличаются между собой по четырём свойствам: форма, цвет, размер, толщина. Цветные геометрические фигурки и простота их использования, вызывали интерес и любопытство детей. Малыши с желанием включались в игру. Дидактическая задача ставилась перед детьми в форме занимательной игры, заменой каких - либо предметов: фигуры превращались в рыбок, конфеты - для большой и маленькой матрёшки, зернышки - для мышки, фрукты - для украшения торта, семена овощей - для огорода зайчика и мишки, печенье для кукол. В процессе разнообразных манипуляций с блоками маленькие почемучки узнали, что они имеют различную форму, цвет, размер,

толщину, находили различия и сходства фигур, приобретали навыки конструирования, развивали воображение и фантазию.

Для индивидуальных занятий использовала учебно - игровое пособие «Маленькие логики 2», которое содержит 16 страниц специально подобранных упражнений и заданий с логическими блоками Дьенеша. В пособии нарисованы картинки - схемы, на которые нужно накладывать блоки. Детям нравилось превращать плоские картинки в объёмные предметы. В младшем возрасте обязательно взаимодействие взрослого с ребёнком, так как педагог озвучивает ребёнку характеристики использованных фигур. С помощью игровых заданий у детей расширились представления о предметах и явлениях окружающего мира, словарный запас, логическое мышление.

Многофункциональность использования логических блоков позволяет «превращать» их в цветочки, ягодки, орешки в подвижных играх «Посадим цветы на клумбы разной формы», «Поможем Белочке собрать круглые орешки», «Поселим фигурки в домики». Игры и упражнения разрабатывались, исходя из программных задач для данной возрастной группы. В процессе игры обучение проходило весело и интересно.

Разноцветные палочки Кюизенера помогают развить активность детей младшего дошкольного возраста в осуществлении игровых, поисковых и конструктивных действий. Дидактический набор состоит из пластмассовых палочек в виде призм, разного цвета и длины. Палочки можно располагать на столе, как в горизонтальной, так и в вертикальной плоскости. Дети, в самостоятельных играх с палочками Кюизенера, осваивали сенсорные эталоны, развивали конструктивные умения. Игровые задания «Пешеходная дорожка», «Заборчик», «Мостик через речку», «Цветные человечки», «Карусель», «Дорожки к домикам зверят» развивали представления о высоте, длине, понятиях «уже», «шире». Малыши учились выкладывать предметы из палочек Кюизенера, в соответствии с образцом и по собственному замыслу. Дошкольники различаются разным уровнем гибкости



мыслительной деятельности и поэтому, при организации работы, учитывались индивидуальные особенности детей.

Взаимодействие с родителями - одно из направлений работы педагога. Успешное освоение детьми новых знаний, не возможно без вовлечения семьи в образовательную деятельность. В день открытых дверей, родители побывали на занятии «Весёлое путешествие», с использованием блоков Дьенеша и палочек Кюизенера. На собрании, родители познакомились с презентацией «Логические игры для малышей», увидели, как проходят индивидуальные занятия с развивающим дидактическим материалом в группе. Родители проявили интерес к предложенным игровым пособиям, так как они отвечают возрастным, психологическим возможностям и интересам ребёнка - дошкольника. В дальнейшем, родители приобрели дидактический материал, делились своим опытом и успехами в освоении блоков Дьенеша и палочек Кюизенера в кругу семьи. Родители отметили, что детям нравилась игровая форма занятий, малыши непринуждённо осваивали знания о геометрических фигурах, занимались с удовольствием. При взаимодействии с родителями, процесс обучения в детском саду стал более эффективным.

Дидактические материалы «Блоки Дьенеша», «Палочки Кюизенера» обладают большим возрастным диапазоном и развивающим потенциалом для развития детей. Интересные, логические, игровые задания позволяют творчески знакомить детей с математикой, с лёгкостью делать первые шаги в большой мир математики.

