



**Авторы:** Горшенина Т.В. – старший воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад №70, Зверева М.В. – воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад №70, Богачкова Е.А. – воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад №70, Денегина Н.А. – воспитатель – воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад №70

Авторский коллектив МАДОУ ЦРР – детский сад №70 делится опытом организации работы с детьми и родителями по образовательным областям «Познавательное развитие» и «Социально-коммуникативное развитие».

В пособии представлен практический материал по использованию современных игровых технологий: развивающего обучения и развивающего общения, позволяющие эффективно сформировать у детей дошкольного возраста познавательную активность, логическое мышление, развить саморегуляцию поведения, самостоятельность, инициативность, ответственность.

Методическое пособие предназначена для педагогов ДОО.

Рецензент: Кособянец О.Я. – главный специалист МКУ ЦРО г. Новороссийска, Гришаева Н.П. - старший научный сотрудник ФГБУН ИС РАН г. Москвы

## Содержание

<b>1. Пояснительная записка.....</b>	<b>4</b>
<b>2. Сценарный материал практической деятельности с детьми.....</b>	<b>7</b>
<b>3. Сценарный материал практической деятельности с педагогами.....</b>	<b>27</b>
<b>4. Сценарный материал совместной деятельности детей и родителей, используя педагогическую технологию «Клубный час».....</b>	<b>32</b>
<b>5. Совместные детско-родительские проекты.....</b>	<b>44</b>

## **Пояснительная записка**

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

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

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

основные приемы логического мышления и творческого воображения у детей дошкольного возраста.

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

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

Методическое пособие педагогов МАДОУ №70 можно рассматривать как один из интересных примеров глубоко продуманного практического решения вопроса об организации детской деятельности детей - родителей.

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

Эффективность в использовании педагогических технологий социализации Н.П. Гришаевой и игровых технологий развивающего обучения прослеживается в том, что разработанные авторские сценарии образовательной деятельности имеют различные варианты и формируют у детей систему практических знаний и умений,

обеспечивающих их успешное развитие и в познавательной и игровой деятельности, направлены социализацию детей дошкольного возраста.

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

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

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

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

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

## **Сценарный материал практической деятельности с детьми**

### **Образовательная деятельность с детьми старшего дошкольного возраста «Путешествие на морское дно»**

**Е.А. Богачкова - воспитатель**

#### **Программные задачи:**

##### **Образовательные:**

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

##### **Развивающие:**

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

##### **Воспитательные:**

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

**Интеграция образовательных областей:** познание, социализация, коммуникация.

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

#### **Ход занятия.**

##### **Мотивация:**

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

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

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

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

-Ребята, вы поможете мне?

**Дети:** да

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

*(дети предлагают построить подводную лодку, батискаф)*

**Слайд: погружение.**

**Воспитатель:** -Кто это? *(медуза)*

**Воспитатель:** - Какой странный звук. Кто это может быть? *(дельфин)*

Нет, вот же дельфин, а тот слишком маленький *(дети объясняют, что это дельфиненок- детеныш дельфина)*. -А это кто? *(акула)* А мне

всегда говорили, что в Черном море нет акул. Откуда же эта? *(варианты детей)* Я вспомнила, это не простая акула, а черноморская.

Их еще называют катран. Они совсем не большие и людей не трогают. А кто с ней? *(акулята)*.

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

**Слайд: дорожки.**

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

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

*(надевают акваланги и выходят из лодки)*

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

**Слайд: жемчужины.**

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



## **Д/И «Собери жемчужины»- блоки Дьенеша**

**Слайд: дорожки.**

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

**Слайд: морские коньки.**

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

-Что будем делать? *(построим дома)*

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

Коньки предлагают в помощь схемы.

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

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

Морским конькам?

-Куда теперь пойдём?

**Слайд: краб.**

**Краб:** Очень рад встрече. Ребята вы не знаете, что это там, вверху надо мною? **(Корабль)** А почему же он не тонет? **(варианты детей)**

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

**(дети обращают внимание на оборудование для экспериментирования)**

**Эксперимент «Почему не тонут корабли»**

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

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

**Воспитатель:** Ответьте, пожалуйста, на несколько вопросов.

- Как прошло погружение?

- За каким из морских животных удалось понаблюдать?

- Что интересного происходило на морском дне?

- С какими трудностями вы столкнулись в путешествии?

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

## **Конспект образовательной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста «Пришелец из Космоса»**

**Зверева М.В- воспитатель**

### **Программные задачи:**

- формировать основные приемы логического мышления: сравнение, обобщение, классификация, аналогия, систематизация;
- развивать у детей зрительную память, внимание, умение рассуждать, доказывать.
- воспитание коммуникативных навыков, стремления к преодолению трудностей, уверенности в себе, желание придти на помощь.

**Оборудование:** мультимедийная установка (интерактивная доска, телевизор), презентация «Космический гость», материалы для конструирования: (блоки Дьенеша, конструктор «Лего», мягкие модули ), материалы для художественного творчества( природный и бросовый материал, пластилин, краски, кисти, набор цветной бумаги и картона, клей и т.д.)

