

МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОРГАН УПРАВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЕМ  
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЕМ ГОРОДСКОГО ОКРУГА КРАСНОУФИМСК  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА - ДЕТСКИЙ САД»

**СБОРНИК  
ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ  
МЕЖРЕГИОНАЛЬНОГО  
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МАРАФОНА  
«СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ОРГАНИЗАЦИИ  
ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ В ДОО:  
МОЙЛУЧШИЙ ОПЫТ»  
В РАМКАХ ШКОЛЫ  
ПРАКТИЧЕСКОЙ ПЕДАГОГИКИ**

Красноуфимск, 2022

**СБОРНИК ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ МЕЖРЕГИОНАЛЬНОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МАРАФОНА «СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ОРГАНИЗАЦИИ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ В ДОО: МОЙ ЛУЧШИЙ ОПЫТ»:** материалы систематизированы в рамках работы Школы практической педагогики по направлению организация воспитательной работы в ДОО. Материалы сборника адресованы педагогическим работникам дошкольных образовательных организаций и познакомят с опытом работы педагогов по созданию дидактических материалов, игр, пособий, элементов РППС способствующих повышению качества образовательной деятельности в рамках реализации рабочей программы воспитания ДОО.

<b>№</b>	<b>СОДЕРЖАНИЕ</b>	<b>СТР.</b>
1.	Алиева Гюнел Исраиловна, воспитатель МБДОУ «Криулинский детский сад №3». Дидактическое пособие «Национальные костюмы народов России» для детей 4-7 лет.	6
2.	Бадюля Ольга Владимировна, музыкальный руководитель филиал МАДОУ «Детский сад № 3» - «Детский сад № 34». Учебно – методическое пособие для музыкального развития детей дошкольного возраста «Музыкальный калейдоскоп».	7
3.	Барбарина Ольга Александровна, воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад. Мини-музей «Национальная деревня» дидактическая игра для детей 6 -7 лет.	10
4.	Баталова Елена Анатольевна, воспитатель филиал МБДОУ «Криулинский детский сад №3» - Саранинский детский сад. Дидактическая игра «Терем сказок».	13
5.	Ватолина Эльвира Викторовна, воспитатель филиал МАДОУ «Детский сад № 3» - «Детский сад № 34». Игровое пособие: Путешествие в Бусоград.	14
6.	Гостюхина Ирина Владимировна, воспитатель МБДОУ «Криулинский детский сад №3». Дидактическое пособие предназначено для детей 5-6 лет «Полезные и вредные продукты».	15
7.	Гусева Кристина Алексеевна, Чернова Екатерина Сергеевна, воспитатели МБДОУ детский сад № 34 «Лукоморье». Интерактивная игра «Я и моя семья» для детей второй младшей группы.	16
8.	Григорьева Наталья Николаевна, старший воспитатель филиал МБДОУ «Криулинский детский сад №3» - Саранинский детский сад. Проект - Мультипликация, как познавательное средство поддержки инициативы детей в направлении воспитания.	20
9.	Другова Светлана Леонидовна, воспитатель МБДОУ «Приданниковский детский сад № 5». Макет «Мой дом - Россия».	23
10.	Дубровских Наталья Владимировна, воспитатель МБДОУ Д/с № 36 (корпус 3). Интерактивная игра «Собери солдата на службу».	25
11.	Дьякова Лариса Александровна, воспитатель МАДОУ – детский сад №50. Дидактическое пособие «Что за прелесть эти сказки!».	27
12.	Иванова Татьяна Александровна, воспитатель и Костяных Светлана Владимировна, старший воспитатель филиал МАДОУ «Детский сад № 3» - «Детский сад № 34». Синквейн «Профессии разные, важные».	28
13.	Иванова Алена Викторовна, воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад Дидактическое пособие - Лепбук «Играя - обучаюсь».	30
14.	Ильченко Ирина Владимировна– музыкальный руководитель МАДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 11». Музыкально-сенсорное дидактическое пособие мемо кубики «Музыкальное ассорти».	31
15.	Калашникова Марина Николаевна, воспитатель МАДОУ «ЦРР – детский сад №11». Дидактическое пособие «Мой родной город – Кунгур».	33
16.	Колесникова Наталья Владимировна, Кустова Виктория Петровна, воспитатели МАДОУ Д/с №1 «Журавушка». Дидактическая игра «Чудо клеточки».	35
17.	Косенкова Надежда Михайловна, учитель-логопед МАДОУ детский сад 14. Книга «Мультишки».	37
18.	Костарева Марина Александровна, воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад №11. Дидактическое пособие «Найди машине свой гараж».	39

19.	Кузнецова Светлана Николаевна, воспитатель МАОУ «Рахмангуловская СОШ» - Рахмангуловский детский сад. Развивающее пособие «Расскажи сказку».	42
20.	Курбанова Лилия Рашитовна, воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад. Альбом на липучках «Очень любим мы, матрешки, разноцветные одежды».	43
21.	Кужлева Любовь Александровна, воспитатель МАДОУ «ЦРР – детский сад № 11». Дидактическое пособие «Путешествие в мир профессий»	45
22.	Литвинова Ирина Валентиновна, воспитатель МАДОУ детский сад комбинированного вида №14. Дидактическое пособие лэпбук «Здорово здоровым быть!»	46
23.	Малышева Светлана Григорьевна, воспитатель МБДОУ «Криулинский детский сад №3». Дидактическая игра «Народные промыслы».	47
24.	Медведева Алена Андреевна, воспитатель МБДОУ «Криулинский детский сад №3». Дидактическая игра «Моем руки правильно».	49
25.	Минеева Ольга Валерьевна, воспитатель МБДОУ «Криулинский детский сад №3». Развивающее дидактическое пособие «Экологический сундучок».	50
26.	Можевитина Анастасия Александровна, воспитатель, МАДОУ детский сад 7. Дидактическое пособие «Волшебный чемодан».	52
27.	Молокова Анна Михайловна, воспитатель МБДОУ Д/С № 34 «Лукоморье». Дидактическая игра «Сухой пальчиковый бассейн».	54
28.	Мусина Ирина Геннадьевна, Окулова Елена Анатольевна, воспитатели МБДОУ детский сад № 34 «Лукоморье». Игронайзер «Славный русский богатырь».	56
29.	Нефедова Надежда Владимировна, инструктор по физической культуре филиала МБДОУ «Криулинский детский сад №3» - Саранинский детский сад. Дидактическая игра «Спортивное лото» для детей 5-7 лет.	58
30.	Никонова Светлана Михайловна, воспитатель МАДОУ детский сад 14. Дидактическая игра «Народные промыслы».	59
31.	Перминова Татьяна Викторовна, воспитатель филиал МБДОУ «Криулинский детский сад №3» - Саранинский детский сад. Дидактическая игра «В гостях у сказки» для детей младшего дошкольного возраста.	60
32.	Петухова Лариса Владимировна, воспитатель МКОУ «Ключиковская СОШ». Дидактическая игра «Времена года» по познавательному развитию детей старшего дошкольного возраста.	61
33.	Пижина Лариса Сергеевна, воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад. Методическое пособие - Лэпбук «Наш цветник».	63
34.	Подборнова Екатерина Сергеевна, музыкальный руководитель, Феденева Анастасия Викторовна, воспитатель. МАДОУ детский сад 5. Элемент РППС музыкального зала «Уральские клавесы».	65
35.	Пупкова Наталья Михайловна, воспитатель МАДОУ детский сад 17. Дидактические игры на липучках.	66
36.	Рафикова Лиана Данисовна, воспитатель МБДОУ «Криулинский детский сад №3», Лэпбук «Берегите птиц и природу».	67
37.	Русакова Наталья Валентиновна, педагог-психолог МАДОУ детский сад № 34. Дидактическая игра Светофор-игра «Мое настроение».	68
38.	Сабирова Эльвира Юрьевна, учитель-логопед, МБДОУ детский сад «Ромашка». Пособие по обучению грамоте.	69

39.	Садретдинова Ольга Васильевна, воспитатель МАДОУ Детский сад 17. Дидактическое пособие Книжка «Веселые цифры».	70
40.	Семейкина Евгения Алексеевна, воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад. Дидактическая игра «Лепбук «Армейский».	72
41.	Степанова Светлана Сергеевна, воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад. Круг Луллия «Профессии».	74
42.	Соколовская Ксения Александровна, воспитатель МАДОУ ЦРР - детский сад. Дидактическая игра «Одень куклу на прогулку».	75
43.	Султанова Рамзия Салаватовна, воспитатель МАДОУ «Детский сад №5». Дидактическая игра «Бизиборд»	76
44.	Тebнева Юлия Юрьевна, музыкальный руководитель, филиал МБДОУ «Криулинский детский сад №3» - Саранинский детский сад. Музыкально-дидактическая игра «Поле чудес» (для воспитанников старшего дошкольного возраста).	77
45.	Токманцева Светлана Георгиевна, воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад. Дидактическая игра «Народные промыслы».	78
46.	Третьякова Ольга Геннадьевна, воспитатель МКОУ «Чатлыковская СОШ» Чатлыковский детский сад. Д/игра «Вымоем ручки».	79
47.	Уварова Анна Александровна, воспитатель филиала МАДОУ «Детский сад № 3» - «Детский сад № 34». Дидактическая игра «Большая стирка»	81
48.	Фактулина Нинель Евгеньевна, воспитатель МБДОУ - детский сад №34 «Лукоморье». Дидактическая игра «Арбузик».	82
49.	Федорова Наталья Владимировна, воспитатель МБДОУ «Приданниковский детский сад №5». Дидактическая игра «Математический паровозик».	83
50.	Цепилова Екатерина Анатольевна, воспитатель МБДОУ «Криулинский детский сад №3». Развивающее пособие «Сортируем мусор».	85
51.	Шашмурина Анна Владимировна, музыкальный руководитель МАДОУ ЦРР – детский сад. Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста «Калейдоскоп народных праздников».	86
52.	Шистерова Анастасия Юрьевна, Минина Елена Сергеевна, воспитатели МАДОУ Детский сад 18. Дидактические игры как средство формирования финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста.	87
53.	Южанина Анастасия Леонидовна, старший воспитатель МБДОУ «Криулинский детский сад №3». Развивающее пособие «Зубочистка».	92

**Дидактическое пособие  
«Национальные костюмы народов России»  
для детей 4-7 лет**

**Цель:** Продолжить знакомить детей с национальными костюмами народов проживающих на территории России.

**Задачи:**

1. Формировать представление о национальных костюмах России.
2. Ознакомить детей с интересными моделями одежды, разнообразием тканей, меха и кожи, богатой вышивкой, аппликацией, украшений из самоцветных камней, серебряных монеток, бисера, тесьмы и лент.
3. Развивать умение сравнивать по внешним признакам.
4. Воспитывать доброжелательность и дружеские взаимоотношения между людьми других национальностей.

Как изготовить игру: распечатать материал на плотной фотобумаге. Вырезать съемные элементы, заламинировать и снова вырезать. На фигурки можно приклеить самоклеящиеся липучки.

Дидактический материал: Игра представляет собой два парных набора фигурок мальчика и девочки. Одежда - национальные костюмы в количестве 20шт, напечатана на плотной белой бумаге, не глянцевой, краски яркие.

**Ход игры:**

В игре могут участвовать как 1 так и 2 участника. На стол ставятся бумажные куклы по выбору детей девочка или мальчик. Предлагается детям рассмотреть и выбрать костюм, рассмотрев их, отметить, какие характерные отличия они имеют. Чем отличаются разные народные костюмы России? (Внешним видом, разнообразием тканей, меха и кожи, богатой вышивкой, аппликацией, украшений из самоцветных камней, серебряных монеток, бисера, тесьмы и лент). Демонстрируется, как надо подбирать костюм одежды к паре, кукле девочке и мальчику, той или иной национальности и крепить её на ней. После этого предлагается участникам игры самим, точно также, подобрать пары. Игра заканчивается, когда дети правильно подберут все комплекты костюмов.



Бадюля Ольга Владимировна,  
музыкальный руководитель  
филиал МАДОУ «Детский сад № 3» -  
«Детский сад № 34»  
городской округ Первоуральск

**Учебно – методическое пособие для музыкального развития детей  
дошкольного возраста  
«Музыкальный калейдоскоп»**

Учебно – методическое пособие обогащает дошкольников новыми впечатлениями, развивает инициативу, самостоятельность. «Музыкальный калейдоскоп» предназначен для детей дошкольного возраста, состоит из серии игр: одно направление – это «Профессии в мире музыки», изготовленное с использованием кругов Луллия, второе направление – это «Музыкальные инструменты», с использованием технологии синквейн. Среди основных видов искусства музыка занимает особое место в художественно-эстетическом воспитании и во всей системе формирования гармонически и всесторонне развитого человека.

Палитра музыки богата, язык её гибок и многообразен. Дошкольники проявляют особую любовь к музыкальному искусству и могут быть вовлечены в посильную для их возраста деятельность, целями которой являются развитие интереса к музыке, правильное восприятие её содержания, структуры, формы.

Одним из таких видов самостоятельной деятельности детей являются музыкально-дидактические игры. Основное их назначение – формирование музыкальных способностей, в доступной игровой форме помочь разобраться в многообразии музыкального мира.

**Цель учебно – методического пособия:** Привитие интереса к музыкальной деятельности.

**Задачи:**

- содействовать лучшему пониманию и запоминанию изучаемого материала;
- поддерживать познавательную активность, инициативность, самостоятельность в музыкальной деятельности;
- создать условия для совместной музыкальной деятельности детей дошкольного возраста и взрослых.

Ожидаемый результат использования пособия «Музыкальный калейдоскоп»:

- повышение интереса к музыкальной деятельности;
- проявление инициативы и самостоятельности в ходе использования музыкально – дидактических игр.

**Варианты использования методического пособия «Музыкальный калейдоскоп»:**

**Круги Луллия «Найди тень инструмента»**

**Цель игры:** Закреплять знания о музыкальных инструментах;

**Задачи:** Учить детей находить заданные силуэты путем соединения колец. Развивать познавательную деятельность, зрительное восприятие, внимание, мышление, приемы зрительного соединения колец и свободное общение со взрослыми и детьми.

**Правила игры:**

*1 вариант:* Педагог раскладывает цветные карточки с изображением музыкальных инструментов. Предлагает детям рассмотреть их. Далее педагог показывает тень (*черно-*

белую) картинку какого-либо инструмента. Дети должны правильно соединить предмет и его силуэт.

*2 вариант:* Педагог предлагает отгадать загадку о музыкальном инструменте или послушать звучание инструмента в записи, затем дети должны правильно соединить предмет и его силуэт.

### **Круги Луллия «Угадай, какой инструмент, в каком оркестре звучит?»**

**Цель игры:** Систематизация знаний о музыкальных инструментах.  
**Задачи:** Закреплять, систематизировать знания детей о музыкальных инструментах, находить их по деталям, различать по способу звучания (клавишный, духовой, струнный и т. д.).

#### **Правила игры:**

*1 вариант:* Педагог вместе с детьми рассматривает картинки с изображением оркестров и музыкальных инструментов, изображенных на секторах большого и малых кругах. После чего предлагает послушать в записи звучание оркестров. Ребенок должен найти реальное сочетание оркестра и инструментов которые звучат в оркестре.

*2 вариант:* Пофантазировать, как будет называться музыкальный инструмент, части которого соединены случайно (например: скрипфон, трубоволынка, балабаян).