### **Список литературы**

1. Лелявина О.В., Финкельштейн Б.Б. «Давайте вместе поиграем», ООО «Корвет», Санкт - Петербург, 1993.
2. Новикова В.П., Тихонова Л.И. «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера», МОЗАЙКА - СИНТЕЗ, Москва, 2011.
3. Носова Е.А., Непомнящая О.Л. «Логика и математика для дошкольников», Санкт - Петербург, Детство - Пресс, 2002.

4. Толстикова О.В, Савельева О.В., Т.В. Иванова «Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста», Методическое пособие, Екатеринбург, 2014.

### **Использование современных игровых технологий в образовательном процессе ДОО в соответствии с ФГОС ДО**

Кольцова Л.В.  
воспитатель МДОУ детский сад № 28  
ГО Богданович

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра еще и является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбирается детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В соответствии с ФГОС ДО личность ребенка выводится на первый план, и дошкольное детство посвящается игре. Использование игровых технологий способствует развитию индивидуальности дошкольника, что является фундаментом всего образовательного процесса.

Игровая технология в обучающем процессе ДОО должна отвечать обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций. Значение игровой технологии в том, что при правильном руководстве она становится: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребенка в обществе.

Цель игровых технологий – дать возможность ребенку «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Задачи игровых технологий: достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в условии знаний и умений за счет собственной активности ребенка; сделать воспитательный процесс управляемым; подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышение ее результативности.

Понятие «Игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра, в отличие от игр вообще, обладает существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующим ей педагогическим результатам, которые обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. В нее последовательно включаются игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их.

Виды педагогических игр также разнообразны и различаются:

1. По виду деятельности (двигательные, интеллектуальные, психологические и др.);
2. По характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, развивающие, диагностические);
3. По характеру игровой методики (игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями, а другая устанавливается в зависимости от ее хода);
4. По содержанию (социализирующие, математические, музыкальные, логические и др.);
5. По игровому оборудованию (настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые и др.).

Главный компонент игровых технологий – это непосредственное и систематическое общение педагога и детей. А значение игровых технологий заключается: в активизации дошкольников; повышении познавательных интересов; в эмоциональном подъеме; в развитии творчества; в максимальной концентрации времени занятий за счет четко сформулированных условий игры; в варьировании педагогом стратегии и тактики игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Согласно ФГОС ДО содержание образовательной программы должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способности детей в различных видах деятельности и охватывать следующие направления развития и образования детей: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие. Поэтому игровые технологии применяются в каждой образовательной области:

1. Социально-коммуникативное развитие – игровые технологии включают в себя: игровые тренинги, сюжетно-ролевые игры, театрализованные;

2. Познавательное развитие – игровые технологии позволяют создавать максимально благоприятные условия для развития речи детей;

3. Художественно-эстетическое развитие – игровые технологии направлены на развитие восприятия и понимания произведений искусства; мира природы; формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора, изобразительного искусства;

4. Речевое развитие – игровые технологии направлены на обогащение активного словаря, развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи, развитие речевого творчества, развитие речевой и интонационной культуры речи, фонематического слуха, знакомство с книжной культурой, формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте;

5. Физическое развитие – игровые технологии направлены на развитие двигательной деятельности детей, способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движений, крупной и мелкой моторики рук и др.

Игровые технологии обладают следующими достоинствами:

1. Игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы детей – внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;

2. Игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность;

3. Одним из главных достоинств является повышение интереса у ребенка к изучаемому объекту;

4. Посредством игры задействуется «ближняя перспектива» в обучении;

5. Игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний.

Таким образом, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы дошкольного учреждения и решением основных задач, обозначенных в ФГОС ДО. Существует аспект их использования, который направлен на повышение качества педагогического процесса через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. Благодаря этому игровые технологии являются одним из механизмов регулирования качества образования в дошкольном учреждении.

Список литературы:

1. Дошкольная педагогика: Учебное пособие / Л.В. Трубайчук, С.Д. Кириенко, С.В. Проняева. Челябинск: ООО «Издательство РЕКПОЛ», 2017. – 290 с.

2. Касаткина Е.И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. // Управление ДОУ. – 2016. - № 5.