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

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

*Появляется изображение космоса, летящей ракеты. Дети озвучивают свои догадки.*

Инопланетянин знакомится с детьми, просит разрешения приземлиться. В ходе приземления случается поломка навигатора. Инопланетянин говорит о том, что без него он не сможет попасть домой. Дети предлагают починить прибор.

**Воспитатель** - Что же случилось с навигатором?

**Дети:** Кнопки разлетелись.

**Воспитатель:** Но я никогда не чинила такие устройства, а вы сможете? Как же определить, какие кнопки- откуда?

*Дети определяют, что кнопки отличаются по цвету, форме и толщине, а на приборной доске есть символы- подсказки.*

**Дид/ игра «Почини навигатор»**

*На экране появляются несколько геометрических фигур- кнопок. На приборной доске находятся символы- подсказки, определяющие цвет, форму, размер и толщину необходимой кнопки. При нажатии на правильную кнопку она перемещается на свое место.*

Инопланетянин благодарит, и просит объяснить, как ребята отличили кнопки друг от друга. По его мнению они очень похожи. Дети объясняют, по каким признакам отличили кнопки.

Инопланетянин благодарит и отправляется домой.

**Воспитатель:** Интересно, а как правильно называется то, на чем Вук летает? (Варианты детей)

**Воспитатель:** Вот бы и нам такую ракету (*звездолет, космический корабль и т.д.*) Но где ее взять? (*варианты детей*)

Воспитатель поддерживает все варианты и предлагает попробовать некоторые из них: нарисовать ракету, склеить из бумаги, слепить, сконструировать из конструктора «Лего», блоков Дьенеша, мягких модулей и т.д.

**Проводится сюжетная игра «Полет в космос»**

## **Образовательная деятельность по образовательной области**

### **«Познавательное развитие»**

#### **«В поисках клада»**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**воспитатели: Зверева М.В.**

**Денегина Н.А.**

#### **Программные задачи:**

##### **Образовательные:**

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

##### **Развивающие:**

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

##### **Воспитательные:**

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

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

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

**Ход образовательной деятельности.**

**Организационный момент.**

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

**Видеофрагмент :** Дедушка Барбоскин включает камеру и говорит:

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

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

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

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

**Дети:** Нужно его построить из чего-то?

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

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

**Дети:** Да.

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

**Воспитатель:** Кто это? (Лиза).

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

**Воспитатель:** Ну что поможем, убрать посуду?

**Слайд: интерактивная игра с блоками Дьенеша «Расставь посуду»** (дети расставляют посуду по схеме. Остаётся одна кастрюля, в которой фрагмент карты)

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

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

**Воспитатель:** Хорошо, а где будем искать? Вы знаете куда пойти?  
(дети предлагают направление)

**Слайд:** появляется Дружок. Вокруг него много обезьян.

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

**Воспитатель:** Ребят, а как мы можем их отвлечь?

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

*(проводится физминутка по показу «Обезьянки»)*

**Воспитатель:** Ребята, пока мы тут танцевали, смотрите, что Дружок достал нам! (это же ещё один фрагмент карты) А теперь куда? Кого мы уже видели? (Дедушку, Дружка, Лизу) А к Кому теперь пойдём? (К Гене)

**Слайд:** Появляется Гена.

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

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

**Воспитатель:** Смотрите! Смотрите! У нас получилось! Невидимые чернила проявляются! Что это? (Кусочек карты) Сколько теперь у нас фрагментов? (Три) А собрать карту можно? (Нет) Ну что будем двигаться дальше? Куда теперь? (к Розе)

**Слайд:** Появляется Малыш

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

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

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

В конце игры ребята находят ещё 1 фрагмент карты.

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

**Слайд:** На слайде Роза.

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

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

Под последним лоскутком находится последний фрагмент карты.

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

*(Дети находят сундучок)*

**Дедушка:** Ну что вы нашли, справились?

Вы помогли Барбоскиным?

Что интересного происходило на острове?

С какими трудностями вы столкнулись в путешествии?

**Воспитатель:** Сигнал какой-то. Что случилось? Пора возвращаться домой? Быстрее в свой корабль? И сундук не забудьте! Успели!

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



## Приложение

### Интерактивная игра «Расставь посуду»

Игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста

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

#### Ход игры:

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

Но расставлять ее надо, ориентируясь на карточку- подсказку с закодированной информацией о свойствах фигуры: форма, цвет, размер, толщина. Каждой фигуре соответствует определенный

предмет из посуды. Если фигура выбрана верно, то при нажатии на нее она перемещается на определенную полку. Если ребенок ошибся, фигура остается на месте. Игра завершается тогда, когда всю посуду дети правильно разместят на свои полки.

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

игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста



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

### **Ход игры:**

На интерактивной доске появляется персонаж Роза - из мультфильма «Барбоскины», которая просит о помощи: помочь на платье вышить узор.