### **Синквейн «В мире музыки»:**

Синквейн состоит из пяти строк и его форма напоминает елочку

1 строка - картинки-предметы (существительные)

2 строка - картинки-признаки (прилагательные)

3 строка - картинки-действия (глаголы)

4 строка - составления предложения (опираясь на картинки)

5 строка – синоним название темы, одно слово резюме, характеризующее суть предмета или объекта (обобщающее слово), вывод

Выбираем из первого кармашка картинку-предмет( выкладываем в первой строке), из второго кармашка картинки – признаки (выкладываем во второй строке), из третьего кармашка картинки - действия (выкладываем в третьей строке), из четвертого кармашка выбираем картинки и составляем слово, последнее заключительное слово выбираем из картинок – признаков или предметов.

#### **Примеры синквейна:**

*1 вариант:*

1.Балалайка.

2.Треугольный, деревянный.

3.Играют, поют, слушают.

4.Мне нравится играть на балалайке.

5.Инструмент.

*2 вариант: (синквейн загадка)*

1..... ?

2. Духовые, ударные.

3.Звучат, играют, издают звуки.

4. Дети любят слушать музыку.

5. Музыкальные инструменты.

*3 вариант:*

1.Инструменты

2.Клавишные, духовые.

3.Слушают, играют, дирижируют.

4.Я люблю ходить в филармонию.

5.Симфонический оркестр.

#### **Варианты использования пособия:**

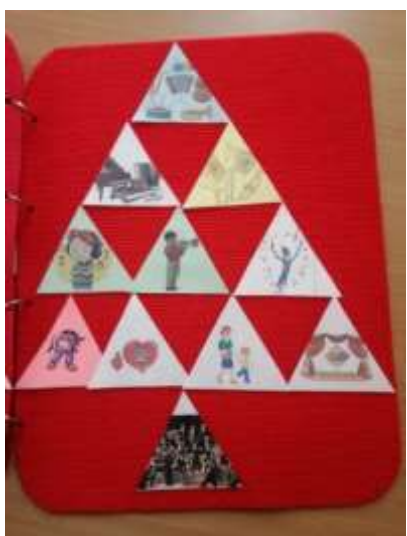


1. В конспекте занятия по развитию связной речи.

Данное пособие помогает закреплять изученные ранее лексические темы. Помогает составлять мини-рассказ.

2. В паре, подгруппе - составление краткого рассказа по готовому синквейну (с использованием слов и фраз, входящих в состав синквейна)

3. Для совместной деятельности ребёнка и родителей: нарисовать предмет и составить синквейн.



Барбарина Ольга Александровна,  
воспитатель МАДОУ ЦРР – детский сад  
городской округ Красноуфимск

### **Мини-музей «Национальная деревня» дидактическая игра для детей 6 -7 лет**

**Цель:** продолжать знакомить детей с народами, которые населяют Россию.

**Задачи:**

- формировать любовь к родному краю, родной природе, родному языку, культурному наследию своего народа;
- развивать познавательный интерес, наглядно-образное мышление, наблюдательность, память, внимание;
- развивать умение свободно действовать в пространстве мини-музея, совершенствовать навыки классификации предметов по домам разных национальностей;
- знакомить детей с традициями и обычаями, промыслами, художественным творчеством, особенностями национальных костюмов;
- вовлекать детей в художественно-творческую деятельность, развивать детское творчество, умение видеть прекрасное и вносить его элементы в жизнь, побуждать создавать изображения по мотивам народного декоративного орнамента;
- обогащать словарный запас детей, развивать коммуникативные навыки и умения;
- воспитывать любовь, уважение к своим национальным особенностям и чувства собственного достоинства как представителя своего народа;
- воспитывать уважительно относиться к гражданам России в целом, своим соотечественникам и согражданам, представителям всех народов России, к ровесникам, родителям, соседям, старшим, другим людям вне зависимости от их этнической принадлежности.

Россия — страна огромная. Более 140 различных народов проживает в современной России. Территория проживания каждого народа различна, однако внимания заслуживают все, ведь история, культура, обычаи и праздники даже самого малочисленного народа – это часть общечеловеческой культуры. Все рассказывают свои сказки, поют свои песни, танцуют свои народные танцы. И у каждого есть свой национальный костюм.

Костюм — это часть народной культуры. Он пришел к нам из давних веков, такую одежду носили наши предки и оставляли её в наследство своим детям. Они любили её, берегли и надевали только по праздникам.

Путешествуя в прошлое, игра знакомит детей с тем, что на территории нашего государства проживают народы разных национальностей; дети могут познакомиться с тем, в каких домах раньше жили люди, с предметами быта; с национальными костюмами и их орнаментами.

**Комплектация:**

- **3 дома** – русский, мордовский, чувашский. **3 юрты** – татарская, башкирская, казахская. К каждому домику идут персонажи в народных костюмах. У домиков и юрт открывается крыша, чтобы посмотреть убранство дома.
- Так же входит **развивающий альбом**, где дети могут познакомиться с национальными костюмами, их названиями, блюдами разных народов.
- **Игры по принципу колец Луллия.**

Все игры отлично мотивируют ребенка, помогают развивать внимание, мышление, восприятие, речь!

**Игра «Росписи»** (8 секторов – 8 росписей) Самопроверка по цветным кругам.

На круге не только хохлома, гжель, жостовская и городецкая росписи, но и менее известные детям: вятская, борецкая, вологодская, алтайская росписи. Можно использовать как самостоятельную игру в ИЗО.

**Игра «Собери татарский узор»** узор на вращающихся кругах.

**Игра «Собери матрешку и подбери узор»** узор на вращающихся кругах.

**Игры на 3-х вращающихся кругах**, где не только закрепляем знание национальных костюмов, но и тренируем память и мышление – игры на кругах с подбором пар мужских и женских костюмов.

Игра «Народы России»

Игра «Народы Республики Татарстан»

Игра «Народы Республики Марий Эл»

**Игра «Золотое кольцо России»**

Игра позволяет изучить города золотого кольца России, тренирует восприятие и воссоздающее воображение, расширяет кругозор.

**Игра «Профессии Севера»** Самопроверка по цветным кругам.

Игра знакомит детей с «новыми» профессиями Севера (охотник, рыбовод, оленевод, экспедитор, чумработница, метеоролог).

**Игра «Ремесла»** Самопроверка по цветным кругам.

Игра знакомит и расширяет знания детей о народных ремеслах.

– **10 пар народов России**

Дети знакомятся с костюмами народов России.

### **Варианты игр.**

Играть можно как индивидуально, так и подгруппами.

**Вариант 1.** Количество игроков: 2-4

Детям предлагается рассмотреть картинки с изображениями народов России и правильно назвать национальность изображенного человека. Ребенок рассказывает об особенностях национальной одежды.

**Вариант 2** Количество игроков: 2-4

Детям предлагается рассмотреть макеты разных жилищ. Назвать правильно, рассказать об особенностях жилья, найти сходства и отличия.

**Вариант 3** Количество игроков: 1-2 (усложнение)

Воспитатель читает текст карточки с характеристикой традиционного жилья народов России. Ребенок самостоятельно соотносит людей в национальных костюмах и их жилища.

**Вариант 4 «Чей дом?»** Педагог берёт, например, картинку с изображением народа: татары, а ребенок находит картинку (юрту в «Национальной деревне») традиционного жилища татар. С помощью этой игры у детей закрепляются знания о традиционном жилище народов, населяющих Россию.

**Вариант 5 «Найди пару и назови, подбери пару к домику в «Национальной деревне»** (10 пар народов России)

**Вариант 6 «Посчитай-ка».** Ребенку предлагается сосчитать сколько жителей живет в «Национальной деревне», сосчитать посуду, убранство дома. (у какого народа больше, меньше, равно). Посчитай, 1 татарин, 2 татарина ...5 татар... (русский, башкир, казах, мордовец, чуваш)

**Вариант 7 Образование относительных прилагательных:**

В Республике Марий Эл живут... Марийцы

В Татарии живут ... Татары

В Мордовии ... Мордовцы

В Чувашии живут ... Чуваши и т.д.

**Согласование существительных с прилагательными в единственном и множественном числе:**

Добрый человек – добрые люди

Дружелюбный народ – дружелюбные люди

Национальный народ – национальные костюмы и т.д.

**Согласование существительных с глаголами:**

Народ дружит.

Уважать людей, друзей и т.д.

**Подбери родственные слова**

Например, Русь – мужчина, живущий на Руси - русский, женщина, живущая на Руси - русская, язык на котором говорим- русский язык. Россия - россиянин, россиянка, россияне, российский.

**Игра «Подбери прилагательные»**

Раньше Россию называли Русью

Русь какая? ... могучая.

Русь какая?... огромная.

Русь какая?... бескрайняя

Русь какая?... богатая.

Русь какая? ... красивая.

Русь какая?... мирная.

**Игра «3 лишний»**

Сарафан, кокошник, шляпа

Валенки, кокошник, платок

Серьги, сарафан, рубаха-косоворотка

Шапка, тюбетейка, лапти и т.д.



### Дидактическая игра «Терем сказок»

**Цель:** развитие коммуникативных способностей детей старшего дошкольного возраста, через дидактическую игру.

**Задачи:**

- формирование умения передавать содержание сказки близко к тексту;
- обогащение и активизация словарного запаса;
- развитие мышления и памяти;
- воспитание любви и уважения к устному народному творчеству.

**Возрастная ориентированность.** Игра предназначена для работы с детьми от 6 до 7 лет, подходит для индивидуальной и групповой работы с дошкольниками.

**Описание игры.**

**1 вариант. «Собери и расскажи сказку».** После прослушивания сказки дети рассматривают иллюстрации, затем пересказывают сказку, раскладывая карточки в определенной последовательности в соответствии с содержанием.

**2 вариант. «Кто за кем?».** Используя фигурки героев сказки, ведущий предлагает разместить героев сказки в определенной последовательности. После этого просит ребенка объяснить, используя различные предлоги (за, перед, до после, между, кто сначала, потом, первый, второй, последний): кто за кем пришёл/встретил, кто как стоит.

**3 вариант. «Что изменилось?».** Ведущий с помощью фигурок воспроизводит сюжет сказки и просит одного из детей описать, что изображено. Затем ребенок отворачивается и ведущий вместе с другими детьми меняет две- три фигурки местами или убирает одного героя. Ребенок должен сказать, что изменилось.

**4 вариант. «Из какой сказки герой?».** Ведущий предлагает фигурки героев сказок. Необходимо определить и назвать сказку, в которой присутствует данный персонаж.



### Игровое пособие: Путешествие в Бусоград

Цель: всестороннее развитие детей дошкольного возраста через интеграцию образовательных технологий М.Родиной «Бусоград или приключения Феи Бусинки» и коврографа В.В. Воскобовича.

Для достижения цели были определены задачи:

- *развивать речь, умение создавать сюжет и пересказывать его;*
- пополнить и активизировать словарь, научиться составлять высказывания, развить связную речь;
- развивать память, ассоциативно-творческое мышление, пространственное и творческое воображение;
- развивать мелкую моторику пальцев рук.

Содержание пособия:

1. Мини – коврограф В.В. Воскобовича;
2. Изображения сказочных персонажей;
3. Набор бус и бусин разного размера, фактуры;
4. Цветные дорожки.

В процессе игры дети попадают в ситуации, когда они вынуждены использовать приобретенные речевые знания и свой словарный запас в новых условиях. Исходя из игровых заданий и загадок ребенок на коврографе В. Воскобовича с помощью бус, цветных дорожек создает сюжет, используя сказочных персонажей; решает проблему от простого к более сложному.



Гостюхина Ирина Владимировна, воспитатель  
МБДОУ «Криулинский детский сад №3»  
МО Красноуфимский округ

**Дидактическое пособие «Полезные и вредные продукты»**  
(для детей 5-6 лет)

**Цель:** ознакомление детей с полезными и вредными продуктами питания.

**Задачи:**

- воспитывать бережное отношение к своему здоровью;
- воспитывать желание вести здоровый образ жизни, правильно питаться;
- формировать представление о разнообразии продуктов, их пользе для здоровья человека.

**Материал:** ламинированные яркие картинки с изображением продуктов питания.

**Ход игры:** детям раздаются изображения продуктов питания. Задача детей разложить картинки на полезные и вредные продукты питания. В конце игры воспитатель вместе с детьми проверяет правильность разложения продуктов питания.



Гусева Кристина Алексеевна,  
Чернова Екатерина Сергеевна,  
воспитатели МБДОУ детский сад № 34 «Лукоморье»  
Пермский край, город Чайковский

**Интерактивная игра  
«Я и моя семья»  
для детей второй младшей группы**

**Цель:** освоение у детей представлений о составе своей семьи.

**Дидактическая игра «Найди тень»**

<b>Задачи:</b> дидактические, развивающие, воспитательные, игровые	<b>Правила:</b> организационные, дисциплинарные	<b>Игровые действия (варианты игры)</b>	<b>Атрибуты</b>	<b>Результат</b>
<p><b>Дидактические:</b> учить зрительно, анализировать силуэты;</p> <p><b>Развивающие:</b> закрепление названия членов семьи.</p> <p>развивать зрительное восприятие детей, внимание, логическое мышление, наблюдательность и усидчивость.</p> <p><b>Воспитательные:</b> вызвать у детей интерес к интерактивным играм и эмоциональный отклик.</p>	<p><b>Организационные:</b> Игра проходит за компьютером. В игре участвует от 1 до 2 детей. Воспитатель в роли ведущего. Игра будет закончена, когда все силуэты будут найдены.</p> <p><b>Дисциплинарные:</b> Не мешать выполнять игру другим игрокам, добиваться результата.</p>	<p>Предложить детям посмотреть на картинки и найти соответствующую тень. Щелкните по картинкам правой кнопкой мыши, чтобы картинки правильно встали на свои места.</p> <p>Можно задать малышу дополнительные вопросы: Кто изображен на картинке? Когда ребенок справится, нажимаем на гиперссылку «далее» или можно зайти через гиперссылку «меню» что бы перейти к следующей игре.</p>	<p>Компьютер, игра «Найди тень»</p>	<p>Дети научатся находить заданные силуэты, упрочат названия членов семьи; дети с удовольствием будут играть в интерактивные игры;</p>



Дидактическая игра «Найди 3 отличия»

Задачи: дидактические, развивающие, воспитательные, игровые	Правила: организационные, дисциплинарные	Игровые действия (варианты игры)	Атрибуты	Результат
<p><b>Дидактические:</b> учить находить 3 отличия между картинками</p> <p><b>Развивающие:</b> закрепление названия членов семьи; продолжать умение последовательно рассматривать изображение; Совершенствование навыков счета до 3; Активизация памяти, мышления, внимания.</p> <p><b>Воспитательные:</b> вызвать у детей интерес к интерактивным играм и эмоциональный отклик;</p>	<p><b>Организационные:</b> Игра проходит за компьютером. В игре участвует от 1 до 2 детей. Воспитатель в роли ведущего. Игра будет закончена, когда все отличия будут найдены.</p> <p><b>Дисциплинарные:</b> Не мешать выполнять игру другим игрокам, добиваться результата (при нахождении всех 3 отличий, ребенок переходит в следующую игру).</p>	<p>Предложить рассмотреть детям две картинке. Кто изображен на картинке? (Бабушка, которая внукам читает книжку) Ведущий предлагает внимательно посмотреть на две картинке и найти 3 отличия между ними. Когда ребенок находит отличие, он нажимает на левую кнопку мыши и звездочка перемещается на место, где есть отличие. Предложить детям сосчитать, сколько отличие они нашли. Когда ребенок справится, нажимаем на гиперссылку «далее» или можно зайти через гиперссылку «меню» что бы перейти к следующей игре.</p>	<p>Компьютер, игра «Найди 3 отличия»</p>	<p>Дети научатся находить отличия между картинками; закрепят названия членов семьи; считать до 3; дети с удовольствием будут играть в интерактивные игры.</p>

Дидактическая игра «Какие предметы нужны маме и папе?»