2. Пенькова Л.А., Коннова З.П. Развитие игровой активности дошкольников. – Издательство: Сфера. 2016. – 128 с.

## **Игры детей раннего возраста с конструктором «Тико-малыш»**

Лошманова Н.Ю., Копылова В.П.  
воспитатели МАДОУ «Детский сад № 1»,  
Камышловский городской округ

Конструирование в ФГОС ДО определено как компонент обязательной части программы, вид деятельности, способствующий развитию исследовательской деятельности, творческой активности детей, умению наблюдать, экспериментировать.

Конструирование в раннем возрасте напоминает игру-экспериментирование, в которой дети изучают свойства и признаки геометрических форм, различных материалов.

В раннем возрасте традиционно используют деревянные конструкторы, конструктор «Лего», разные вкладыши.

Мы хотим представить вам опыт работы с конструктором «Тико». Его возможности неограниченны, это не только развитие мелкой моторики, но и знакомство с геометрическими фигурами, знакомство со цветом, формой.

В процессе конструирования результат можно наглядно продемонстрировать, за счет шаровых соединений изменить форму. Это влияет на самооценку, положительно влияет на мотивацию деятельности, развивает творческие способности.

Так у нас в группе появился конструктор «Тико- малыш». Это самый простой конструктор по количеству деталей из этой серии. Совместная деятельность с детьми 2-3 лет проходила в несколько этапов.

Для большей заинтересованности детей, конструктор нам принес петушок, иногда с ним случались неприятности, мы его выручали, познакомились с его друзьями и ходили в гости.

Первый раз педагог строил сам, не заостряя внимание на способе конструирования (Пришел петушок. Вот он какой масляная головушка, шелкова бородушка, где он будет жить, построим ему домик, после окончания постройки, она обыгрывается).

В игровой форме вновь приносится конструктор рассматривается, раскладывается вместе с петушком по цвету, форме (Воспитатель раскладывает первый, сопровождая действия речью).

Строим фигуры на плоскости (домик, дорожки). Подводим детей к пониманию что бы детали не распадались, их надо соединять.

В индивидуальной работе учились соединять детали. Строили простейшие постройки (дорожки, заборчики, стол, стул и т.д.).

Предлагаем вашему вниманию игровое развлечение.

### **Интегрированное развлечение с конструктором ТИКО**

**Цель:** Развитие творческих способностей детей раннего возраста через интеграцию разных видов деятельности.

#### **Задачи:**

1. Продолжать учить детей работать с ТИКО-конструктором, создавать плоскую фигуру с опорой на образец;

2. Развивать творчество детей посредством ТИКО-моделирования и игр с музыкальным сопровождением. Развивать восприятие цвета, общую моторику и речь детей;

3. Поощрять усилия ребенка по преодолению трудностей во время соединения деталей конструктора;

4. Воспитывать исследовательский интерес, дружеские взаимоотношения между детьми.

**Оборудование:** ТИКО-конструктор, маски котят на каждого ребенка, интерьер комнаты – диван, столик с вазочкой и цветами, абажур. Корзинка с клубочками, музыкальный треугольник, корзинка с игрушками с моделями ТИКО-конструктора, весенняя полянка, ноутбук, ребристая дорожка.

#### **Ход занятия:**

Воспитатель обращает внимание на гостей, дети здороваются (дети в масках котят)

**Воспитатель** (обращается к гостям): А мы сегодня не ребятки, а маленькие котятки. (Кошка-мама мяукает). Слышите, котятки. Кто

это нас зовёт?

**Воспитатель:** Хотели бы вы побывать у Кошки в гостях?

**Дети:** Да.

**Воспитатель:** Отправляемся в путь!

**Воспитатель:** Пойдем по узенькой дорожке, друг за другом все вставайте и тихонько шагайте (ребристая доска).

Посмотрите лужица. Чтобы не промочить лапки, нужно ее перепрыгнуть.