Но вышивать ее надо, ориентируясь на подсказку с информацией о фигурах: форма, цвет, размер. Если фигура выбрана верно, то при нажатии на нее она перемещается на определенное место на платье.



Если ребенок ошибся, фигура остается на месте. Игра завершается тогда, когда все фигуры расставлены верно и платье готово.

**Организованная образовательная деятельность по  
образовательной области «Познавательное развитие»  
«В гостях у гнома» для детей старшего дошкольного возраста  
Богачкова Е.А. воспитатель**

**Программные задачи:**

**Образовательные:**

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

**Развивающие:**

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

**Воспитательные:**

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

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

### **Предварительная работа:**

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

### **Ход занятия.**

#### **Организационный момент.**

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

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

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

## **Слайд 1**

-Гном, да мы здесь уже. **Слайд2**

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

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

Ого, какую рыбу Мишка поймал. Ребята, а как вы думаете, сколько этой рыбе лет? (предположения детей) А почему вы так решили? Хотите, я научу вас точно определять, сколько лет рыбе? Для этого надо рассмотреть рыбью чешую и посчитать количество колец на ней. Сколько колец, столько и лет рыбе. Вы знаете, что такое чешуя? Посмотрите, какая она маленькая. Как же нам разглядеть кольца? (варианты детей). Ребята, а вы знаете, что это такое ? (показ лупы) . Ее можно использовать вместо микроскопа. Давайте посмотрим на чешуйки через лупу и посчитаем кольца. У кого сколько получилось? Значит, нашей рыбке ... лет.

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

#### **Слайд 4**

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

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

-Ай -яй -яй ! Как же ты умудрился все домики пчелкам сломать? Где же они жить теперь будут? Как же нам помочь пчелкам? (Варианты) А из чего можно построить домики для пчел? Нам опять помогут волшебные фигуры. Где же мы будем строить ? на строительной площадке. Я раздам вам чертежи домов, вы внимательно посмотрите на них и попробуйте построить из своих фигур такие же дома. У вас обязательно получится! Ребята, да вы отличные строители! Теперь и пчелкам будет, где жить, и гнома Медведь ругать не будет. Интересно, что же он сейчас делает? **Слайд7**

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

**Организованно-образовательная деятельность по образовательной области «Познавательное развитие» «В гости к бабушке в деревню» для детей среднего дошкольного возраста**

**Зверева М.В. воспитатель**

**Программные задачи:**

**Образовательные:**

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

**Развивающие:**

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

**Воспитательные:**

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

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

**Ход занятия.**

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

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

**Слайд 1: Письмо**

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

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

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

### **Слайд 2: Паровозик**

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

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

### **Слайд 3: Путешествие**

Дети вместе с воспитателем находят дом бабушки.

### **Слайд 4: Бабушка**

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

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

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

### **Слайд 5: Корова**

#### **Воспитатель**

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

### **Слайд 6: Птицы**

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

**Дети:** Они несут яйца. Яйца мы кушаем.

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

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

### **Слайд 7: Собака**

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

### **Слайд 8-10: Корм**

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

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

### **Слайд 11: Колокол**

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

### **Слайд 12: Поломка**

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

-Что будем делать? (починим паровозик)

-А из чего? (из фигур)

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

### **Слайд 13: Гудок**

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

### **Слайд 14: Возвращение**

Вот и кончилось наше, путешествие на поезде.

#### **Рефлексия**

-Вам понравилось?

- Как прошло путешествие?

- За какими домашними животными удалось понаблюдать Маше?

- Что интересного происходило в путешествии?

- С какими трудностями вы столкнулись в путешествии?

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

## **Организованно-образовательная деятельность по образовательной области «Познавательное развитие» «На поисках солнышка»**

**для детей младшего дошкольного возраста**

**Зверева М.В. воспитатель**

#### **Программные задачи:**

##### **Образовательные:**

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

##### **Развивающие:**

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

##### **Воспитательные:**

- воспитание коммуникативных навыков, желание вовремя прийти на помощь.



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

### **Ход занятия.**

#### **Организационный момент.**

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

**Воспитатель:** Что случилось?

**Дети:** Тучка солнышко забрала и дождь пошел.

**Воспитатель:** Что же делать?

**Дети:** Найти солнышко.

**Воспитатель:** А куда нам идти?

*Дети показывают дорогу*

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

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

*Дидактическая игра «Починим ковер» (Кубики Никитина)*

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

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

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

**Воспитатель:** Что же делать?

*Дети предлагают помочь белочке.*

*Дидактическая игра «Запасы на зиму» (Дары Фрёбеля)*

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

**Слайд 10 Воспитатель:** А это кто?

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

*Крот говорит, что не знает, что такое солнышко?*

**Воспитатель:** Странно, почему крот не знает?

**Дети:** Потому что он живет под землей.

**Воспитатель:** А как же нам объяснить ему?

**Дети:** Показать .

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

**Слайд 11** Крот предлагает позвать тучку, спев песенку.

**Слайд 12-17**

*Пение и выполнение движений под музыку.*

**Слайд 18** Тучка благодарит ребят за помощь.

**Рефлексия:**

Что сегодня с нами произошло?