Задачи: дидактические, развивающие, воспитательные, игровые	Правила: организационные, дисциплинарные	Игровые действия (варианты игры)	Атрибуты	Результат
<p><b>Дидактические:</b> Учить</p>	<p><b>Организационные:</b></p>	<p>Ведущий</p>	<p>Компьютер</p>	<p>Научатся</p>

<p>находить картинки с домашними обязанностями принадлежащим маме, папе.</p> <p><b>Развивающие:</b> закрепление названия членов семьи; развитие памяти, мышления.</p> <p><b>Воспитательные:</b> вызвать у детей интерес к интерактивным играм и эмоциональный отклик; формировать бережное отношение к результатам труда людей разного пола.</p>	<p>Игра проходит за компьютером. В игре участвует от 1 до 2 детей. Воспитатель в роли ведущего. Игра будет закончена, когда все нужные предметы будут найдены.</p> <p><b>Дисциплинарные:</b> Не мешать выполнять игру другим игрокам, добиваться результата</p>	<p>демонстрирует слайд с изображением мамы и папы, а в середине много разных предметов. Игроки должны отобрать картинки с инструментами, которыми пользуется мама, папа. При правильном выборе картинка перемещается на сторону мамы (если эти предметы относятся к ней) или папы. Когда ребенок справится, нажимаем на гиперссылку «далее» или можно зайти через гиперссылку «меню» что бы перейти к следующей игре.</p>	<p>ютер, игра «Кто, чем занимается?»</p>	<p>находить картинки принадлежащие маме и папе; закрепят названия членов семьи; дети с удовольствием будут играть в интерактивные игры; узнают, что нужно бережно относиться к результатам труда людей разного пола.</p>
--	---	---	--	--

**Дидактическая игра «Забота о близких»**

<b>Задачи: дидактические, развивающие, воспитательные, игровые</b>	<b>Правила: организационные, дисциплинарные</b>	<b>Игровые действия (варианты игры)</b>	<b>Атрибуты</b>	<b>Результат</b>
<p><b>Дидактические:</b> учить различать хорошие и плохие поступки.</p> <p><b>Развивающие:</b> развитие главных эмоциональных элементов общения – дружелюбия, отзывчивости, сострадания.</p> <p><b>Воспитательные:</b> вызвать у детей интерес к интерактивным играм и эмоциональный отклик;</p>	<p><b>Организационные:</b> Игра проходит за компьютером. В игре участвует от 1 до 2 детей. Воспитатель в роли ведущего. Игра будет закончена, когда все правильные иллюстрации будут найдены.</p> <p><b>Дисциплинарные:</b> Не мешать выполнять игру</p>	<p>Воспитанники рассматривают картинки, воспитатель предлагает найти изображенные, где поступки хорошие. При нажатии левой кнопки на картинку где изображён хороший поступок, картинка уходит, а где плохой картинка трясётся и остается</p>	<p>Компьютер, игра «Забота о близких».</p>	<p>Научатся различать хорошие и плохие поступки; дети с удовольствием будут играть в интерактивные игры; научиться быть доброжелательными, вежливыми и</p>

воспитание доброжелательности, вежливости, готовности помогать близким	другим игрокам, добиваться результата	на месте. Когда ребенок справится, нажимаем на гиперссылку «далее» или можно зайти через гиперссылку «меню» что бы перейти к следующей игре.		готовыми помогать близким.
--	---------------------------------------	--	--	----------------------------

### Дидактическая игра «Кто спрятался?»

Задачи: дидактические, развивающие, воспитательные, игровые	Правила: организационные, дисциплинарные	Игровые действия (варианты игры)	Атрибуты	Результат
<p><b>Дидактические:</b> учить запомнить и правильно называть членов семьи</p> <p><b>Развивающие:</b>развивать усидчивость, внимание, память.</p> <p><b>Воспитательные:</b> вызвать у детей интерес к интерактивным играм и эмоциональный отклик;</p>	<p><b>Организационные:</b> Игра проходит за компьютером. В игре участвует от 1 до 2 детей. Воспитатель в роли ведущего.</p> <p><b>Дисциплинарные:</b> Не мешать выполнять игру другим игрокам, добиваться результата</p>	<p>Предложить детям посмотреть внимательно на картинку, назвать, кто на них изображен и запомни их. При нажатии левой кнопки мыши картинка пропадет. Ведущий задает вопрос:- Найди, кто пропал? Что бы проверить правильно ли назвал ребенок пропавшую картинку, щелкни левой кнопкой мышки.</p>	<p>Компьютер, игра «Кто пропал»</p>	<p>Научатся запоминать и правильно называть членов семьи и их связь; дети с удовольствием будут играть в интерактивные игры.</p>



Григорьева Наталья Николаевна,  
старший воспитатель  
филиал МБДОУ «Криулинский детский сад №3» -  
Саранинский детский сад  
МО Красноуфимский округ

### **Проект - Мультипликация, как познавательное средство поддержки инициативы детей в направлении воспитания**

В последние годы в образовании произошла переориентация ценностных установок и отношений. Новое содержание образования и новые технологии обучения, стремительно меняющаяся информационная среда изменили социальный статус дошкольного детства.

Дошкольное образование сегодня - не только источник определенных знаний, но в первую очередь еще и, фактор роста конкурентоспособности личности, фактор успешной социализации подрастающего поколения. Федеральный закон «Об образовании Российской Федерации», Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования определили качественно иное представление о том, каким должно быть содержание дошкольного образования и каким должен быть его образовательный результат.

В связи с этим встал вопрос о том, какие средства необходимо использовать для решения поставленных задач, которые будут увлекательны и доступны для современного ребёнка, в ходе решения которых обучение станет для него увлекательным. Какие современные технологии применить в работе с детьми, которые способствовали бы формированию таких качеств личности как инициативность, способность творить, мыслить, сопереживать, работать группами и находить нестандартные решения посредством информационно-коммуникационных технологий.

Всем известно, что мультипликация (анимация) – один из любимых жанров у детей. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий используемых при создании мультфильма имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Современные дети, начиная с дошкольного возраста, ориентируются в современном мире техники, интересуются компьютером. Привлечь их внимание к процессу обучения, воспитания бывает довольно сложно. Одним из способов насыщения учебного процесса эмоциональностью, современностью, привлекательностью является использование информационных технологий. Одним из видов информационно коммуникативных технологий анимационные мультфильмы.

В 2020 году в «Криулинский детский сад №3» - Саранинский детский сад, с детьми старшего дошкольного возраста была организована проектная работа по созданию мультипликационных фильмов.

Цель проекта - «Создание мультипликационных фильмов»: развитие познавательной поддержки инициативы детей в направлении воспитания, совместного творческого потенциала ребёнка в процессе создания собственного мультфильма.

Задачи: создать условия для развития познавательной поддержки, инициативы детей в направлении воспитания, творческого воображения и творческих способностей; способствовать развитию мелкой моторики, координации движения рук, глазомера, развитию восприятия (зрительного, тактильного, слухового), развитию партнерства, речевых навыков; обучение навыкам создания мультипликационных фильмов; вовлечение дошкольников в коллективную творческую деятельность; формирование навыков сотрудничества.

Для создания мультфильмов в рамках проектной работы по созданию мультипликационных фильмов студии была выбрана пластилиновая анимация.

Для работы создания мультфильмов предоставлен компьютер с необходимой программой для обработки фото, видео и монтирования фильмов (стандартная программа Киностудия WindowsLive); диктофон, фотоаппарат, штатив; проектор и проекционный экран для просмотра; необходимые материалы для изготовления героев. Работа в малой группе позволяет осуществлять индивидуальный подход каждому ребенку, способствует выявлению резервов каждого ребенка как «отправной точки» для обеспечения условий развития его творческого потенциала.

Проект построен таким образом, чтобы дети побывали в разных ролях (сценаристов, мультипликаторов, декораторов, режиссёра, оператора, звукорежиссёра). Работа над проектом подразделяется на 2 вида: вводная часть и тематическая.

Вводная часть, создание анимационного фильма предполагает наличие следующих этапов:

*1. Часть проекта. Определение общей идеи мультфильма.* В начале каждой темы проводится вводное занятие, на котором дети обсуждают сценарий будущего фильма. Тема, сюжет могут быть предложены, как педагогом, так и детьми. Для создания сюжетов ребенку необходимо приобретать знания о входящих в них предметах и явлениях – это способствует развитию познавательных компетенций.

Все мультфильмы, создаваемые в проекте, можно условно разделить на 4 группы:

- экранизация известных произведений;
- ремейк (обновление, новая версия) мультфильмов;
- «Старая сказка на новый лад» – переделки известных сказок;
- фильмы, снятые по сюжетам, придуманными детьми.

*2. Часть проекта. Разработка сценария мультфильма.* Обсуждение сюжета будущего мультфильма, раскадровка. Придумывание сценария – это развитие речевого творчества, связной речи, воплощение задуманного – это развитие планирующей деятельности дошкольников. В ходе совместной работы над мультфильмом дети рассуждают о последовательности действий, характере каждого героя, придумывают диалоги между персонажами. В процессе выстраивания последовательности событий и необходимых действий развивается логика, целеполагание, планирование. Создавая персонаж, ребенок наделяет его особым характером, присваивает ему собственные ценности, или, наоборот, дает герою отрицательные качества. Действуя согласно придуманному сюжету, учится точно выражать мысли и чувства.

*3. Часть проекта. Изготовление героев и декораций для всех сцен фильма.* Данному этапу отводится много времени. Дети распределяют, каких персонажей лепить. При изготовлении героев дети осваивают или закрепляют различные способы (скульптурный, конструктивный или комбинированный) и приемы лепки, рисования, аппликации. Изготавливая декорации, дети осваивают различные виды продуктивной деятельности – пластилинографию, аппликацию, конструирование и. д. В процессе совместной продуктивной деятельности мы проговариваем с детьми последовательность работы, выбор материалов для создания мультфильма, учимся с помощью голоса показывать настроение и характер героев, классифицируем добрых и злых героев.

*4. Часть проекта. Покадровая съёмка мультфильма.* Очень кропотливый этап работы. При всей кажущейся простоте этой техники детям необходимо постоянно контролировать свои действия: переставлять фигурки персонажей на минимальное расстояние, убирать руки из кадра, делать множество кадров, не смещая фотоаппарат с установленной точки.

*5. Часть проекта. Монтаж.* Соединение кадров в фильм при помощи компьютерной программы. Все части мультфильма монтирую я сама с использованием специальных программ. Данный этап проводится без участия детей. Но в дальнейшем, я планирую, что дети будут участвовать в монтаже.

6. *Часть проекта. Озвучивание фильма.* Вместе с детьми подбираем музыку, шумовые эффекты, распределяем роли и озвучиваем мультфильм. При работе над музыкальным решением появляется представление о музыкальной композиции, природе звука, музыкальных инструментах. На данном этапе в индивидуальной работе отрабатывается выразительность речи, темп и тембр голоса. Ребёнок приобретает актерские навыки, учится передавать голосом характер и настроение героев.

7. *Часть проекта. Окончательная обработка мультфильма.*

8. *Часть проекта. Совместный просмотр и презентация родителям и другим детям.*

Одно из наиболее важных условий в моей работе для успешного развития детского творчества – разнообразие и вариантность работы с детьми. Новизна обстановки, необычное начало работы, красивые и разнообразные материалы, интересные для детей неповторяющиеся задания, возможность выбора, работа группами и еще многие другие факторы – вот что помогает не допустить в детскую деятельность однообразие и скуку, обеспечивает живость и непосредственность детского восприятия и деятельности.

Совместно с детьми были созданы мультипликационные фильмы: Это мультфильмы: «Соблюдайте правила дорожного движения», мультфильм «Что такое доброта», «Мамин помощник», «Как колобок искал друзей», «Защитникам отечества», «Любимым мама» и др.

*Материально-техническое обеспечение:* музыкальная колонка, станок для создания мультипликационных фильмов, фотоаппарат, осветительный прибор.

Создание мультфильмов превращает занятия в живое действие, вызывающее у детей неподдельный интерес, увлеченность изучаемым материалом. Ребенок не только видит, воспринимает, действует, он переживает эмоции. Ведь, как известно, только то, что заинтересовало дошкольника и вызвало какой-то эмоциональный отклик, станет его собственным знанием, послужит стимулом к дальнейшим открытиям.



**Фильмы: «Что такое доброта»**

**«Мамин помощник»**

#### **Список литературы**

1. Управление инновационными процессами в ДОУ. – М., Сфера, 2008.
2. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду. Дошкольное воспитание, 1991 г., № 5.
3. Калинина Т.В. Управление ДОУ. «Новые информационные технологии в дошкольном детстве». М, Сфера, 2008.
4. Ксензова Г.Ю. Перспективные школьные технологии: учебно-методическое пособие. - М.: Педагогическое общество России, 2000.
5. Моторин В. "Воспитательные возможности компьютерных игр".

### Макет «Мой дом - Россия»

Патриотическое воспитание подрастающего поколения всегда являлось одной из важнейших задач дошкольных образовательных учреждений, ведь дошкольный возраст – самая благодатная пора для привития чувства любви к Родине.

Одним из способов организации взаимодействия с детьми в этом направлении является создание дидактических пособий по патриотическому воспитанию детей дошкольного возраста.

Макет «Мой дом - Россия» - очень красочное пособие, в комплекте двухсторонняя фон – ширма в формате А-3 и 14 элементов. Данное пособие служит для проведения занятий с одним ребенком или подгруппой детей, а также он рассчитан для организации совместной и самостоятельной деятельности воспитанников. С его помощью педагог может систематизировать информацию по теме патриотического воспитания, подобрав информацию и задания, соответствующие возрасту воспитанников, организовать самостоятельную работу ребят.

**Цель** данного пособия – это формирование у детей представления о России, как о Родине; о ее государственных символах; о Москве, как о столице России.

С помощью его можно решить следующие **задачи**:

- систематизировать знания детей о Родине, государственной символике;
- развивать интерес к истории своей страны, своего народа и его традициям;
- расширять знания о символах России;
- развивать познавательные способности детей в процессе практической деятельности;
- обогащать активный словарь новыми словами, развивать связную речь;
- воспитывать патриотические чувства посредством изучения государственной символики России;
- формировать нравственные ценности;
- воспитывать у детей уважение к могуществу Российской державы.

Данный макет «Мой дом – Россия» рассчитан на старший дошкольный возраст, можно использовать в работе с детьми ОВЗ.

Наглядный материал позволяет использовать для изучения и закрепления конкретных тем, может стать основой для проведения бесед, занятий (можно использовать фрагментарно, подбирая подходящие материалы) и раскрывает следующие темы:

- «Столица нашего государства – Москва»;
- «Государственные символы России»;
- «Красоты России»;
- «Символы России».