**Воспитатель:** Вот мы и пришли (обращает внимание на домик)

Стоит в саду зеленый дом  
Светло и чисто в доме том.  
Там Кошка Мурка живет,  
А вместе с ней котята  
Пятнистый, рыжий, полосатый,  
И белый, и как уголь, черный.  
Умны, красивы и проворны  
Они шалили по немножку,  
Не огорчали маму Кошку.

**(Выходит мама-кошка, здоровается)**

**Кошка:** Солнце глянуло в окно  
День настал давным-давно.  
Мяу, детки, улыбнитесь  
Выходите по порядку  
На веселую зарядку.

(Дети делают движения по тексту «Зарядка с Кошкой»)

**Кошка:** Какие дружные котята! Молодцы! Сядем, отдохнем!

**Кошка:** Сегодня в гости к нам придет  
Учитель пения Дядя Кот  
Его Мур-Мяучем зовут  
Он очень скоро будет тут,  
Сидите тихо, ведь наверно,  
Он любит скромных и примерных.

(Под музыку входит Кот, в руках у него музыкальный треугольник)

**Кот:** Ну, здравствуйте друзья.



Меня зовут Мур-Мяуч.  
Есть песенка для вас,  
Ее разучим мы сейчас.

**Кошка:** С удовольствием споем  
Выходите котят. Песенку будем петь.

**Кот:** Дорогая мама – Кошка  
Как способны ваши крошки  
Из котят, конечно скоро  
Выйдут славные танцоры,  
И хорошие певцы  
Вы котят, молодцы!  
За это я вам подарю разноцветные клубочки.  
Вы котят их берите  
С ними весело пляшите!

(Танец «Клубочки»)

**Кот:** Ай да молодцы! Вы сегодня славно потрудились, подарок заслужили

(Кот дарит маме Кошке подарок для котят), уходит

**Кошка:** Спасибо Мур-Мяуч!  
Замечательный подарок  
Он ручки будет развивать  
Дарить мечту и чудо создавать  
По секрету скажу я-  
Это лучшая игра!

**Воспитатель:** Интересно, что же в корзинке.

**Кошка:** Вы пока играете, а я пойду, клубочки соберу, да в домике порядок наведу.

(Кошка уходит)

**Воспитатель:** Что же нам подарили?

(Воспитатель и дети рассматривают поделки из ТИКО-конструктора)

**Воспитатель:** А из чего они сделаны?

**Дети:** Из конструктора.

**Воспитатель:** Мы ведь тоже умеем играть с таким конструктором.

**Дети:** Да

**Воспитатель:** Давайте порадуем маму Кошку и сделаем для нее подарок.

**Воспитатель:** Что бы вы хотели подарить маме Кошке?

(Ответы детей)

**Воспитатель:** Мама Кошка любит спать на коврике, мягком, красивом, уютном. Давайте порадуем ее и сделаем красивый коврик.

Проходите к столам.

(Дети проходят к столам и садятся за столы)

(Дети с воспитателем рассматривают коврик)

**Воспитатель:** Из каких фигур сделаем коврик?

**Дети:** Из квадратов.

**Воспитатель:** Какого цвета квадраты?

**Дети:** Красный, синий, желтый.

**Воспитатель:** Коврик мой разноцветный. Еще можно сказать по-другому – коврик полосатый.

**Воспитатель:** Предлагаю вам сделать свой коврик для мамы Кошки.

(Самостоятельные работы)

**Воспитатель:** Наши подарки готовы. Давайте позовем маму Кошку.

**Дети:** Мяу! Мяу!

**Кошка:** Бегу, бегу котятки. Все успела, прибрала.

**Воспитатель:** Мама Кошка посмотри, какой замечательный подарок сделали для тебя котятка.

**Кошка:** Молодцы! Позаботились о маме, спасибо! Я так рада вашему подарку. Красивый, разноцветный. В нашем доме станет теплее и уютнее.

(Подарок дети кладут в корзинку. Мама Кошка уходит)

**Воспитатель:** Вы сегодня славно поиграли, были умными, веселыми котятами, позаботились о маме Кошке.

А теперь пришла пора возвращаться в детский сад.