Какие трудности у вас возникли?

Как мы с ними справились?

Что вы расскажете дома родителям?

## **Практикум с педагогами «Моделирование РППС»**

*Автор: Горшенина Т.В.  
старший воспитатель*

Цель: развивать умение игрового взаимодействия педагогов в совместной деятельности.

Задачи для родителей:

1. Расширять представления педагогов о развивающей предметно-пространственной среде, особенностях её организации в соответствии с требованиями ФГОС ДО.
2. Развивать творческую активность педагогов в решении разнообразных задач и ситуаций.
3. Активизировать деятельность педагогов по проектированию РППС.
4. Создать условия для формирования умения планировать совместные действия, направленные на достижение поставленной цели;
5. Развивать свободное общение между взрослыми в различных формах сотрудничества;
6. Развивать личностные качества, необходимые для работы в команде

## **1 Вводная часть**

*Старший воспитатель открывает дверь и приглашает педагогов зайти.*

Старший воспитатель:

- Добрый день, коллеги!

Представьте себе ситуацию, что вы собираетесь на работу надеваете свое любимое платье.

Приходите и видите, что ваш коллега в таком же платье, ваши чувства? Вы огорчаетесь?



Наступает следующий день, вы понимаете, что вам надеть нечего, кроме как это платье, но одинаково вы выглядеть не хотите, ваши действия?

Замечательно. Вот так и вы старались перестраивать свою развивающую среду, внося новый взгляд на старые вещи.

И мы сегодня с вами собрались, чтобы подвести итоги работы нашей краевой площадки по созданию РППС в учреждении. Многие вами удалось сделать, многие из вас постарались сделать развивающую среду современной, какой хотят ее видеть вы, ваши дети и родители.

Мы с Анной Юрьевной сфотографировали наши группы и хотим, чтобы вы отобрали те группы – в которых РППС соответствует принципам стандарта, и те группы – которым еще предстоит работа в этом направлении. *(педагоги отбирают. Почему вы думаете, что эта РППС соответствует принципам стандарта?)*

## *Помощь педагогу*

*Ст. воспитатель: Но как же разрешить эту ситуацию? Что же нам делать? Что нам для этого нужно? Как мы сможем ей помочь? попробуем*



## *Старший воспитатель*

Есть два дня в году, когда вы не сможете ничего изменить? Один – это вчера, другой – это завтра. А сегодня – прекрасный день, чтобы оказать помощь тому, кто в ней нуждается. За дело?



Перед вами два рабочий стола,

В нашем зале присутствуют две группы дизайнеров, которые вам помогут изменить развивающую предметно-пространственную среду и вы можете присоединиться к любой из этих групп, вместе изменить среду.



Перед вами различный материал, вы можете рисовать, строить, лепить, вырезать, делать макеты, вообще все, что, вам угодно. *(Совместная постройка РППС)*

*Ведущий:*

А теперь прошу уважаемые дизайнеры перейти к защите своих проектов. *(каждая группа защищает свои проекты)*



Екатерина Владимировна, что скажите, увиденное стало лучше или хуже ?. Какое проект (платье) вам понравился лучше? Скажите свое мнение, пожалуйста.

Какие вы испытывали чувства, когда разбирали вашу группу?

Что вас тревожило?

Меня вдохновило?

Меня удивило?

Мне захотелось?

Мы вам помогли?

*(выслушивается мнение педагога)*

*Ведущий:*

Я надеюсь, что все полученные модные советы вы воплотите в организацию своей группы.

#### *4. Рефлексия*

*Старший воспитатель*

В завершении нашего мероприятия, хотелось бы у вас

узнать, насколько полезным оказалось для вас такая работа. (

Вот наше платье, предлагается надеть на него любой аксессуар, на ваш вкус, на котором написан вопрос и ответить на него).

Вопросы

Что дала мне эта встреча?

*Какие трудности у вас были? Как вы с ними справились?*

*Что было для вас нового?*

*Как можно использовать результаты работы нашей в практике?*

*Мне мешает...*

*Меня удивило*

*Мне захотелось*

- Благодарю вас! - До свиданья!



# **Сценарный материал совместной деятельности детей и родителей, используя педагогическую технологию «Клубный час»**

## **Клубный час для родителей**

### **«Создание современной развивающей предметно-пространственной среды для детей дошкольного возраста»**

*Автор: Горшенина Т.В.  
старший воспитатель*

Образовательная область: социально-коммуникативное развитие.

Цель: развивать умение игрового взаимодействия родителей и детей в совместной деятельности.