Макет «Мой дом - Россия» отвечает всем требованиям ФГОС ДО к развивающей предметно – пространственной среде:

- информативен, содержательно насыщен, понятен детям.
- полифункционален: способствует развитию творчества, воображения;
- пригоден к использованию одновременно группой детей (в том числе с участием взрослого, как партнера);
- обладает дидактическими свойствами;
- вариативен (есть несколько вариантов использования каждой его части);
- его содержание доступно детям старшего дошкольного возраста;
- обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех воспитанников;





### Интерактивная игра «Собери солдата на службу»

**Возрастная категория:** дети подготовительной группы 6-7 лет.

**Цель:** Воспитание военно – патриотических качеств детей посредством интерактивной игры.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Систематизировать и обобщать знания детей о Российской Армии, родах войск, военной техники.
- Создать условия для формирования у детей целостного отношения к миру и человеку.
- Формировать основы патриотизма и толерантности.

**Воспитательные:**

- Воспитывать у ребёнка гордость за нашу Армию.
- Воспитывать познавательный интерес к интерактивной дидактической игре.

**Развивающие:**

- Развивать связную речь детей, память, воображение, зрительное и слуховое внимание.
- Развивать познавательный интерес через стимулирование проявления любознательности

**Ожидаемые результаты:**

Сформированы военно – патриотические качества ребёнка посредством интерактивной игры.

**Необходимые материалы:**

Технические: Экран или телевизор, проектор, компьютер,

Литературные: Загадки

Иллюстративные: Изготовленная детьми военная техника из оригами (ракета, самолёт, корабль, танк)

**Ход игры:**

Детям на почту приходит письмо от солдата – призывника, который ставит перед детьми проблемную ситуацию: получен приказ отправиться на службу, что нужно взять с собой? На слайде изображён шкаф с необходимыми на службе предметами и те, которые ему не пригодятся.

Делая выбор, ребёнок нажимает клавишей мыши на предмет. Дошкольник рассказывает, что за предмет и для чего он необходим на службе в Армии. Объясняет, почему остальные предметы солдату – призывнику не пригодятся. Если выбор сделан правильно, то предмет перемещается к солдату под аплодисменты, если не правильно – изображение предмета исчезает.

Собранный в армию солдат благодарит детей за помощь.

**Рефлексия:**

Ребята, предлагаю вам оценить игру:

- Если вам понравилась игра, вы узнали что-то новое, было вам легко. Предлагаю отметить красной звездочкой на военном рюкзаке.

- А если вам было сложно, не интересно, игра не понравилась - отметьте синей звездочкой.

**Варианты использования игры:**

1. «Кем будет ваш солдат?»

Дети играют в интерактивную игру «Собери солдата на службу».

Затем ведущий (ребёнок) описывает представителя одной из военных профессий (загадывает загадки). Дети отгадывают по характерным особенностям, кого загадал ведущий.

2. Игра «Собери солдата на службу» может использоваться в ОД.

<https://disk.yandex.ru/i/1BPQBuoCyqVOrw>

### Дидактическое пособие «Что за прелесть эти сказки!»

**Аннотация:** дидактическое пособие «Лэпбук «Что за прелесть эти сказки!» представляет собой картонную папку формата А3, обклеенную пленкой. На страницах папки имеются различные кармашки, в которых собран игровой материал.

**Пояснительная записка:** дидактическое пособие «Лэпбук» на тему «Что за прелесть эти сказки!» предназначено для детей младшего возраста является средством развивающего обучения, созданным технологии организации коллективной творческой деятельности, технологии проектной деятельности, коммуникативных технологий, игровых технологий. Кроме этого данное пособие применимо в разновозрастных группах, а также при работе с детьми в малых подгруппах.

**Цель:** развитие познавательных способностей и мелкой моторики детей посредством развивающих заданий и игр, закрепление и обобщение знаний детей о русских народных сказках, развитие устойчивого интереса к театрализованной игровой деятельности; активизация и обогащение словарного запаса детей; развитие навыков диалогической речи; способствование проявлению самостоятельности, активности в игре с персонажами-игрушками.

#### **Задачи:**

##### **Образовательные:**

- продолжать знакомить со сказками;
- формировать навыки сотрудничества;
- обогащать и расширять словарный запас детей;
- учить инсценировать эпизоды сказок;

##### **Воспитательные:**

- воспитывать культуру речи, учить детей рассуждать, развивать умения применять свои знания в беседе;

##### **Развивающие:**

- развивать артистические способности;
- развивать у детей творческие способности;
- развивать коммуникабельность и умение общаться с взрослыми в различных ситуациях.

##### **Речевые:**

- способствовать развитию точной, аргументированной, связной речи детей, пополнению активного и пассивного словаря детей.

В лэпбуке собраны дидактические игры и материалы для развивающих занятий с детьми младшего дошкольного возраста.

**1.Театр на липучках «Теремок».** **Цель:** закрепить знания сказки, развитие связанной речи детей.

**2.Театр на палочках«Репка».** **Цель:** ознакомление ребенка с предлогами: «за», «перед», «до», «после», «между»; развитие наглядного мышления.

**3.Загадки по сказкам.** **Цель:** закрепить знания детей о русских народных сказках через загадку.

**4.Театр на липучках «Курочка Ряба», «Колобок».** **Цель:** закрепить знания сказок, развитие связной речи.

**5.Дидактическая игра «Найди чья тень».** **Цель:** Учить находить заданные силуэты, путем наложения.

6. **Дидактическая игра «Найди чья заплатка».** Цель: развитие умение видеть целую картинку. Развитие внимание, памяти, логики. Логическое мышление и зрительного восприятия у детей.

7. **Дидактическая игра «Собери сказку по картинке».** Цель: развитие образного мышления, мелкой моторики, умения составлять из отдельных частей целую картинку.

8. **Игра «Кто, чем питается?».** Цель: закрепить знания по темам "Дикие и домашние животные", пополнить словарный запас ребенка по данным темам, закреплять умение различать и называть животных.

9. **Игра «Узнай сказку по картинке?».** Цель: закрепление знания названий сказок.

10. **Игра «Найди лишнего героя».** Цель: закрепить умение находить четвертого героя из другой сказки и объяснить, почему он лишний.

11. **Игра-лабиринт «Помоги козе дойти до козлят».** Цель: развитие внимательности, логического мышления, умения ориентироваться на листе бумаги.



Иванова Татьяна Александровна, воспитатель  
Костяных Светлана Владимировна, старший воспитатель  
филиал МАДОУ «Детский сад № 3» - «Детский сад № 34»  
городской округ Первоуральск

### Синквейн «Профессии разные, важные»

**Синквейн** «Профессии разные, важные» представляет собой методическую разработку в рамках проекта «Профессию выбираю в детском саду». Составлен в форме игры. Направлен на всестороннее развитие детей дошкольного возраста, начиная с младшего и заканчивая старшим. Позволяет активизировать познавательную деятельность, развивать все стороны речи, расширяет кругозор дошкольников. Синквейн воспринимается дошкольниками как увлекательная игра.

**Цель** синквейна: знакомство с профессиями своих родителей, близких родственников.

**Задачи** синквейна:

1. Способствовать интеграции образовательных областей и ранней профориентации дошкольников;

2. Расширять кругозор детей через знакомство с профессиями;

3. Воспитывать морально – нравственные качества дошкольников.

Возраст участников для работы с синквейном: с 3 лет до 8 лет.

**Этапы работы** с синквейном:

**1 этап:** синквейн составляется по образцу: фото профессии – 2 признака (прилагательные) – 3 глагола, описывающих действия по профессии - описательное предложение о профессии – вывод;

**2 этап:** синквейн – загадка – ставится вопрос – детям даются признаки, действия и описательное предложение о профессии – вывод: подобрать фото отгадку;

**3 этап:** дети старшего дошкольного возраста используют синквейн в самостоятельной деятельности.

**Алгоритм** синквейна для детей похож на ёлочку. На поле последовательно выкладываются картинки, части речи (для детей не умеющих читать можно части речи обозначать карточками определенного цвета). Например: учитель – добрый, справедливый- учит, объясняет, воспитывает – Учитель добрый и справедливый, учит нас воспитывает и объясняет....

Данный метод может легко интегрироваться со всеми образовательными областями, а простота построения синквейна позволяет быстро получить результат. Составление синквейна используется для проведения рефлексии, анализа и синтеза полученной информации.



### Дидактическое пособие - Лепбук «Играя - обучаюсь»

**Цель:** формирование культурно – гигиенических навыков и навыков самообслуживания у детей дошкольного возраста.

**Задачи:** формировать умение овладевать культурно- гигиеническими навыкам; закреплять знания и умения самостоятельно обслуживать себя; приучать детей следить за своим внешним видом; учить пользоваться индивидуальными предметами личной гигиены; развивать речевую деятельность, внимание, память, мышление; воспитывать опрятность, аккуратность во внешнем виде; воспитывать умение ориентироваться на правило поведения; воспитывать самостоятельность через игровые ситуации; воспитывать доброжелательность, желание оказать помощь другому; воспитывать самостоятельность, аккуратность, последовательность в выполнении своей работы; воспитывать чувство ответственности за своё здоровье.

#### Возрастная ориентированность 2-5

Дидактическое пособие, отличный способ закрепить определенную тему с детьми. Лепбук помогает ребенку по своему желанию организовать информацию по изучаемой теме и лучше понять и запомнить материал. Это отличный способ для повторения пройденного. Лепбук хорошо подойдет для организации непосредственно образовательной деятельности дошкольников в группах, где одновременно обучаются дети разных возрастов.

Дидактическое пособие – лепбук «Играя - обучаюсь» включены следующие игры:

- 1) Д/игра: «Помоги зверятам почистить зубки».
- 2) Потешки при умывании.
- 3) Загадки.
- 4) Картинки «Найди помощников чистоты и порядка».
- 5) Д/игра: «Одень Машу на прогулку».
- 6) Д/игра: «Научим куклу Настю раздеваться и складывать одежду в шкаф».
- 7) Д/игра: «Помоги Лизе сделать прическу».
- 8) Д/игра: «Что такое хорошо и что такое плохо».
- 9) Д/игра: «Кукла Катя простудилась».
- 10) Д/игра: «Соблюдай режим дня».
- 11) Правила посещения туалета.
- 12) Д/игра: «Где храниться обувь?».
- 13) Д/игра: «Разложи одежду в шкаф».
- 14) Д/игра: «Научим Мишу мыть руки».
- 15) Д/игра: «Помоги маме постирать грязную одежду».
- 16) Д/игра: «Разбери грязную и чистую одежду».



Ильченко Ирина Владимировна,  
музыкальный руководитель  
МАДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 11»  
Кунгурский муниципальный округ

### Музыкально-сенсорное дидактическое пособие мемо кубики «Музыкальное ассорти»

**Цель:** Развитие музыкально-сенсорных способностей и личностных компетенций у детей старшего дошкольного возраста посредством современной дидактической игры.

**Задачи:**

- Актуализировать полученные ранее знания.
- Стимулировать развитие музыкально-сенсорных способностей.
- Расширить музыкальный кругозор по темам: музыкальные инструменты, жанры
- Учить ориентироваться в игровой ситуации;
- Развивать эстетическое восприятие, интерес и любовь к музыке, эмоциональную отзывчивость и творческую активность;
- Совершенствовать музыкальные способности; слуховое внимание, музыкальную память;
- Развивать умение ориентироваться в пространственном расположении картинок на столе или матрице.
- Воспитывать коммуникативные навыки в игре, доброжелательное отношение друг к другу. Воспитывать умение самостоятельно принимать решение

Возраст участников: 6-7 лет

**Описание и назначение:**

1. Для **игры** нужен набор парных карточек с изображениями: музыкальные инструменты симфонического оркестра, народные инструменты, музыкальные жанры (песня, танец, марш), и т.д.
2. Все дидактическое пособие располагается на деревянной основе, которая разделена на 16 ячеек, а также 16 деревянных кубиков, размером 5х5 см, которые в дальнейшем будут закрывать парные картинки.
3. На верхней грани кубиков располагаются карточки с изображением музыкальных инструментов и их «тени».

**Игровые правила:** Все карточки перемешиваются и выкладываются на матрице картинками вверх, после закрываются деревянными кубиками. Первый из игроков делает ход, открывая сразу две карточки, поднимая 2 любых кубика. Если изображения на карточках оказались одинаковыми, то игрок забирает карточки себе вместе с кубиками и получает право ещё одного хода. Если же нет, то карточки кладутся строго на те места, где они лежали, картинками вверх. Далее ходит следующий игрок. Победителем становится тот, у кого в конце **игры** окажется больше собранных пар карточек. Из кубиков, выбранных во время игры, дети могут сделать постройку по своему замыслу.

**Игровые действия:** Считалкой выбирается первый игрок, остальные принимают участие по очереди в зависимости от места посадки, по часовой стрелке. Каждый игрок в порядке очереди открывает (поднимает 2 кубика) пару картинок. Если изображение на картинках одинаковое, игрок озвучивает название и забирает эту пару себе. Если картинки не совпали, игрок переворачивает их обратно (закрывает кубиками) и оставляет на прежнем месте.

**Усложнение:**

1. увеличение количества картинок (от 6 до 16 парных изображений);
2. использовать кубики, которые закрывают картинки, но на которых изображены музыкальные инструменты и их тень, подбирая тоже пару.

3. кроме названия музыкального инструмента или жанра игрок должен сообщить какие-либо дополнительные сведения о нем (к какой группе подходит данный инструмент, или что можно делать под музыку данного жанра и т. п.)

Дидактическое пособие прекрасно тренирует визуальную память детей, развивает их внимательность, усидчивость, образное и логическое мышление. Содействуют развитию зрительной памяти, внимания, доставляют бурю радостных эмоций при игре.

Фото-приложение к дидактическому пособию мемо кубики «Музыкальное ассорти»





### Дидактическое пособие «Мой родной город – Кунгур»

Цель: формирование у детей представлений о достопримечательностях и особенностях города Кунгура.

Задачи:

Формировать любовь (интерес) к малой родине через знакомство с городом и его достопримечательностями.

Развивать любознательность, формировать опыт познавательной инициативы.

Воспитывать чувство симпатии к сверстникам, любовь к родителям и близким людям.

Формировать навыки сотрудничества при организации игровой деятельности.

Для детей старшего дошкольного возраста.

**Описание использования:**

**Игра «Мемори: достопримечательности»**

Все карточки перемешиваются и в начале игры раскладываются рядами лицевой стороной (*картинкой*) вниз. Игроки по очереди открывают (*переворачивают*) по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки, то игрок забирает их себе и открывает следующую пару карточек, то есть ходит еще раз. Если карточки не совпадают - игрок кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и ходит следующий участник.

Когда непарные карточки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить, где какая картинка лежит.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.

**Дидактическое пособие «Собери пазл»**

Играют несколько игроков, разрезные картинки перемешиваются, а игрокам раздаются опорные карточки с памятниками. Цель ребенка - собрать свой пазл по опорной картинке первым. Тот, кто первым собирает пазл получает жетон. Проводиться несколько раундов игры, победителем стает тот, у кого большее количество жетонов.

**«Игра - бродилка»**

В игре могут участвовать от 2 до 6 игроков. Фишки устанавливаются на «Старт», игроки ходят по очереди, передвигая фишки на столько шагов, сколько выпало очков на игральной кубике. Если ход выпал на памятник, ребенок должен рассказать о нем. При затруднении педагог помогает наводящими вопросами. Если у ребенка не получилось связного рассказа, игрок делает шаг назад. Выигрывает тот, кто первый придет на финиш.