Покружись, покружись

И в ребяток превратись.

(Дети кружатся, воспитатель снимает маски котят)

**Воспитатель:** До свидания!

(Дети уходят в группу)

Для себя мы сделали вывод. Конструктор «Тико» - это эффективный метод работы с детьми и его можно использовать с раннего детства. Это первая ступень для развития навыков моделирования в раннем возрасте. Это совместная деятельность педагога, родителей и детей.

**Список литературы:**

1. Ермакова Е.С., Румянцева И.Б., Целищева И.И. Развитие гибкости мышления детей. – СПб.: Речь, 2007.
2. Кониная Е.Ю. Лабиринты и дорожки. Тренируем пальчики. – М.: ООО «Издательство «АЙРИС-пресс», 2007.
3. Логинова И.В. Папка по ТИКО-моделированию для создания плоскостных конструкций. – СПб.: ООО НПО РАНТИС, 2016.

**Конспект непосредственно - образовательной деятельности по познавательному развитию, с использованием развивающих игр В.В. Воскобовича**

**«Подарок из Фиолетового леса»**

Фетисова М.А.  
воспитатель МАДОУ «Малыш»,  
ГО Богданович

**Цель:** закрепление знаний детей по формированию элементарных математических представлений, с использованием игр В.В. Воскобовича и В.А. Кайе.

**Задачи:**

- Закрепить цифру 7;
- Продолжать учить ориентироваться на листе бумаги, определять и называть стороны и углы листа;
- Закрепить название геометрических фигур;

- Совершенствовать навыки счета в прямом и обратном порядке.

### **Материалы и оборудование:**

Ноутбук, проектор, доска для показа презентации.

*Раздаточный:* игровизоры, чудо-крестики-2, математические корзинки, цифры.

**Место проведения:** музыкальный зал.

### **Ход НОД**

Ребята, сегодня у нас в зале много гостей, давайте с ними поздороваемся.

К тебе я обращаюсь друг

Вставай скорее с нами в круг

Почувствуй радость и тепло,

И как с друзьями хорошо!

А теперь повторяйте за мной,

Пусть наша добрая улыбка (руки прикасаются к губам)

Согреет всех своим теплом (руки к сердцу)

Напомнит нам, как важно в жизни (руки вперед, пальцы как солнечные лучи)

Делиться счастьем добром.(руки в стороны).

Ребята, сегодня нам в детский сад пришло видео послание.

Посмотрите на экран.

*Слайд* (на экране появляется малыш Гео и говорит)

- В стране математика случилась беда, на нее налетел злой колдун и всех гномов фиолетового леса разбросал кого куда, а меня заточил в своем замке, на дверях кодовый замок, а открыть его смогут только гномы фиолетового леса.

- Дети, что же делать?

- Помочь, мальчику Гео и гномам.

- Мы все вместе отправимся в страну математики поможем, но прежде чем отправляться в путь давайте немного разомнемся и поиграем в игру. Будьте внимательны.

Пять ворон на крышу сели,  
Две еще к ним прилетели.  
Отвечайте быстро, смело  
Сколько всех их прилетело? (7)

На берёзе 2 синички  
Продавали рукавички.  
Прилетело ещё 5,  
Сколько будут продавать? (7)

Внуку Ване добрый дед,  
8 вкусных дал конфет,  
Съел одну конфету внук,  
Сколько же осталось штук? (7)  
Яблоко круглое или треугольное?  
Сколько у квадрата углов?

В садике выходной воскресенье или понедельник?

- Молодцы ребята хорошо размялись! Путь в страну математики не близкий. А как вы думаете на чем можно отправиться в путешествие? (корабле, самолете, машине и т.д.) А к какому виду транспорта относится машина, самолет, корабль, ракета и т.д.?

- Хорошо, правильно, а я предлагаю вам добраться туда на космических ракетах, а помогут нам в этом «Чудо крестики». Подойдите к столам.

Что вам напоминают чудо-крестики? (геометрические фигуры).

- Работать мы будем парами. Постройте ракеты (дети строят ракеты)

- У всех ракеты готовы?