Задачи для родителей:

1. Расширять представления родителей о развивающей предметно-пространственной среде, особенностях её организации в соответствии с требованиями ФГОС ДО.
2. Развивать творческую активность родителей в решении разнообразных задач и ситуаций.
3. Активизировать деятельность родителей по проектированию РППС.
4. Создать условия для формирования умения планировать совместные действия, направленные на достижение поставленной цели;
5. Развивать свободное общение между взрослыми в различных формах сотрудничества;
6. Развивать личностные качества, необходимые для работы в команде

Оборудование: Мультимедийное оборудование, карты по количеству родителей и детей, наборы блоков Дьенеша, «Дары Фребеля», изобразительный материал, напольный модульный конструктор, чехлы на стулья и столы, сшитые



## **1 Вводная часть**

*Старший воспитатель открывает дверь и приглашает родителей зайти.*

Старший воспитатель:

- Здравствуйте, уважаемые родители! Проходите скорее, располагайтесь там, где вам удобно. Я рада видеть вас на тематическом клубном часе: «Создание РППС для детей».

*Мотив:*

Почему именно эта тема?

На адрес детского сада приходит много отзывов и предложений от вас. Есть одна проблема, которая интересуют 80 % родителей, а именно:

Как оснастить игровое пространство дома, чтобы ребенок играл с таким же удовольствием, как и в детском саду?

Мы долго думали, как ответить вам на ваш вопрос, как вам рассказать, чтобы было интересно. И мы решили собрать вас вместе, и понять причину, почему дети играют в детском саду и не играют дома? Вы согласны?

*Диалог старшего воспитателя и родителей.*

Какая же среда должна быть по вашему вниманию?

Она должна быть создана по каким - то правилам, или просто набор разных игрушек?

Как должна оборудована быть комната вашего ребенка?

Как вы себе видите это игровое пространство?

У вас есть какие-нибудь идеи?

*Проектирование РППС в группе детского сада родителями.*

Перед тем как оборудовать комнату ребенка, может попробуем побывать в роли воспитателя.

Вам предстоит разделиться на команды.

Представьте, что Вы воспитатели детского сада.

Как бы вы сделали игровое развивающее пространство у себя в группе?

Мольберт разделен на две части, в одной части группа детского сада Нарисуйте на мольберте свое видение развивающей среды, как вы понимаете, какое оно должно быть.

(родители, выступая в роли педагогов с помощью карандашей и фломастеров на листе ватмана конструируют игровое пространство в учреждении?)

*Диалог старшего воспитателя с родителями*

- Какие у вас интересные идеи?

А по каким правилам вы строили игровое пространство, что вы учитывали?

Почему именно так сделали?

На что вы делали акцент, руководствовались ли вы какими-то правилами?

Спасибо Вам большое.

А вы знаете, в детском учреждении мы строим пространство группы в соответствии с определенными правилами и сегодня эти правила называются принципами и прописаны в стандарте. Хотите узнать какие эти правила?

*Презентация «Принципы построения РППС»*

*Ст.воспитатель:* Развивающая предметно-пространственная среда в группах должна строится по принципам:

- Насыщенность (образовательное пространство оснащено средствами обучения соответствующими игровыми материалами; не должно быть перенасыщено

- Трансформируемость пространства предполагает возможность изменений предметно-пространственной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей;

- Полифункциональность материалов дает:

возможность разнообразного использования различных составляющих предметной среды, например, детской мебели, матов, мягких модулей, ширм и т.д.;

- Вариативность среды предполагает:

наличие в Группе различных пространств (для игры, конструирования, уединения и пр.), а также разнообразных материалов, игр, игрушек и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей,

- Доступность среды предполагает:

свободный доступ детей, к играм, игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающим все основные виды детской активности

- Безопасность предметно-пространственной среды предполагает соответствие всех её элементов требованиям по обеспечению надёжности и безопасности их использования.

Следующее правило, это разграничение пространства группы на центры:

Центр познавательно-исследовательской деятельности предполагает наличие различных игр на развитие мышления, памяти, математического развития, наборы для экспериментирования, исследования

Центр изобразительной деятельности наполнен маркерной доской, настенные карманы для карандашей, фломастеров, стол, мольберт, много изоматериала , дидактический материал, шаблоны, трафареты, бумага разной фактуры , пластилин ит.д.

Центр художественной литературы – предполагает наличие детской литературы, различных детских журналов, открыток, интересные полочки, кресло;

Центр конструктивной деятельности содержит машины, различные конструкторы, легоконструкторы, материалы для палаточного лагеря. В данном центре каждый может организовать свою собственную игру из

различного конструктора и пригласить в нее друзей. Имеются карманы для различных деталей, которые дети могут положить для постройки.

Центр игровой деятельности – предполагает наличие различных сюжетных игр для девочек. Уединения (подиумы) – там дети взаимодействуют друг с другом, играют;

Центр коммуникативной деятельности – содержит в себе различные игры для развития речи детей.

Развивающая среда должна иметь много пространства для игры, конструирования, уединения, обеспечивающих свободный выбор детей, свободный доступ детей, к играм, игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающим все основные виды детской деятельности.