**Игра «Покажи дорогу»**

Перед ребенком располагается игровое поле, на котором изображены дорожки, каждая из которых ведет к мини-фотографии достопримечательностей родного города. На поле ставится фигурка, которую нужно довести до заказанного места с помощью команд «направо», «налево», «вверх», «вниз» и назвать достопримечательность. За правильно выполненное задание ребенок получает смайлик.

**Игра «Экскурсовод».**

Ребёнок-экскурсовод бросает кубик, выпавшее число на кубике указывает на количество картинок, о которых необходимо рассказать.

Ребенок выбирает картинки, о которых он будет рассказывать, выбирает транспорт (машинку) и с "гостями" города отправляется на экскурсию. За каждый верный рассказ о памятнике, ребенок получает фишку. Затем выбирается следующий «экскурсовод», кидает кубик, и выбирает то количество памятников, которые выпало на кубике. Он так же

получает фишку за каждый правильный рассказ о памятнике. В конце игры побеждает тот, кто набрал наибольшее количество фишек.



Колесникова Наталья Владимировна,  
Кустова Виктория Петровна,  
воспитатели МАДОУ Д/с №1 «Журавушка»  
Г. Чайковский, Пермский край

### Дидактическая игра «Чудо клеточки»

В набор для дидактической игры входят:

- игровые поля, разделенные на квадраты(в шахматном порядке покрыты различными материалами )
- отдельные сенсорные карточки
- фишки
- карточки - схемы

#### Младший возраст (3-4года)

Игра «Чудо - клеточки»

**Цель:** Развитие сенсорной сферы дошкольников.

**Задачи:**

- Знакомство с качественными признаками предмета (мягкий, твердый, шершавый, колючий).
- Развивать тактильные ощущения, наблюдательность и познавательную активность дошкольников, через наблюдения, обследование, экспериментирование с разнообразными материалами.
- Воспитывать уважительное отношение между сверстниками и взрослыми в совместной игре.

**Ход игры:**

**Первый вариант:** Дети садятся за стол. В центре стола игровое поле. Дети по очереди берут карточки изучают на внешний вид и ощупь, затем соотносят с такой же на игровом поле.

Как усложнение в средней группе можно играть с завязанными глазами (опираясь только на тактильные ощущения). Ребенку с завязанными глазами предлагается вытянуть карточку изучить ее, затем вернуть ее ведущему. Повязка снимается, и ребенок должен найти такую же на игровом поле.

**Второй вариант:** Ребенок выбирает игровое поле и ищет соответствующие сенсорные карточки, по заданию взрослого он выкладывает их «сверху», «снизу», «на такой же», «слева», «справа»

#### Старший возраст (5-6лет)

**Цель:** Формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве).

**Задачи:**

- Формировать пространственные представления с точки отсчета «от предмета» (на две клетки вверх, на одну клетку вниз и т.д)
- Формировать пространственные представления с точки отсчета «от предмета»: слева, справа, сверху, внизу, впереди, сзади, между.
- Способствовать развитию логического мышления, внимания, памяти, наблюдательности.
- Воспитывать уважительное отношение между сверстниками и взрослыми в совместной игре.
- Воспитывать самоконтроль, усидчивость, умение доводить начатое до конца.

**Ход игры:**

**Первый вариант:**

Поместите «божью коровку» на какую-либо клетку игрового поля. Ведущий(взрослый) предлагает ребенку передвинуть божью коровку согласно словесной

инструкции (на сколько клеточек и в каком направлении нужно перемещаться), например: передвинь божью коровку вниз на 2 клетки, влево на 1 клетку и т.д.

### **Второй вариант:**

Взрослый показывает карточку с полем, на котором должна находиться божья коровка. Ребенок находит данное поле и располагает ее там. Взрослый дает инструкцию, например: справа от божьей коровки растет цветок, а под цветком гриб и т.д.)

### **Подготовительная группа (6-7 лет)**

**Цель:** Формирование пространственных представлений дошкольников.

#### **Задачи:**

- Учить работать со схемами и слышать словесную инструкцию, закрепить порядковый счет.
- Развивать логическое мышление и внимание, память, связную речь.
- Воспитывать уважительное отношение между сверстниками и взрослыми в совместной игре.
- Воспитывать самоконтроль, усидчивость, умение доводить начатое до конца.

### **Первый вариант:**

Ребенку предлагаются карточки – маршруты с заданным положением божьей коровки. Ребенок, опираясь на наглядную инструкцию выполняет задание. В конце маршрута можно задать вопросы:

- На какой клетке по счету сверху (снизу, справа, слева) остановилась божья?
- На каком поле остановилась божья коровка, опиши, что может чувствовать божья коровка, сидя на этом поле?

### **Второй вариант:**

Ребенок размещает божью коровку на любой клетке игрового поля. Взрослый дает устную инструкцию по передвижению божьей коровки. Ребенок должен представить себе мысленно эти передвижения. После того как ведущий отдал коровке несколько инструкций (например, одна клеточка вверх, две вправо, одна вниз), просит ребенка показать то место, где теперь должна быть хорошо дрессированная божья коровка. Если место указано, верно, то передвиньте ее на соответствующую клеточку.

**Примечание.** Если, следя мысленным взором за движениями мухи, ребенок увидит, что она, выполняя инструкции, выползла за пределы клеточного поля, то пусть он немедленно даст вам знать об этом. Договоритесь, каким образом он может это сделать: кому-то достаточно встать с места или поднять руку, а кто-то предпочитает более выразительные действия, например, вскрикнуть или подпрыгнуть, что помогает снять напряжение и усталость от пристального внимания.



### Книга «Мультишки»

В настоящее время постоянно растут требования к готовности ребенка к школьному обучению. Часто страдают в этой гонке дети-логопаты, так как имеют характерные трудности в обучении, развитии высших психических процессов, а также звукопроизношении.

Огромную коррекционную работу проводят учителя-логопеды в содружестве с воспитателями логопедических групп, пытаясь добиться высоких результатов. При этом используя в процессе различные методы и приёмы. Трудно мотивировать ребенка на развивающую работу.

**Процесс автоматизации звуков** – монотонное и не всегда интересное, и даже утомительное занятие для детей. Чтобы сделать процесс автоматизации интересным, в своей работе я часто использую мультики.

Пожалуй, нет на свете ребенка, который не любил бы смотреть мультфильмы. Речевой материал "Мультишки" еще один шанс встретиться со знакомыми и любимыми героями мультфильмов.



Интерес детей к мультикам, подтолкнул меня к созданию игры на автоматизацию звуков «Мультишки». При использовании мультика на занятии, внимание у ребенка непроизвольное, ребёнок испытывает радость и неподдельный интерес. Детям очень нравится, что на занятии или в игре присутствуют любимые и знакомые герои мультфильмов.

Здесь решаются сразу несколько задач – автоматизация звуков в бытовой речи, развитие памяти через заучивание любимых фраз героев, коррекция поведения детей с нарушением поведения и социализации.

**Цель игры** - автоматизация звуков в заученных фразах; развитие памяти; формирование социальных и коммуникативных навыков; снятие агрессивного и импульсивного состояния у детей; развитие навыков саморегуляции.

Заучивая стихотворный материал, дети не только отрабатывают "трудный" звук, но и лучше понимают характер героев, вспоминают события, произошедшие с ними, учатся рассуждать, сравнивать, подражать и высмеивать. Процесс автоматизации звука становится увлекательным путешествием по мультфильмам, материал легко запоминается и содержит наименьшее количество других труднопроизносимых для детей звуков.

Задания на развитие мелкой моторики, дыхания. Изолированное проговаривание звука.

Автоматизация и дифференциация звуков.

Все предметы, в которых есть « свистелка» отдай Лисичке, а в которых «шипелка» Кеше.



Автоматизация звука р « Три кота»



Автоматизация звука С со Свинкой Пеппой и её семьей.



Автоматизация и дифференциация звуков с Эльфами и феей.



### Дидактическое пособие «Найди машине свой гараж»

**Цель:** Знакомство детей с различными видами транспорта (легковым, грузовым, пассажирским)

**Задачи:**

1. Формировать представления детей о различных видах транспорта.
2. Учить различать по характерным признакам легковой и грузовой транспорт, определять и называть составные части (кабина, кузов, колеса).
3. Формировать умение составлять из частей целое.
4. Продолжать знакомить с цветами (красный, синий, желтый, зеленый)
5. Уточнять понятия «большой – маленький»
6. Упражнять в различении предметов по форме и величине.

**Возрастная категория: 2+**

**Описание:** Ламинированные гаражи четырех цветов (красный, синий, желтый, зеленый) и размеров. Ламинированные силуэты разного вида транспорта (грузовая и легковая машина, автобус и мотоцикл), разных размеров и цветов. Два игровых поля с изображением дороги разных цветов; ламинированные колеса разных размеров и цветов. Разрезанный ламинированный транспорт (кабина, кузов, колеса).



**1 вариант игровых действий:** Педагог раскладывает с одной стороны стола изображения гаражей, с другой стороны изображения машин и просит детей назвать, что изображено. Затем педагог берет картинку с изображением машины и прикладывает ее к гаражу соответствующего цвета, объясняя свой выбор. Затем педагог раздает машины детям и просит подобрать машину соответствующего цвета и назвать цвет.



**2 вариант игровых действий:** Воспитатель дает по две машины одного цвета, но разной величины. Затем предлагает детям подобрать гараж к машине соответствующего цвета и размера.



**3 вариант игровых действий:** На столе раскладываются картинки с изображением гаража, машины и колес. Воспитатель предлагает взять машину, найти ей колеса и гараж соответствующего размера и цвета.



**4 вариант игровых действий:** Воспитатель предлагает рассмотреть детали разложенные перед детьми на столе, назвать их. Далее предлагает стать небольшими «мастерами» и починить автомобиль, т.е. собрать в одно целое. При сборке дети называют детали, показывают – кузов, кабину, колеса. Затем воспитатель просит ответить на вопросы: «Чем отличается грузовой и легковой автомобиль, и чем они похожи?»



**5 вариант игровых действий:** Перед детьми на столе лежат два игровых поля с изображением цветной дороги. Воспитатель предлагает отправить в путь цветные автомобили по своим дорожкам.





**6 вариант игровых действий:** Попросить детей расставить транспорт по величине.



**7 вариант игровых действий:** Попросить детей расставить гаражи по величине.

**8 вариант игровых действий:** Перед детьми на столе лежат автомобили, дети должны показать какой транспорт едет в правую сторону, какой в левую.



Кузнецова Светлана Николаевна,  
воспитатель МАОУ «Рахмангуловская СОШ» -  
Рахмангуловский детский сад  
МО Красноуфимский округ

### Развивающее пособие «Расскажи сказку»

**Цель:** создание условий для развития общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками в игровой деятельности.

**Задачи:**

- развивать способность отражать в играх сюжеты знакомых сказок;
- развивать связную речь детей;
- развивать мелкую моторику.

Одной из задач социального направления воспитания является развитие общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками. Умение общаться, строить и поддерживать дружеские взаимоотношения, сотрудничать и сосуществовать с людьми – необходимые составляющие развитой личности. Потребность в общении возникает и развивается в процессе игровой деятельности.

**Правила игры:**

Игра предназначена для детей дошкольного возраста, может использоваться родителями и детьми дома. Игра оформлена в виде лепбука из фетра. Персонажи сказок умеют «ходить» с помощью детских пальчиков. До начала игры распределяются роли. С младшими дошкольниками в роли ведущего выступает взрослый. Дети и взрослые рассказывают сказку, сопровождая речь движениями персонажей. Сюжет игры может развиваться в соответствии с художественным произведением или придумываться участниками самостоятельно.



**Дидактический материал**  
**Альбом на липучках**  
**«Очень любим мы, матрешки, разноцветные одежды»**

Матрешка – сувенир России и символ ее культуры, внутри которой находятся подобные ей куклы меньшего размера. Актуальность данного дидактического материала заключается в систематизации материала по приобщению дошкольников к русским национальным традициям, к изучению исторических корней русской народной культуры. С помощью матрешки можно научить детей выделять разные качества, сравнивать предметы по высоте, ширине, цвету и объему. Все это способствует развитию координации пальцев рук, глазомера, восприятия, мышления. Способствует развитию связной речи, формирует первые математические навыки, воспитывает усидчивость. Матрешка не просто - народная игрушка, хранительница исконно русской культуры. Дарить игрушки «Матрёшки» было распространенным обычаем – подарок приносил ребенку здоровье и благополучие.

**Возраст:** для детей младшего дошкольного возраста (2-4 лет)

Большое значение в игре с матрешкой детей 2 -4 лет имеет самообучающее начало: они подбирают детали и складывают предметы целиком. Таким образом, матрешка может выполнять широкую дидактическую функцию. Можно использовать на занятиях по разным областям знаний и в разных видах деятельности детей.

**Цель:** формирование интереса к русской народной игрушке - матрешке, способствовать созданию её выразительного образа.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- Знакомство детей с русской народной игрушкой – матрешкой, с историей появления любимой игрушки в нашей стране
- Развитие представлений о форме, величине и свойствах предметов через яркие наглядные образы и игровую деятельность.
- Закрепление умения объединять предметы по общим признакам
- Формирование у детей понятий один, много, маленький, большой;
- Учить создавать образ из округлых форм. Учить видеть средства выразительности (цвет, ритм).

**Развивающая:**

- Развивать познавательный интерес и логического мышления, координацию движений, мелкую моторику рук.

**Воспитательная:**

- Воспитывать любовь к русской народной игрушке.
- Воспитывать в детях доброжелательное отношение друг к другу, к сверстникам другой национальности.

**В альбом входят игры:**

«Чей узор?»

«Собери матрешку»

«Собери узор»

«Чья тень? Матрешкин рад?»

«Найди половину»

«Большой, средний, маленький»

**Использовала следующие технологии:**

- технологии проектной деятельности
- технология исследовательской деятельности
- игровая технология



### Дидактическое пособие «Путешествие в мир профессий»

**Возрастная категория:** 4+

**Направления воспитания:** социальное, познавательное, трудовое.

**Цель:** расширение представлений о профессиях у детей.

**Задачи:**

- знакомить с доступными детям видами труда взрослых и воспитывать положительное отношение к их труду,
- воспитывать у детей интерес к трудовым действиям взрослых,
- воспитывать доброжелательные отношения со взрослыми из ближнего окружения: развивать заинтересованность в нем как в партнере по совместной деятельности,
- развивать любознательность, формировать опыт познавательной инициативы,
- формировать навыки сотрудничества при организации игровой деятельности.

**Рекомендации по использованию:** данный материал рекомендован воспитателям дошкольных учреждений для детей от 4-х до 7 лет, а также может быть использован родителями, логопедами. Подходит для групповых и индивидуальных занятий.

**Варианты использования**

1 вариант «Кому что нужно для работы»

2 вариант «Угадай профессию»

Каждый игрок по очереди берет карточку с изображением какой-либо профессии и начинает изображать определенное действие, используя лишь мимику и телодвижения, остальные должны угадать, кого изображает товарищ.

3 вариант «Мемори»

4 вариант «Четвертый лишний»

5 вариант «Отгадай загадки»

6 вариант «Собери картинку»

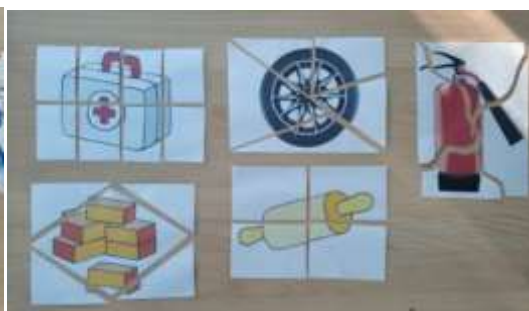
7 вариант «Кто что делает?»