Из скольких деталей ты построил свою ракету? Богдан, Максим, Перик? (я построил свою ракету из 5, 7 фигур). Какой цифрой можно обозначить количество фигур?(7, 5, 8 и т.д.)

- Молодцы ребята, начинаем обратный счет (10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1- Пуск)

Вот мы и попали в страну Математики.

*2 слайд появляется паук Юк*

-Посмотрите ребята это паук Юк.

Здравствуй паук Юк, мы пришли в страну математики, чтобы освободить малыша Гео и гномов, от злого волшебника, ты не знаешь как нам пройти в его замок?

Паук: Я подскажу вам дорогу, но сначала выполните мое задание.

Паук Юк предлагает нам выполнить задание с использованием «Игровизоров», присаживайтесь за столы.

В верхнем правом углу нарисуйте Квадрат, в нижнем левом углу нарисуйте круг, в нижнем правом углу нарисуйте треугольник, в верхнем левом углу нарисуйте прямоугольник.

В: Какая геометрическая фигура нарисована в верхнем правом углу и т. д.

(спросить несколько детей).

В каком углу нарисован круг?

- Молодцы ребята, а теперь паук Юк предлагает нам немного поиграть.

Физминутка

По дорожке мы пойдем

Не спешим не отстаем

Выше ноги поднимаем

И друг другу не мешаем,

Чтобы сильным стать и ловким приступаем к тренировке.

Раз, шагаем все на месте.

Два, руками машем вместе

Три, присели, дружно встали.

Все за ушком почесали.

На четыре потянулись.

Пять прогнулись и нагнулись

Шесть все встали снова в ряд

Зашагали как отряд.

Молодцы, поиграли, а

Молодцы ребята, пауку очень понравилось как мы справились с заданием, он подсказывает нам что путь к замку лежит через фиолетовый лес, но прежде давайте вспомним правила поведения в лесу.(в лесу нельзя ломать веточки, разорять гнезда, рвать цветы, разводить костер и т. д.)

- Молодцы ребята. А в фиолетовом лесу живут зверята-цифрята.

*3 слайд появляется фиолетовый лес.*

Вот мы очутились в лесу, посмотрите какой он необычный, большой. Похоже зверята цифрята собирали грибы и потеряли свои корзиночки. Давайте поможем им и наполним корзинки грибами?

(Дети выполняют работу при помощи математических корзинок)

Наполните корзинку мышки грибами.

Сколько грибов поместилось в корзинку мышки? (3)

Наполните корзинку крыски грибами.

Сколько грибов поместилось в корзинку крыски?(4).

Посчитайте сколько грибов в двух корзинках?(7)

Какой цифрой можно обозначить? (цифрой 7). Обозначьте.

А в чьей корзинке больше грибов? (в крыскиной).

На сколько больше грибов (на 1).

А как сделать так чтоб в их корзинках было поровну?(убрать из корзинки крыски 1 грибок).

Молодцы ребята.

*4 слайд появляется цветок.*

- Сколько лепестков у цветка?(7)

Давайте украсим полянку, чтоб цветку было не скучно, а помогут нам «Чудо соты» Дети на полу конструируют (стрекоз. Бабочек, змейку, гусеницу)

- Молодцы ребята, красиво украсили полянку.

*5 слайд появляется ключ*

Посмотрите на экран появился ключ( из квадратов разного цвета), из скольких квадратов он состоит?(из 7). Из каких цветов он состоит? Что напоминают нам все эти цвета? (это 7 гномов, их окраска напоминает нам 7 цветов радуги. Давайте назовем имена всех гномов. (кохле, охле, желе, геле, зеле, селе, фи)

*6 слайд Квадраты поворачиваются на экране появляются гномы.*

Ребята, гномы открыли замок, и спасли Гео, вот и он.(фигурка Гео)

Малыш Гео принес нам подарок, это диск с волшебными сказками фиолетового леса. Про ворона метра, Незримку Всюсь, пчелку Жужжу, будем смотреть сказки и вспоминать малыша Гео.