### **Основная часть**

*Старший воспитатель:*

Мы находимся с вами в детском саду, для детей дошкольного возраста игра – основной вид деятельности. Поэтому игровому пространству должно быть уделено большое внимание. Но раз мы сегодня с вами встретились в стенах детского сада, где дети любят играть, то не поиграть ли нам с вами?

Наши дети играя развиваются, и мы с вами будем развиваться, обучаться играя, и найдем ответы на наши вопросы об организации развивающей среды... Нам надо попробовать создать РППС в соответствии с теми требованиями, которые я вам представила.

Попробуем?

Представьте, что в городе открыли новый детский сад и вот это помещение это новая группа. Как мы ее назовем? И вам как воспитателям предоставляется возможность создать развивающее игровое пространство в соответствии с тем, что вы сейчас услышали. В любой игре, существуют правила, есть они и у нас.

Чтобы получить необходимое оборудование для создания развивающей среды для ребенка необходимо потрудиться.

Вам необходимо пройти в наши игровые студии, выполнить определенные задания, которые Вам будут предлагать его сотрудники, и заработать жетоны, а потом обменять их на тот материал, который Вам нужен для создания игрового пространства комнаты.. На оборудовании будут соответствующие ценники. А в каком направлении вам двигаться поможет план-карта. Согласны? Справитесь? Тогда в путь.

*Совместная деятельность взрослых и детей. (родители с помощью план карты проходят в группы, где они совместно с детьми вовлекаются в разнообразную деятельность в развивающих центрах)*

### **Группа №1 »Художественный салон«**

(помощь в проведении выставки – нетрадиционное рисование)

### **Группа №2 «Научная лаборатория»**

(проведение и составление журнала различных опытов и экспериментов)

### **Группа №3 «Конструкторское бюро»**

(при помощи наборов Ф.Фрёбеля, построить большой микрорайон)

### **Музыкальный зал - Супермаркет**

Приобретение игрового материала для создания развивающей среды.

*Старший воспитатель:*

Что вы можете приобрести? Выбирайте, попробуйте совместно создать развивающую среду для детей. Если у вас не хватает жетонов для приобретения нужного материала, вы можете объединиться с друзьями по игре.

*Совместная постройка РППС.*

### **Рефлексия**

*Старший воспитатель*

- Расскажите, что у Вас получилось?

Какая интересная группа получилась?

По каким принципам вы строили среду, расскажите, какие у вас центры?

Спасибо.

Но это же в детском саду, а теперь эту среду нужно сделать дома.

Вот теперь вы опять родители, подойдите к своим мольбертам и на второй части сконструируйте игровое пространство в комнате своего ребенка, учитывая правила и ваш небольшой опыт.

Расскажите, что у вас получилось?

Теперь мы сможем ответить на вопрос?

Почему дети не играют дома как в детском саду? Почему? Потому что среда должна быть развивающей, в ней должны быть разные уголки для вашего ребенка.

Мы с вами справились?

- У вас появилось желание попробовать это дома? Тогда ваши результаты мы ждем на нашей почте в виде фотоотчета.

И в завершении нашего клубного часа, хотелось бы у вас узнать, что вы насколько полезным оказалось для вас участие в клубном часе. (Передавая мяч, родители высказываются).

- Благодарю вас! - До свиданья!

из лоскутов ткани для сюжетно-ролевых игр.

## **Клубный час с детьми старшего дошкольного возраста «Остров математики»**

**Горшенина Т.В., Зверева М.В.,  
Богачкова Е.А., Денегина Н.А.**

**Ситуация месяца: «Профессии»**

**Технология: «Клубный час»**

**Название мероприятия: сюжетно-ролевая игра «Остров математики»**

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

## **Задачи:**

1. Вызвать интерес к профессиям: почтальон, ювелир, строитель, художник.



2. Развивать приемы логического мышления.

3. Учить детей ориентироваться в пространстве, планировать свои действия;

4. Способствовать тому, чтобы педагоги детского сада перестали делить детей на «своих» и «чужих».

5. Формировать у детей интерес и желание к путешествиям.

6. Снижать уровень агрессивности у детей.

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

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

## **Ход мероприятия:**

### **Музыкальный зал. Берег моря.**

Начало путешествия: просмотр мотивационного видеоролика, получение карт.

### **Группа №12 Почта.**

*Интерактивная дидактическая игра* на основе логических блоков 3. Дьенеша «Сортировка посылок» Задача: соотнести «извещение»-

карточку с символами, отражающими свойства геометрических фигур и «посылку»- геометрическую фигуру.

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

### **Группа №10 Ювелирная мастерская**

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

### **Группа №8 Художественный салон**

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

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



### **Группа №6 Строительная площадка**

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

### **Спортивный зал. Торговая лавка.**

«Покупка» необходимого оборудования, коллективное строительство корабля.

Прощание с уходящими детьми.