8 вариант «Кто где работает?»

9 вариант «Исправь ошибку»

Воспитатель называет парные фразы (например, повар лечит, врач готовит), дети должны найти и исправить ошибку в действиях людей разных профессий.

10 вариант «Лото»



Литвинова Ирина Валентиновна,  
воспитатель МАДОУ детский сад  
комбинированного вида №14  
городской округ Красноуфимск

### Дидактическое пособие лэпбук «Здорово здоровым быть!»

Лэпбук «Здорово здоровым быть!» (В лэпбуке собраны материалы по теме «Здоровье»)

Цель: формирование привычки здорового образа жизни у детей.

Задачи:

1. Закрепить знания детей о понятии «здоровье».
2. Сформировать представления о правильном режиме дня.
3. Приобщать детей к регулярным занятиям физической культурой.
4. Воспитывать желание вести здоровый образ жизни.
5. Познакомить детей с простыми упражнениями (дыхательными, артикуляционными, гимнастикой для глаз) для укрепления своего здоровья.
6. Стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков.
7. Способствовать развитию речи детей, пополнению активного и пассивного словаря детей.

Дидактическое пособие лэпбук «Здорово здоровым быть!» предназначено для детей среднего и старшего дошкольного возраста. Воспитанники совместно с воспитателем или самостоятельно могут участвовать в сборе материала: анализировать, сортировать информацию.

Данный лэпбук является мультифункциональным пособием для приобщения детей к здоровому образу жизни.

Содержание лэпбука:

\* Информация о частях тела человека «Мое тело»\* Комплексы "Гимнастика для глаз" и "Веселые упражнения" в картинках.\* Картотека «Витамины – наши друзья»\*Пословицы и поговорки о спорте и здоровье\*Кармашек с загадками о спорте \* Конверт с карточками «Подбери пиктограмму к виду спорта»\* Карточки-советы "Если хочешь быть здоров"\* Виды зимнего и летнего спорта (16 карточек)  
\*Раскраски 6 карточек\* Карточки "Лекарственные растения"



### **Дидактическая игра «Народные промыслы»**

**Цель игры:** Развитие интереса и уважения к истории и культуре своего народа, его традициям, посредством изучения народных промыслов.

**Задачи:**

1. Формирование нравственно-духовных особенностей личности;
2. Формирование почтительного отношения к национальным и культурным традициям своего народа.
3. Воспитывать интерес к искусству родной страны, прививать любовь и бережное отношение к произведениям русских мастеров.

4. Продолжение изучения народных промыслов России на основе художественных росписей: городецкая роспись, хохломская роспись, гжельская роспись, матрёшки.

Эта дидактическая игра рассчитана на детей 5-7 лет. Она может быть использована, как в непосредственной образовательной деятельности, так и в свободной деятельности. Чтобы почувствовать духовную жизнь своего народа, творчески выразить себя в нем, нужно принять его историю и культуру. Сущностным содержанием русской культуры является ее жизнь и творчество, созданные на протяжении многовековой истории. Поэтому детям важно не только формировать художественный вкус, но и воспитывать уважение к искусству и художественной деятельности, активно осваивать пространство, используя наследие своего народа. Учебно-дидактические игры являются одним из основных средств приобщения дошкольников к народному творчеству. Они расширяют понимание окружающего мира, учат ребенка наблюдать и различать народные промыслы, формируют почтительное отношение к национальным и культурным традициям своего народа.

**Материал:** матрешки из бумаги, набор элементов различных видов росписей.

Для основы используется игровое поле темного цвета организующее игровую поверхность, во –первых, для контраста, во-вторых, ламинированные детали не скользят по поверхности, в третьих его можно использовать как основу для составления орнамента.

**Вариантов игры несколько:**

1.«Украсть передник». Ход игры: детям предлагается набор элементов выполненных в технике различных промыслов (Хохломская роспись, Гжельская роспись, Городецкая роспись). Дети должны выложить на матрешке-шаблоне узор методом аппликации(можно в технике одного промысла, можно скомбинировать промыслы).

2.«Собери матрешку». Ход игры: собрать из отдельных частей целую матрешку.

3.«Выполни узор». Ход игры: обвести шаблон и самостоятельно выполнить роспись на матрешке.

В каждом из вариантов игры поощряется рассказ о промысле, об элементах росписи.





### Дидактическая игра «Моем руки правильно»

**Цель:** Закрепление у детей знаний личной гигиены и их значения.

**Задачи:**

- Формировать здоровый образ жизни и правила безопасности.
- Воспитывать культурно-гигиенические навыки (мытьё рук); формировать умение активно взаимодействовать в совместной игре и умение договариваться, учитывая интересы других.

**Ход игры**

*1 вариант.* Нужно предложить ребенку составить алгоритм мыть рук, разложив на столе карточки по порядку. Побеждает и получает солнышко, тот, кто первым составит последовательность мытья рук.

*2 вариант.* Предложить ребенку составить рассказ- описание по мнемотаблице: как нужно правильно мыть руки, в каких случаях это следует делать, а также зачем нужно мыть руки. Составлять рассказ можно, применяя интерактивную педагогическую технологию "По цепочке" (дети по очереди называют последовательность мытья рук, в каких случаях нужно мыть руки и зачем нужно их мыть)

**«Полезная и вредная еда для зубов»**

**Цель:** закрепление представлений детей о полезной и вредной пище для зубов.

**Задачи:**

- Формировать здоровый образ жизни;
- Воспитывать навыки правильного питания.

**Ход игры:** Разложить полезные продукты на здоровый и довольный зуб, а вредные – на грустный (кариес при желании можно дорисовать вместе с детьми)

**«Перемешанные картинки»**

**Цель:** Закрепление у детей знаний личной гигиены.

**Задачи:**

- Формировать представления о предметах личной гигиены.
- Воспитывать навыки опрятности.

**Ход игры.** Воспитатель вешает на доску большую картину, изображающую неопрятного ребенка, а детям раздает маленькие картинки, на которых нарисованы предметы туалета. Дети ищут среди своих тартинок предмет, которым необходимо дополнить большую картину. Когда они отдают картинку воспитателю, то должны объяснить его назначение, например: «Вот мыло и щетка для умывания». Или: «Вот гребень для того, чтобы девочка причесалась».



### **Развивающее дидактическое пособие «Экологический сундучок»**

Экологическое воспитание детей – это не только готовность беречь природу, но и формирование основ нравственности, подразумевающее формирование у дошкольников сознательно бережного отношения к окружающему миру. В период дошкольного детства в процесс целенаправленного педагогического воздействия у детей можно сформировать начала экологической культуры - осознание правильного отношения к явлениям, объектам живой природы, которые составляют их непосредственное окружение в этот период жизни.

Важное место в экологическом воспитании дошкольников принадлежит дидактическим играм. Дидактические игры по экологическому воспитанию – игры с правилами, имеющие готовое содержание. В процессе этих игр дети уточняют, закрепляют, расширяют имеющиеся у них представления о предметах и явлениях природы. Для систематизации игр по экологическому воспитанию дошкольников мною был разработан «экологический сундучок».

«Экологический сундучок» – это дидактическое пособие, отвечающие всем принципам ФГОС ДО. Он трансформируемый – дети сами выбирают, где будут играть; полифункциональный – при желании сундучок можно наполнить любым другим содержанием; доступный – находится в зоне детской доступности; содержательно-насыщенный - ребенок может выбрать разнообразные игры по своему желанию; безопасный.

В «экологическом сундучке» собраны задания, ситуации, проигрывая которые, дети учатся безопасно взаимодействовать с окружающим миром. У дошкольников развиваются коммуникативные навыки, умения доказывать, рассуждать, замечать причинно-следственные связи. «Экологический сундучок» способствует развитию экологической культуры дошкольников; дает возможность для ребенка научиться самостоятельно собирать и организовывать информацию.

Зачем нужен «экологический сундучок»?

1. Помогает по своему желанию организовать информацию по изучаемой теме и лучше понять и запомнить материал.
2. Это отличный способ для повторения пройденного. В любое удобное время ребенок просто открывает «экологический чемоданчик» и с радостью повторяет пройденное.
3. Является содержательным элементом развивающей предметно-пространственной среды группы.

Что входит в развивающее дидактическое пособие «экологический чемоданчик»?

Дидактические игры:

1. «Цепочка питания»

Цель: сформировать знания о цепях питания животных и растений.

Во время игры дети составляют цепочку питания, нанизывая картинки в необходимой последовательности.

## 2. «Сортировка мусора»

Цель: познакомить детей с понятиями «сортировка мусора», «вторичная переработка», сформировать представления о способах решения некоторых экологических проблем путем сортировки мусора и вторичной переработки.

В ходе игры дети опускают картинки с определенными предметами в необходимый контейнер.

## 3. «Планета «грустная» и «веселая»

Цель: сформировать у детей представления том, откуда берется мусор, как отходы влияют на окружающую среду и здоровье человека.

Дети прикрепляют картинки на липучках, с изображением правил бережного отношения к природе, к карточкам с изображением Земли.

Таким образом, «Экологический сундучок» помогает моим воспитанникам самостоятельно расширять кругозор в области экологического воспитания и закреплять изученный материал во время образовательной деятельности.



### Дидактическое пособие «Волшебный чемодан»

Дидактическое пособие «Волшебный чемодан» представляет собой многофункциональное пособие, которое можно использовать для решения различных образовательных, воспитательных и развивающих задач.

**Цель** данного пособия – создание условий для решения образовательных, воспитательных и развивающих задач в работе с детьми младшего возраста, а также способствовать формированию коммуникативных способностей детей.

#### **Задачи:**

**Образовательные:**

- формировать, расширять представления и знания детей в соответствии с программными задачами;
- актуализировать и закреплять знания детей через организацию самостоятельной или совместной с педагогом деятельности с дидактическим пособием;
- формировать количественные представления;
- активизировать речевую деятельность детей;
- расширять словарный запас;
- закреплять представления детей о пище животных и места их обитания;
- закреплять представления о цвете.

**Развивающие:**

- развивать речевую, познавательную и творческую мотивацию;
- побуждать детей отвечать полным предложением;
- развивать слуховое внимание;
- развивать общую, мелкую, артикуляционную моторику;
- развивать внимание, наблюдательность, меткость и глазомер;
- развивать навыки взаимодействия и сотрудничества с педагогами и со сверстниками.

**Воспитательные:**

- воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам и педагогам;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость;
- воспитывать умение радоваться достигнутому результату;
- воспитывать опрятность, аккуратность, бережное отношение к дидактическому материалу.

Вариативность – наличие различных пространств для деятельности детей и уединения, свобода выбора разнообразных видов театра и атрибутов к ним; периодическая сменяемость материалов, стимулирующих разнообразную детскую активность.

Данное пособие может быть использовано в совместной деятельности взрослого с ребенком (как дома, так и в детском саду) в индивидуальной, в подгрупповой, фронтальной форме работы с детьми - для создания игровой мотивации и решения проблемных ситуаций во всех видах непрерывной образовательной деятельности, включение в режимные моменты. А так же может использоваться для самостоятельной деятельности ребёнка.

Форма пособия – яркий чемодан. В переднем верхнем кармане – игра на развитие мелкой моторики «Помоги Дождику» (необходимо помочь собрать капельки), в нижнем кармане – игра «Помоги животным» (необходимо найти место, где обитают животные и накормить их), на закрепление представлений детей о пище животных и места их обитания. Во внутреннем первом кармане – игры «Что, как звучит?», «Развешиваем

одежду» на развитие мелкой моторики, слухового внимания, умения различать погремушки на слух по их звучанию и закрепление знания основных цветов. Во внутреннем втором кармане – игра «Попади в цель», направлена на развитие внимания, наблюдательности, меткости и глазомера.

Вариативность – наличие различных пространств для деятельности детей, свобода выбора разнообразных видов игр; периодическая сменяемость материалов, стимулирующих разнообразную детскую активность.



### Дидактическая игра «Сухой пальчиковый бассейн»

**Цель:** развитие мелкой моторики рук детей.

**Задачи:**

- развитие тактильной чувствительности и сенсорных ощущений;
- развитие творческих способностей;
- способствует эмоциональному и психофизическому развитию детей;
- развитие логического мышления, памяти, внимания.

**Возраст детей:** 4-6 лет

**Оборудование:** пластиковый контейнер с крышкой, фасоль белая и красная, горох, игрушки небольшого размера, цветные карточки.

#### Игровые упражнения

Цель: развитие координации мелких мышц руки, развитие речи.

«Пальчики играют»

Опустить кисти рук в «сухой бассейн» и изображать, как месят тесто.

Месим, месим тесто, есть в печи место.

Будут-будут из печи булочки и калачи.

«Зарядка»

Сжимать и разжимать кулачки в «бассейне».

Пальцы делают зарядку, чтобы меньше уставать.

А потом они в тетрадке будут букочки писать.

«Ладони здороваются»

Опустить руки в «бассейн». Сплести пальцы рук, соединить ладони стискивать их как можно сильнее. Затем расслабить руки и слегка пошевелить пальцами.

#### Варианты игр

«Что нашел - расскажи»

Цель: развитие связной речи.

Ход игры: взрослый предлагает ребенку найти на дне «бассейна» игрушку. Ребенок находит игрушку, обследует ее на ощупь и рассказывает о ней (круглая, гладкая и пр.)

«Золушка»

Цель: развитие моторики мелких мышц руки.

Ход игры: предложить ребенку выбрать только красную фасоль, только белую фасоль, только горох. Также можно предложить разобрать все зерна по коробочкам.

«Отгадай, что спрятано» (5-6)

Цель: развитие тактильной ориентировки и способности действовать по словесному указанию или схеме, поощрять стремление задавать вопросы.

Ход игры: воспитатель дает словесное указание ребенку, где спрятано (правый верхний угол, левый нижний угол, посередине и пр.) Ребенку нужно найти предмет и назвать его правильно.

«Выложи по контуру»

Цель: развитие координации и точности движений, концентрации зрительного внимания.

Ход игры: предложить ребенку выложить готовые схемы фасолью и горохом. Как вариант ребенок сам придумывает свою картинку и выкладывает фасолью и горохом.

**Заключение.** Дидактические игры и упражнения на развитие мелкой моторики являются мощным средством поддержания тонуса и работоспособности коры головного

мозга. Они способствуют формированию у детей усидчивости, развитию всех психических процессов: внимания, памяти, слухового и зрительного восприятия, речи.

С помощью пальчиковых бассейнов можно играть во множество игр, но обязательно поставьте перед ребёнком речевую задачу.



### **Игронайзер «Славный русский богатырь»**

**Игронайзер «Славный русский богатырь»** – это дидактическое пособие, представляет собой раскладывающийся куб, стороны которого скреплены различными декоративными элементами. На разворотах куба размещаются кармашки, наполненные разнообразным материалом, предназначенным для организации информации о богатырях как защитниках Отечества.

**Цель:** формирование первичных представлений детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет) о воинах-богатырях древней Руси.

**Задачи:** знакомить детей с героическими образами богатырей; стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков; способствовать развитию речи у детей, пополнению активного и пассивного словаря детей; развивать связную речь детей.