Много испытаний было на пути в страну Математики.  
Какое задание было сложным? Простым?  
Как вы думаете что помогло выполнить все задания?  
Что нового сегодня узнали?  
Прощай фиолетовый лес полный сказок и чудес  
Подружились мы с тобой, но пора нам всем домой.  
Обратно в детский сад пойдем  
Не спешим не отстаем  
Я твой друг и ты мой друг  
Мы поможем всем вокруг.

### **Сборник систематизированных игр для развития речи у детей дошкольного возраста с ОВЗ**

Белоусова Г.А.  
воспитатель  
МАДОУ «ЦРР – детский сад №4»  
КГО

Данный сборник систематизированных игр и упражнений может использоваться в работе с детьми дошкольного возраста с ОВЗ педагогами дошкольных учреждений, методистами ДОУ при планировании, родителями воспитанников детских садов в совместной деятельности с детьми дома для развития речи, практики артикуляционной гимнастики, расширения словарного запаса, организации совместной развивающей деятельности на уровне: взрослый - ребенок, что является неотъемлемой частью для успешной коррекционной работы.

Педагоги и сотрудники ДОО с тревогой отмечают, что многие дошкольники испытывают серьезные трудности в речевом развитии, это, как правило, выражается в неумении подобрать



форму слова или согласовать слова в предложении, поддерживать диалог, согласовывать свои действия в процессе любой деятельности. Педагогическая и методическая литература предлагает огромное количество игр, в том числе и на развитие речи, но воспитателям и родителям сложно ориентироваться в многообразии литературы по выбору игр для проведения прогулок, совместных видов деятельности, досуговой деятельности. Поэтому, возникла необходимость в сборнике «Игр и упражнений на развитие речи».

В предложенном сборнике собраны разнообразные игры и упражнения на развитие речи у детей дошкольного возраста с ОВЗ. К каждой игре даны методические рекомендации по проведению.

Игры, используемые в условиях современного дошкольного учреждения, помогут родителям правильно и эффективно организовать работу с дошкольниками, научат ребенка применять имеющиеся знания на практике. Данный сборник рекомендован педагогам дошкольных учреждений и родителям.

### Поздравляем Мишу!

**Педагогическая цель:** развитие умения ребенка участвовать в диалоге, средствами игры.

**Игровая цель:** создать свою историю празднования Дня Рождения Мишки.

**Оборудование:** конверт с письмом, игрушки (медведь, заяц, лиса, пчелы, улей), мелкий конструктор).

**Роли:** медведь, заяц, лиса, пчелы.

**Построение сюжета:** сегодня пришло письмо. Хочешь его прочитать? Это письмо для тебя прислали ребята из детского сада. Вот, что они пишут:

«Здравствуй Рома! Мы в детском саду очень любим играть. У нас есть много интересных игрушек. Вчера мы придумали интересную историю.

У медведя Топтыгина было день рождения! Он пригласил на праздник своих друзей – зайку и лисичку. Друзья стали думать, что подарить Мишке на День рождения! Зайка сказал: «Придумал! А давай мишке подарим мед!» Лиса спросила: «А где мы его

найдем?» Тогда заяц ответил «Мы ходим на цветочную поляну и попросим пчел собрать цветочный нектар, а потом сделать мед». Веселый заяц и лиса отправились через лес на цветочную полянку. Когда звери пришли на полянку, они увидели пчел, которые кружили над цветами. И тогда лисичка спросила у пчелы «Здравствуйте! А вы не могли бы дать нам немного меда в подарок нашему другу?»

Пчела ответила: «С удовольствием». Все пчелы дружно принялись собирать нектар. Потом они сделали из него мед и отдали зайцу с лисой. Звери поблагодарили пчел и отправились в гости к медведю. Мишка был очень рад такому подарку. Он усадил гостей за стол и стал угощать сладостями. Замечательный получился день рождения!!!». У вас может получиться история, где празднуется День рождения Мишки? Есть ли у вас такие игрушки? Напишите нам, пожалуйста, ответ!