### **Реакция родителей и детей:**

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



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

### **Вопросы заключительной рефлексии:**

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

### **Выводы:**

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

## **Клубный час**

**с детьми дошкольного возраста и родителями**

**«Космическое путешествие»**

**Горшенина Т.В., Зверева М.В.,  
Богачкова Е.А., Денегина Н.А.**

**Ситуация месяца: «Космос»**

**Технология: Клубный час**

**Название мероприятия: сюжетно-ролевая игра «Помощь инопланетянам»**

**Цель мероприятия:**

Расширить знания детей по теме «Космос»

**Задачи:**

1. Продолжать развивать самостоятельность детей в выборе места и

занятия.

2. Побуждать посетить все подготовленные мероприятия, чтоб узнать тему в полном объеме (сборка фрагментов карты).

3. Продолжать учить взаимодействовать как с взрослыми, так и со сверстниками. Учить здороваться, прощаться, знакомиться с детьми других возрастных групп.

4. Закреплять с детьми навыки симметричного вырезывания. Развивать умение подбирать цвета для аппликации, располагать композицию на общем листе.

5. Рассказать детям о работе реактивного двигателя. Провести эксперимент с помощью подручных средств. Побуждать делать выводы.

6. Развивать логическое мышление.

7. Учить детей подбирать материал по длине, по цвету. Развивать пространственное мышление.

8. Развивать эстетическое восприятие. Учить подбирать цвета в соответствии с задачей.

9. Тренировать основные виды движений. Учить произвольно двигаться под музыку. Выполнять движения без команды по показу.

**Подготовительный этап:** на экране вступительный ролик: дети наблюдают за небом и видят, как неожиданно с неба падает космический корабль. Дети узнают, что инопланетяне просят помощи. Нужно починить механизм очистки атмосферы. Инопланетяне говорят, что падение повредило карту и её нужно дополнить. Информацию о недостающих фрагментах можно найти в группах. За каждое верно выполненное задание ребенок получает наклейку (недостающий элемент карты). Они так же напоминают о недопустимости плохого поведения во время проведения клубного часа.

**Используемое оборудование:** мультимедийное оборудование, (или телевизор), сумочки с тремя красными кружочками и карты по количеству детей, «наклейки - изображения»- плоскостное изображение недостающих деталей карты, наборы блоков Дьенеша,

«Дары Фрeбеля», изобразительный материал, материал для лепки, аппликации, ручного труда.

**Ход мероприятия:**

**Группа №1 Фрагмент Искусственный спутник**

Мастер класс родителя группы Петинoй Е.В.

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

**Группа №2 Фрагмент Луна**

Аппликация «Укрась ракету»

**Группа №4 Фрагмент Марс**

Мастер класс родителя Мукабеновой О.В.

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

**Группа №5 Фрагмент Меркурий**

Коллективная работа «Ракеты в космосе» (симметричное вырезывание)

**Группа №6 Фрагмент Ракета**

Экспериментирование «Реактивный двигатель»

**Группа №7 Фрагмент Солнце**

Мастер класс родителя группы Давидян М.В.

Дидактическая игра «Почини работа» с использованием блоков Дьенеша.

**Группа №8 Фрагмент Робот**

Интерактивная игра «Загадки Космоса»

**Группа №10 Фрагмент Космонавт**

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

**Группа №11 Фрагмент Юпитер**

Лепка «Засели жителей планеты»

**Группа №12 Фрагмент Нептун**

Рисование в нестандартной технике акварель по соли «Планеты»

**Спортивный зал Фрагмент Земля**

Ритмопластика «Мы инопланетяне»

## **Музыкальный зал Фрагмент Летающая тарелка**

Музыкальная игра «Космодром»

### **Реакция родителей и детей:**

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

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

### **Вопросы заключительной рефлексии:**

Где ты был?

Что больше всего запомнилось?

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

Удалось ли тебе собрать всю карту?

### **Выводы:**

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

## **Совместные детско-родительские проекты**

### **Совместный с родителями проект по математическому развитию «Моя интерактивная игра»**

**Богачкова Е.А.**

#### **Цель проекта:**

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

#### **Задачи:**

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

**Участники проекта** стали дети, родители и воспитатели нашей группы.

Возраст детей: 5-7 лет

Тип проекта: по времени – долгосрочный

По виду деятельности – игровой

#### **Обеспечение проекта:**

1. Михайлова З. А. Логика и математика для дошкольников/ З. А. Михайлова. – СПб. Издательский дом “Литера”, 2000.
2. Носова Е. А. Логика и математика для дошкольников: методическое издание /Р. Л. Непомнящая, Е. А. Носова. – СПб. Акцидент, 2000.

3. Панова Е. Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ : практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ/ Е. Н. Панова. – Воронеж. ТЦ “Учитель”, 2006.
4. Столяр А. А. Давайте поиграем /А. А. Столяр. – М. Просвещение, 2006.

### **Ожидаемым результатом проекта:**

- со стороны родителей стал их интерес к жизни ДОУ, понимание значимости развития логического мышления дошкольников, желание выделять больше времени для совместной деятельности с детьми, не говоря уже о повышении компьютерной грамотности;
- со стороны детей наблюдается большая сплоченность коллектива, повышение родительского авторитета, желание играть в игры развивающей направленности.