Игронайзер содержит дидактические и настольные игры, открытки, карточки, мини – тренажёры (для развития ловкости, меткости и силы); в него входит:

#### **1. Карточки «Богатыри»**

**Задачи:** расширять знаний о богатырях.

**Задание:** узнать и назвать богатыря на картинке

#### **2. «Четвёртый лишний»**

**Задачи:** закреплять и расширять знания детей о богатырях; развивать внимание, память, усидчивость, наблюдательность, ориентировку в пространстве, мелкую моторику. Активизировать речь детей.

**Задание:** выбрать, назвать лишний предмет, объяснить почему.

#### **3. «Силушка богатырская»**

**«Выполни упражнение»**

**Задание:** выполни такое же упражнение как на карточке - схеме

**«Проверь свою силу»**

**Задачи:** упражнять кисть руки ребёнка с помощью различных эспандеров

**«Меткий стрелок»**

**Задание:** попади стрелой в цель (мини – дартс)

**«Пройди по камешкам»**

**Задание:** пройди по камешкам (пальчиками в ботинках) и сосчитай их, пройди между камнями, не задевая их, перешагни второй камень, перепрыгни пятый и т.д.

#### **4. «Собери богатыря в поход»**

**Задачи:** закреплять представления детей о названии одежды богатыря (рубаша, кольчуга, шлем, сапоги) и последовательности одевания;

закреплять названия вооружения (щит, меч, лук, стрелы, копье, палица).

**Задание:** предложить ребёнку собрать богатыря в поход, прикладывая детали одежды на плоскостного человека, называя их. Затем предложить вооружить воина, подбирая поочередно предметы вооружения, называя их.

#### **5. «Гирлянда из фигурок драконов»**

**Задачи:** обогащать сенсорный опыт детей, учить сравнивать численность групп предметов с помощью счёта, развивать мелкую моторику пальцев рук, координацию движений. **Задание:** сосчитай и выложи столько же; подбери по цвету, найди два одинаковых дракона, и т.д.

#### **6. «Подвиги богатырские»**



*Задачи:* расширять знания детей о подвигах, которые совершали богатыри.  
*Задание:* рассмотреть сюжетные картинки с изображением богатырей, побеждающих в различных сражениях и рассказать о подвигах богатырских.



Нефедова Надежда Владимировна,  
инструктор по физической культуре  
филиал МБДОУ «Криулинский детский сад №3»-  
Саранинский детский сад  
МО Красноуфимск округ

### Дидактическая игра «Спортивное лото» (для детей 5-7 лет)

**Цель:** познакомить детей с видами спорта; спортивным инвентарем; пополнить словарный запас ребенка новыми словами; создание у детей мотивации заниматься физической культурой и спортом.

**Задачи:**

- ❖ знакомство детей с разными видами спорта;
- ❖ развитие положительной мотивации к занятиям спортом и приобщение к здоровому образу жизни;
- ❖ расширение двигательных возможностей ребенка, за счет освоения новых движений;
- ❖ обогащение знаниями в области физической культуры и спорта;
- ❖ формирование интереса к определенному виду спорта.
- ❖ обогатить и систематизировать знания детей о видах спорта;
- ❖ развивать логическое мышление;
- ❖ развивать речь дошкольников;
- ❖ формировать потребность в здоровом образе жизни.

**Предполагаемый результат:**

- ❖ научить ориентироваться в разных видах спорта;
- ❖ развитие положительных мотиваций к занятиям спортом;
- ❖ расширение двигательных возможностей детей за счёт освоения новых доступных движений;
- ❖ формирование интереса к определённым видам спорта;
- ❖ развитие уверенности в своих возможностях.

**Особенности игры**

Игра предназначена для детей с 5 до 7 лет.

Играя в дидактическую игру, ребенок правильно подбирает картинки к каждому изображенному виду спорта.

Называет, что на ней нарисовано, какие атрибуты подходят к данному виду спорта

Объясняет, почему именно эта картинка подходит к этому виду спорта, умеет собирать символы вида спорта, учиться различать зимние и летние виды спорта, собирает пазлы.

Дидактической игрой «Спортивное лото» может пользоваться не только инструктор по физической культуре, но и любой воспитатель, для занятия НОД по плану, а также игра на тематической неделе может находиться в спортивном уголке, в котором дети самостоятельно могут играть группами или парами.



### Дидактическая игра «Народные промыслы»

**Возрастная ориентированность:** старший дошкольный возраст (5-7 лет).

**Цель:** Развитие интереса детей к народным промыслам и росписям; умение их различать и узнавать.

**Задачи:**

Развивать интерес детей к народным промыслам и росписям посредством использования дидактических игр. Уметь различать цветовые гаммы, характерные для различных промыслов (гжель, городец, хохлома, дымка).

Формировать внимание, память, логическое мышление у дошкольников. Вызвать положительные эмоции в ходе игровой деятельности. Воспитывать любовь к декоративно-прикладному творчеству.

**Материал:** набор карточек (большие и маленькие) с изображением различных предметов с разными росписями.

**Ход игры:** играющим раздаются большие карточки, на которых изображена роспись. Ведущий показывает играющим по одной маленькой карточке с предметами различной росписи. У кого есть такая роспись, забирает карточку себе. Побеждает тот игрок, кто первый заполнит свою большую карточку.



### **Дидактическая игра «В гостях у сказки» Для детей младшего дошкольного возраста**

**Цель:** развитие познавательных способностей детей посредством развивающих заданий и игр, закрепление и обобщение знаний детей о сказках

#### **Задачи:**

- ❖ Формировать умение пересказывать знакомую сказку последовательно и выразительно
- ❖ Формировать умение ориентироваться в пространстве
- ❖ Развивать умение располагать в правильной последовательности картинки
- ❖ Развивать внимание, усидчивость, мышление, память, мелкую моторику
- ❖ Воспитывать любовь к русским народным сказкам
- ❖ Способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта детей.

#### **Особенности игры**

Игра предназначена для детей младшего дошкольного возраста.

Детям нравится красочность иллюстраций, а также то, что они сами руководят героями сказки. В процессе такого действия, дети вспоминают последовательность сюжета, проговаривают уже знакомые им диалоги. А ещё развивают мелкую моторику, т.к. все персонажи крепятся на липучки и легко перемещаются с места на место. Сказку не просто можно пересказать, но и выстроить новый сюжет, пофантазировать. В зависимости от возраста детей, можно использовать сказки по их интересам.

Подобные игры со сказочным контекстом являются привычной средой, в которой дошкольники развивают новые речевые навыки, расширяют словарный запас, продвигаются в освоении буквенного и звукового анализа, тренируются излагать свои мысли понятным языком.

#### **Игровые действия**

Предлагаем карточки с иллюстрациями к популярной детской сказки, по которым ребенок рассказывает сюжет той или иной ситуации изображенной на картинке раскладывает их в правильной последовательности.

#### **Правило игры**

Необходимо разложить картинки по порядку и правильно рассказать сюжет той или иной сказки.



### **Дидактическая игра «Времена года» по познавательному развитию детей старшего дошкольного возраста**

Эффективным средством познавательного развития детей являются дидактические игры, т.е. игры обучающие, направленные на расширение, углубление и систематизацию представлений об окружающем мире, на воспитание и развитие познавательных интересов и способностей.

Для успешного познавательного развития, для самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослых разработала дидактическую игру «Времена года»

**Цель:** систематизировать представления об изменениях в природе по временам года средствами дидактической игры.

#### **Задачи:**

1. Закрепить представления детей об основных признаках всех времен года.
2. Развивать умение сравнивать и находить закономерности в природе.
3. Развивать умение составлять описательно – повествовательные рассказы о временах года, при помощи наглядных пособий (в доступной детям схематичной форме рисунков и значков – символов), связно, с соблюдением логики изложения.
4. Воспитывать любовь к природе.

#### **Описание пособия:**

**8 подвижных кубиков**, в каждом отражены особенности сезонов по определенной теме:

- время года;
- погода;
- растительный мир;
- деятельность человека;
- одежда;
- животные;
- птицы;
- забавы детей.

**Мнемотаблица**, в соответствии с которой дети задают вопросы, выставляют картинки на кубиках, составляют описательно - повествовательные рассказы.

**Тексты сравнительных рассказов** о сезонных изменениях.

#### **Варианты использования:**

##### **1. Составление рассказа по опорным картинкам:**

- Воспитатель объясняет детям о значении каждого кубика (картинки)
- дети прослушивают рассказ о времени года;
- дети составляют рассказ в соответствии с картинками на кубиках (самостоятельно, при помощи взрослого или по цепочке.)

##### **2. Задания для активизации памяти и речи ребенка:**

- воспитатель переворачивает кубик, дети угадывают, что изменилось и доказывают, почему картинка не подходит к заданному времени года;
- воспитатель закрывает первую картинку, дети называют время года и объясняют, по каким признакам они определили название сезона.

##### **3. Составление рассказа с опорой на мнемотаблицу:**

- один ребенок, описывает признаки сезона по мнемотаблице;
- другие дети, ориентируясь на услышанное описание, находят картинку с изображением заданного времени года.

#### 4. Составление описательно – повествовательных (творческих) рассказов по теме:

- воспитатель предлагает детям начало истории;
- дети составляют продолжение рассказа по заданной теме

Благодаря дидактической игре, решая игровую задачу, у ребенка расширяется словарный запас, развивается познавательная активность, умение составлять описательно – повествовательные рассказы о каждом времени года.

Игра носит обучающий характер, может быть использована при организации непосредственно – образовательной деятельности, индивидуальной работы с детьми, для самостоятельной и совместной деятельности детей и взрослых.



### Методическое пособие - Лэпбук «Наш цветник»

**Цель:** расширение знаний детей о цветочных растениях, сборе и способах хранения семян.

**Задачи:**

**Воспитательные:**

- воспитывать любовь к природе родного края;
- воспитывать понимание единства природы и людей, и бережного ответственного отношения к природе;
- воспитывать интерес к жизни растений;
- воспитывать навыки организации своей работы, формировать элементарные навыки планирования;
- воспитывать трудолюбие и желание собрать семена для украшения будущего цветника детского сада, для радости окружающих.

**Образовательные:**

- учить различать и называть семена цветочных растений, растущих в цветнике детского сада;
- обогатить детей знаниями о росте и развитии растений, сборе, способах и сроках хранения семян.

**Развивающие:**

- освоение приема сбора семян, выбирать наиболее рациональные способы хранения семян;
- формировать желание выращивать растения своими руками.

Методическое пособие – лэпбук «Наш цветник» предназначен для реализации воспитательных задач по патриотическому, трудовому и этико–эстетическому направлениям. Данное пособие соответствует рабочей программе воспитания МАДОУ ЦРР – детский сад, календарному планированию воспитательной работы за сентябрь, цикл «Трудовой десант «Мир семян»».

Лэпбук изготовлен для детей подготовительного к школе группы. Дидактические игры и информационные материалы представлены с учетом возрастных и психофизических особенностей детей (сложные задания – для детей с высоким уровнем развития, более легкие – для детей с особыми образовательными потребностями). Так же пособие подходит, как для самостоятельного изучения ребенком материала, так и для совместного со взрослым.

Осенью, перед каждым сбором семян, у детей возникают вопросы. Семена, каких цветов мы собираем? Как отличить одни семена от других? Вырастут ли из этих семян цветы? Как сохранить семена? Для чего мы собираем семена? И т.п. Методическое пособие «Наш цветник» поможет детям в этом разобраться.

На первых страницах лэпбука представлены виды цветов с описаниями и семенами именно тех, которые растут на цветнике нашего детского сада. Через разноцветные картинки дети увидят «Как растет цветок», «Строение цветка», а с помощью взрослого узнают, как правильно собирать и хранить семена цветов.

В пособии представлены карточки с видом и описанием цветов, растущих на цветниках нашего региона. С помощью мнемотаблицы можно поиграть в игру «Опиши растение», что помогает в составлении описательных рассказов. В книжках – малышках представлены стихи о садовых цветах и загадки. Фланелеграф «Моя клумба» поможет ребенку пофантазировать и составить клумбу своей мечты.

На следующих страницах лепбука «Наш цветник» представлены разнообразные дидактические игры, такие как: «Цветочное домино», «Цветочное лото», «Кроссворд Цветы», «Лабиринт», «Собери картинку», «Подбери цветок к вазе», «Цветочная палитра» и «Кто в цветнике живет?», (в некоторых играх нужно использовать маркер, который прилагается к лепбуку). Так же дети могут раскрасить картинку с цветами, а с помощью схем для рисования, нарисовать цветок.

Через дидактические игры и информационные материалы у детей появляется интерес к жизни цветочных растений, что воспитывает ответственность за сбор семян и желание посадить рассаду весной.





Подборнова Екатерина Сергеевна,  
музыкальный руководитель  
Феденева Анастасия Викторовна,  
воспитатель  
МАДОУ детский сад 5,  
городской округ Красноуфимск

### Элемент РППС музыкального зала «Уральские клавиесы»

«Уральские клавиесы» представляют собой полноценный шумовой музыкальный инструмент, изготовлены из бросового материала (картонные втулки) и расписаны вручную элементами урало-сибирской росписи.

Основная цель использования данного инструмента - воспитание любви к прекрасному, уважения к традициям и культуре родной страны и малой Родины.

Задачи, решаемые при использовании инструмента:

- развивать предпосылки ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства;
- развивать творческое отношение к миру, природе, быту и к окружающей ребенка действительности;
- формировать у детей эстетический вкус, стремление окружать себя прекрасным.

При использовании инструмента в разных видах музыкальной деятельности можно решать и специальные музыкальные задачи, такие как развитие чувства ритма, координации, слуховых представлений и т.д.

Возрастная ориентированность не ограничена – допускается использование инструмента с младшего дошкольного возраста.

Варианты использования инструмента:

1. Аккомпанемент к песням – различные ритмичные удары клавиесами друг о друга, о спинку стула, о ладонь или ногу.
2. Атрибут для народного танца.
3. Атрибут для организации активного слушания фольклорных произведений – ритмичные удары клавиесами, включая удары над головой или по полу (в соответствии с движением мелодии).
4. Атрибут для творческого моделирования, в том числе составления графической или ритмической партитуры фольклорного произведения.
5. Наглядное пособие при организации продуктивной деятельности дошкольников.



### Дидактические игры на липучках

Цель: способствовать созданию педагогических условий для развития любознательности и познавательной активности у детей.

Задачи:

1. способствовать формированию целостной картины мира, расширять кругозор.
2. Развивать сенсорные способы познания математических свойств и отношений.
3. Способствовать расширению и обогащению словаря, развитию связной речи.
4. Развивать зрительное, слуховое, тактильно-двигательное восприятие; воображение, пространственное мышление.
5. Совершенствовать координацию руки и глаза; продолжать развивать мелкую моторику рук.
6. Способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта детей.
7. Создать целостную, различную по степени сложности, многофункциональную развивающую среду.

Возрастная ориентация: младший дошкольный возраст.

Описание использования: эти игры можно использовать в практически во всех видах деятельности: в процессе организованной образовательной деятельности, совместной деятельности педагога с детьми, самостоятельной деятельности детей, при организации индивидуальной работы с ребёнком.



### Лэпбук «Берегите птиц и природу»

**Цель:** Воспитывать у детей дошкольного возраста бережного отношения к птицам и природе.

**Задачи:**

- формировать у детей желание знать правила поведения в лесу и выполнять их;
- развивать представления о том, как действия людей вредят природе;
- воспитывать бережное отношение и ответственность за окружающую природу.

**Содержание лэпбука «Берегите птиц и природу»**

-кармашек: «Признаки весны», всего 11 карточек.