Ребята, как вы думаете, а у нас с вами может получиться игра, где Мишка празднует День Рождения? Есть ли у нас такие игрушки? Сначала определим, что нам нужно для игры и где с вами мы будем играть?

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам нужно придумать правила для игры, что можно делать и что нельзя. Правила СОВМЕСТНО ИГРЫ :

1. Придумывать вместе;
2. Говорить по очереди;
3. Слушать друг друга;
4. Нельзя кривляться и баловаться;
5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться.
6. Нельзя друг друга перебивать.

**Итог игры:** Рома! У тебя все получилось замечательно! Ты отлично со всем справились! Тебе понравилась эта игра?

Теремок

**Цель:** воспитывать любовь к сказкам и чувства сопереживания их героям и готовность всегда прийти на помощь

**Оборудование:** книга.

**Построение сюжета:**

Игра «Назови животных и скажи, кто как кричит». *Из-за ширмы появляется игрушка – мышка.*

Рома, кого ты видишь?  
Мышку. А как мышка пищит?  
Пи-пи-пи. А вот и зайчик.  
Какого он цвета? Белого.  
Прискакала лягушка и заквакала.  
Как она заквакала? Ква-ква-ква.

Молодец! Но вот появилась хитрая рыжая лиса. Какая лиса появилась? Хитрая и рыжая.

А кто же еще там так громко воет? Наверное, волк. А давай вместе посмотрим, кто сегодня еще пришел к нам в гости.

Так как выл волк? У-у-у. А медведь как рычит? Р-р-р. Вот сколько много зверей пришло к тебе в гости.

Давай с ними поиграем.

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ни каких ссор и обид.

Правила:

1. Придумывать вместе.
2. Говорить по очереди.
3. Слушать друг друга.
4. Приглашать в игру всех желающих.
5. Нельзя кричать друг на друга и ссориться.
6. Нельзя перебивать друг друга.



**Итог игры:** Рома, ты – молодец! У вас очень хорошо получилось. Трудно было? А что было легко? А теперь я предлагаю построить дом для всех этих животных, где они могли жить? Правильно, в теремке, его можно построить из разного конструкта. А потом ты, если захочешь, можешь показать это дом другим детям.

Привет, Незнайка!



**Цель:** организация практики словарной работы с опорой на предметные картинки в тетради для раскрашивания.

**Оборудование:**

иллюстрации книги, цветные мелки, фрагмент мультфильма.

**Построение сюжета:**

Рома, к нам пришло письмо от Незнайки. Как его прочитать?

Рома, мы можем помочь.

А как мы можем это сделать?

*Рисовать и рассказывать!*

**Формулировка правил:** в каждой игре есть свои правила, поэтому нам тоже нужно придумать правила, чтобы не возникало ни каких ссор и обид.

Правила:

1. Придумывать вместе.
2. Говорить и рисовать по очереди.
3. Слушать друг друга.
4. Приглашать в игру всех желающих.
5. Нельзя кричать друг на друга

и ссориться.

6. Нельзя перебивать друг друга.

## **Маленький парикмахер**

**Цель:** закреплять умения ребенка поддерживать беседу.

**Оборудование:**

предметы-заместители: пробочки, счётные, палочки, шарики, кубики, кирпичики.

**Предварительная работа:**

- беседы о профессиях людей работающих в салоне красоты;
- рассматривание журналов с моделями причёсок, макияжа;
- изготовление совместно с детьми атрибутов для игры;
- чтение Т. А Шарыгина «Профессии, Какие они?».

**Роли:** клиент, парикмахер, и т.д. в зависимости от выбора ребенка.

**Построение сюжета:** телефон, раздаётся звонок. Мама, берёт трубку и разговаривает. Рома, я приглашаю тебя играть в парикмахерскую .

**Правила:**

1. Говорить по очереди.
2. Слушать друг друга.
3. Нельзя кричать друг на друга и ссориться.
4. Нельзя перебивать друг друга.

**Итог игры:** Рома, ты большой молодец! Игрушки очень довольны и говорят тебе спасибо.