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

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

### **Этапы реализации проекта:**

#### **I этап Организационный.**

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

#### **II этап Реализация проекта**

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

### **III этап Итоговый.**

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

### **Совместный с родителями проект по математическому развитию «Игралочка»**

**Горшенина Т.В., Зверева М.В., Денегина Н.А.**

**Цель проекта** - способствовать развитию у детей:

- высокой познавательной мотивации;
- свободной, самостоятельной, активной, проявляющей инициативы в деятельности;
- создать условия для усвоения дошкольниками математических представлений, обеспечить успешное развитие способностей и мышления детей.
- вовлечение родителей в образовательный процесс ДОУ

**Задачи:**

- формировать мотивации учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества;

- увеличение объема внимания и памяти;
- формирование мыслительных операций (анализа, синтеза, аналогии);
- развитие образного и вариативного мышления, фантазии, воображения, творческих способностей.

**Участники проекта:** дети, воспитатели, родители

Возраст детей: 5-7 лет

**Тип проекта:** по времени – долгосрочный

По виду деятельности – игровой

**Обеспечение проекта:**

1. «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Веракса, Васильевой М.А., Комаровой Т.С., Гербовой В.В.
2. А.З.Зак «Развитие интеллектуальных способностей у детей 6-7 лет»
3. Н.П.Холина «Раз- ступенька, два - ступенька».
4. Л.Г.Петерсон, Е.Е.Кочемасова. «Игралочка»
5. Концепция построения развивающей среды в дошкольном учреждении

**Материалы:** авторские интерактивные игры Денегиной Н.А., Зверевой М.В., интерактивные игры воспитателя Богачковой Е.А и музыкального руководителя Меликян И.М.

**Ожидаемый результат:** предполагается, что организованная работа по развитию математических способностей дошкольников в соответствии с современными требованиями при условии использования интерактивных развивающих игр будет способствовать повышению развития математических способностей детей:

- у детей выработан интерес к самому процессу познания математики; воспитанники преодолевают трудности, не боятся ошибок;
- самостоятельно находят способы решения познавательных задач;



- умеют переносить усвоенный опыт в новые ситуации;
- вовлечению родителей как непосредственных участников в образовательный процесс ДОУ.

**Новизна** состоит в том, что в проекте предлагается система работы в соответствии с современными требованиями: совместная образовательная деятельность с педагогами и детьми + самостоятельная деятельность детей + электронная библиотека интерактивных игр для закрепления дома с родителями

### **Основные средства:**

- информирование родителей о задачах и содержании математического воспитания в детском саду и семье;
- участие родителей в работе по развитию математических способностей детей в дошкольном учреждении (математические праздники, конкурсы, мастер классы);
- создание обогащенной развивающей среды в группе;
- создание игровых ситуаций;
- создание электронной библиотеки интерактивных игр для совместной работы родителей с детьми;
- проведение интеллектуальных игр.

### **Этапы реализации проекта:**

#### **I этап Организационный.**

- Составление проекта поэтапного плана работы;
- Анализ проблемы: как повысить познавательную активность детей;
- Создание банка идей и предложений; подбор методической, справочной
- литературы по выбранной тематике проекта;
- Подбор необходимого оборудования и пособий для практического обогащения проекта, целенаправленности, систематизации,
- Планирование деятельности;
- Разработка интерактивных игр, занятий в детском саду, дома

## **II этап Реализация проекта**

- Определить новые направления сотрудничества родителями (электронная библиотека игр) .
- Составить новые формы работы с детьми.
- Совершенствование способов мышления, расширение круга мыслительных задач;
- Развитие пространственного и логического мышления;
- Формирование общих подходов к развитию пространственного и логического мышления

## **III этап Итоговый.**

- Обработка и оформление материалов проекта;
- Оценка результатов работы всех участников проекта;
- Создание электронного сборника интерактивных игр для детей и родителей.

### **«Домашняя игротека для родителей»**

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

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

#### **Ход и содержание**

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

Чтобы ближе познакомиться между собой участников, предлагаю несколько минут разминки. Вспомните забавный случай из жизни

вашего ребенка. (По очереди члены команд, рассказывают по одному случаю.) Минутная разминка окончена. Спасибо всем. Мы убедились, что перед нами родители необыкновенных детей. Теперь перейдем непосредственно к конкурсу. Он будет проходить в 2 этапа.

**Первый этап:** Что такое логическое мышление?

Дошкольное детство – это период интенсивного развития всех психических процессов.

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

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

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

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

Что же такое логическое мышление?

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

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

*Совместная деятельность родителей и детей  
«Интерактивная игра»*

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

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

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

### **Вопросы**

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

Какие приемы позволяют решить умственную задачу наиболее эффективно?

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

Жюри объявляет оценки по двум этапам конкурса.

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