На карточках изображены поведения ребёнка на природе. На одних карточках ребёнок поступает правильно, а на других вредит природе. Цель: закрепить правила поведения на природе..

-кармашек: «Правила поведения на природе», фишки с картинками. Цель: закрепить с детьми правила поведения, обсудить различные ситуации.

-кармашек: «Птицы», пазлы. Обобщить знания детей о зимующих и перелетных птицах. Ребёнку необходимо быстрее собрать картинку из пазлов.

- кармашек: «Что нельзя в лесу». Цель: формировать правильное отношение к природе и лесным обитателям. Научить детей рассказывать по картинкам.

-кармашек: «Что можно в лесу». Цель: способствовать формированию представлений о том, как нужно себя вести в лесу. Научить детей рассказывать по картинкам разные ситуации в природе.



### Дидактическая игра Светофор-игра «Мое настроение»

Дидактическая игра «Мое настроение» данная игра подходит как для педагогов-психологов, учителей-логопедов, учителей-дефектологов так и для воспитателей дошкольных учреждений, которые работают с детьми младшего и среднего дошкольного возраста.

**Цель:** созданию позитивного эмоционального настроения. Совершенствовать умение детей определять своё настроение.

**Задачи:**

*Образовательная:* формировать умение анализировать события в течении времени, определять настроение. Способствовать развитию речи, развивать желание рассказывать о причинах изменения своего настроения.

*Развивающая:* развивать мелкую моторику рук, цветовосприятие. Развивать наблюдательность.

*Воспитательная:* воспитывать умение сопереживать друг другу, делить радость.

Данная игра позволяет отслеживать настроение детей, проходящих на занятия или в детский сад и следить за изменением настроения в течении дня или оконная занятия.

Данный светофор-игра выполнен из трех кругов, (зеленый, желтый и красный.) соединенных между собой с помощью атласной зеленой лентой. Заламинированные картинки с эмоциями Радостный, Грустный и Злой. Картинки с эмоциями крепятся на бельевые прищепки.

Вот как выглядит готовый светофор. Светофор-игра висит в кабинете педагога-психолога, дети, проходя на занятия, отмечают свое настроение.

Зеленый-Веселый –веселое, хорошие настроение;

Желтый-Грустный - спокойное настроение, грустное;

Красный-Злой - плохое настроение.

Если кто - то отмечает плохое настроение, стараемся сразу же исправить его на хорошее.



Сабилова Эльвира Юрьевна, учитель-логопед  
МБДОУ детский сад «Ромашка»,  
с.Большеустыкинское, Мечетлинского района  
Республика Башкортостан

### Пособие по обучению грамоте

**Название:** «Веселые звуки»

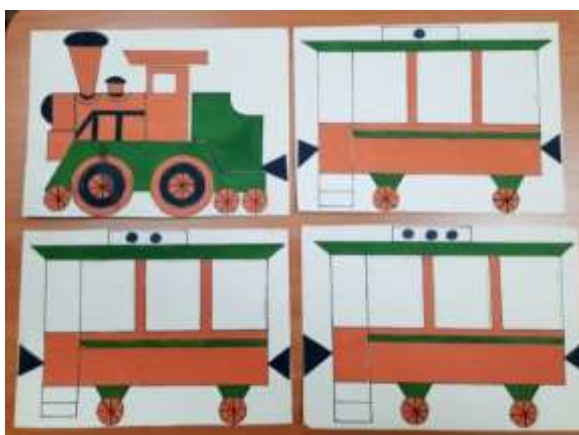
**Цель:** знакомство с понятиями: звук, буква. Подготовка к обучению чтению дошкольников

**Задачи:**

- учить детей определять наличие указанного звука в слове;
- упражнять в определении количества звуков в слове;
- упражнять в определении количества слогов в слове;
- развивать фонематическое восприятие.

**Возрастная ориентированность:** 6-7 лет

**Описание использования:** Пособие предназначено для логопедов, воспитателей ДОУ и родителей. Схема артикуляции звуков помогает детям определить положение органов артикуляции при произношении звуков. Определить гласность, согласность, твердость и мягкость звуков. Пособие «Поезд» учит определять количество звуков и слогов в слове.



### Дидактическое пособие Книжка «Веселые цифры»

**Цель:** научить детей узнавать образ цифры, учить считать в пределах 5, соотносить число с количеством предметов.

Развивающее пособие предназначено для дошкольников 3-5 лет по формированию элементарных математических представлений. Пособие изготовлено из фоамирана, состоит из теоретической и практической части. Благодаря своим интересным и увлекательным заданиям, ярким, красочным аппликациям и симпатичным персонажам – эта книга заинтересовывает детей, делает игры эффективными, увлекательными, разнообразными и продуктивными. Познакомит с цифрами в пределах 5 и научит считать, соотносить количество с числом. Книга не только помогает поддерживать интерес к выполнению упражнений, но также способствует развитию тактильных ощущений, мелкой моторики, речи, пространственного воображения, внимания, памяти, усидчивости и аккуратности детей дошкольного возраста.

Данное пособие соответствует принципам ФГОС ДОО, оно содержательно – насыщено, доступно, безопасно.



В начале книжки дети знакомятся с цифрой (объемная), где могут обвести ее пальчиком, посчитать предметы. На каждую цифру предлагается стихотворение и на что она похожа.



После знакомства с цифрами, предлагаются игры и упражнения.

Упражнение «Сосчитай предметы и раскрась нужную цифру». Обвести или раскрасить нужную цифру можно любым водным маркером, также другой стороной маркера стереть.

Игра «Сосчитай и покажи цифру» - задания из кармашка.



Игра «Сосчитай грибочки и пенечки» и следующие игры по аналогии, для них приготовлены мягкие фишки с цифрами. Фишки находятся в кармашке на последней странице.



Наша "новинка" прижилась в группе и очень понравилась детям. Будем продолжать творить и дальше!

### Дидактическая игра «Лепбук «Армейский»

Лепбук- предназначен для расширения и систематизирования знаний детей дошкольного возраста. Это пособие позволит быстро усвоить новую информацию, закрепить пройденный материал в простой игровой форме работу.

В ходе работы у детей расширяется и активизируются словарный запас по теме «Армия России». Использование для организации деятельности в игровой форма, отгадывания загадок, организации д/игр.

**Цель:** Расширять знания, представления о Российской Армии, формировать знание о разных видах войск.

**Задачи:-** расширять и обогащать знание о разных видах войск;

-мотивировать на познавательный интерес;

-расширять знание о военных, военной технике;

-воспитывать любовь к Родине.

Лепбук, составлен таким образом, что познание нового материала организуется через игру, угадывание загадок для закрепления материала. Материал эстетично оформлен и прост в использовании.

Содержание лепбука:

- На карточках **"Военная униформа"** подробно описаны детали одежды и броня, которая спасает солдат от повреждений.

- Карточки военной техники демонстрируют военные машины, которые использовались во времена войны. Игры с карточками формируют представления детей о видах военной техники и ее предназначении.

- Дополнительные нашивки и звезды используйте для оформления военного лепбука. На нашивках: военные праздники, военные поговорки. военная техника, военные песни, виды оружия, шевроны, лепбук армейский, Россия.

- Картинки советских орденов и медалей второй мировой войны используйте в игре **"Военные награды"**. Пусть ребенок узнает о каждой военной награде. Сформируйте умение различать ордена и медали.

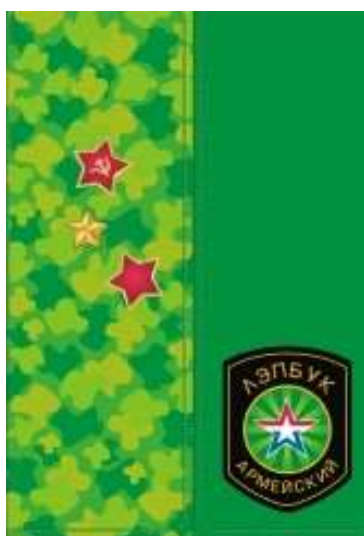
- Картинки **"Военные шевроны"** применяйте в игре "Рода войск", где ребенок научится различать рода войск и их обозначения.

- Карточки **"Военные профессии"** используйте в игре, в которой ребенок должен ознакомиться с особенностями каждой военной профессии и сказать, какое снаряжение и форма у разных служащих в армии.

- В книжку-раскладной модуль "Виды вооруженных войск" записывайте краткие сведения о видах и родах войск и заполняйте страницы изображениями отличительных знаков



- В набор входят раскраски используемые в игровой и творческой деятельности по ознакомлению детей с видами военной техники.



### Круг Луллия «Профессии»

Данная игра была разработана для ранней социализации детей дошкольного возраста.

В основу игры положена идея логической машины в виде бумажных кругов, созданная в XIII веке французским монахом Раймондом Луллием.

Описание игры:

Данная игра состоит из трёх кругов разного диаметра. Вырезанные из плотного картона круги разбиты на 8 секторов. Круги соединены в центре с помощью крепёжного элемента.

На первом большом круге изображены люди разных профессий. На среднем круге изображены инструменты или необходимые предметы той или иной профессии. На третьем, самом маленьком круге названия профессий, которые дети могут прочесть самостоятельно или попросить об этом воспитателя или друга.

Цель: в интересной игровой форме формировать представления о разных профессиях (*врач, повар, парикмахер и др.*). Умение соотносить профессии людей с их необходимыми инструментами, предметами, с которыми они работают.

Задачи:

-формировать представления о трудовых функциях людей, орудиях труда, инструментах, материалах; воспитывать уважительное отношение к людям труда; развивать творческое воображение и речь детей; поддерживать интерес к чтению.

Условия игры

Принимают участие до 8 детей старшего дошкольного возраста.

**I вариант.** Подбор соответствия

Игрок крутит круги и соединяет их стрелкой распределителем в соответствии с профессией ДООУ и инструментом – помогающим человеку в работе. После чего называет профессию ДООУ, инструмент, а так же действия, которые он выполняет с помощью него.

**II вариант.** Элемент случайности в установке колец

Участник крутит круги и соединяет их стрелкой распределителем в случайном порядке. После чего называет профессию ДООУ, инструмент, который был выбран случайно и рассказывает, необходим ли он для данного вида профессии.

**III вариант.** Игра на развитие творческого воображения

Игрок крутит круги и соединяет их стрелкой распределителем в любом порядке на его усмотрение. После чего называет профессию ДООУ, инструмент, который был выбран и в каких ситуациях может он как-то помочь ему в работе. Главное в этом варианте дать детям возможность пофантазировать.



Соколовская Ксения Александровна,  
воспитатель МАДОУ ЦРР - детский сад  
городской округ Красноуфимск

### Дидактическая игра «Одень куклу на прогулку»

Игра для детей младшего дошкольного возраста (1,6-3х лет)

Цель: Знакомить детей с сезонной одеждой. Воспитывать бережное отношение к вещам, умение оказывать посильную помощь при одевании.

Задачи

Воспитательные: Способствовать формированию умения играть вместе, организованно без конфликтов. Формирование коммуникативных навыков, способствовать воспитанию бережного отношения к вещам

Обучающие: Уточнять представление детей об одежде, назначении вещей в определенный сезон, учить правильно называть одежду, учить запоминать последовательность одевания одежды на прогулку.

Развивающие: Способствовать развитию речи как средство общения, формировать словарь, развивать слуховое и зрительное восприятие, память. Развивать мелкую моторику рук.



### Дидактическая игра «Бизиборд»

**Цель:** способствовать развитию мелкой моторики, координации движения, внимания, усидчивости, логического мышления и самостоятельности; помогать в освоении бытовой деятельности; способствовать формированию умений и навыков открывания и закрывания различных замков и задвижек, щеколд.

**Задачи:**

- развивать мелкую моторику рук, логику и мышление;
- способствовать изучению различных цветов;
- формировать причинно-следственные связи;
- развивать самостоятельность и познавательную активность;

**Описание бизиборда**

Размер: 70\*40 см, в виде домика.

Бизиборд изготовлен из фанеры. Использовалась различная фурнитура: шпингалеты, молния, выключатель, розетка, спиннер, висячий замок, шнурки, прищепки, пластиковые крышки, застёжки, пазл, держатель для проводов, дверные петли, крючок. Любой элемент в бизиборде может заинтересовать ребенка. Развитие с помощью бизиборда возможно, как самостоятельно, так и с педагогом. Развивающий бизиборд-домик рассчитан на детей от 2-3-х лет до 6 лет.

Бизиборд - не просто красивая игрушка, а дидактическая игра с множеством функций, который можно использовать для гармоничного развития ребенка не только воспитателям, но и логопедам, и психологам. Используя его дети не только играют, но и происходит развитие следующих навыков:

- мелкой моторики и памяти. Благодаря наличию множества мелких деталей мозг ребенка активно развивается.
- координации движений. Эту функцию выполняют дверные цепочки, защелки, шнуровки. Ребенок учится управлять руками и направлять движения правильно.
- логики. Здесь работают дверцы, фонарики, шестеренки. Развивается понимание последовательности действий: нажал кнопку - фонарик загорелся, открыл замок - открыл дверку.
- усидчивости. Малышу трудно сосредоточить внимание надолго, а благодаря бизиборду он может заниматься его изучением до полчаса.
- конгитивной функции: изучение цвета. В оформлении бизибордов использовались различные яркие цвета, которые легко запоминаются.

Изучение форм. Во многих деталях и модулях развивающей игрушки используются

геометрические фигуры, которые легко изучить не только визуально, но и тактильно.



### Музыкально-дидактическая игра «Поле чудес» (для воспитанников старшего дошкольного возраста)

**Цель:** Развитие музыкальных способностей детей старшего дошкольного возраста, через музыкально-дидактическую игру «Поле чудес».

**Задачи:**

1. Формировать эмоциональную отзывчивость на музыку, коммуникативные качества, социализацию, взаимопомощь и уважение друг к другу.
2. Развивать музыкальные способности детей: музыкальную память, звуковысотно-тембровый слух, динамический слух, импровизации к мелодиям.
3. Воспитывать нравственные качества детей старшего дошкольного возраста, посредством слушания музыки, музыкально-ритмических движений, развитие чувства ритма, пения, игры на музыкальных инструментах

**Описание игры**

Педагог предлагает воспитанникам посмотреть и узнать название данного предмета (*показывает «барабан» поля чудес*). Затем задает предлагаемые вопросы «На что похож предмет?», «Из какой передачи он может быть?». Предлагает поиграть в игру «Поле чудес», напоминает правила игры (*Приложение №1*), затем воспитанники проходят отборочный тур с помощью вопросов (*Приложение №2*), за каждый правильный ответ воспитанникам выдаются нотки. Затем подсчитывается количество ноток у каждого воспитанника, и выбирают 3 участников игры. Остальные воспитанники становятся зрителями игры. Участники, крутят «барабан» по очереди, ориентир на «барабане» - стрелка, указывает на определенный блок с заданием.

Игра содержит 3 тура. 1 тур содержит более легкие задания, 2 и 3 тур задания усложняются. Между 1 и 2 туром предлагается музыкальная пауза, а так же игры со зрителями. (*Приложение №3*). Игра, содержит такие задания как: «Послушай, отгадай, назови характер», «Исполни ритмический рисунок», «Спой песню по картинке», «Узнай музыкальный инструмент» (*Приложение №4*). За каждое выполненное задание игроку выдается нотка. Воспитаннику, который набрал большее количество ноток, предлагается быть участником «Супер-игры». Все участники игры получают призы, а так же участник, выигравший «Супер-игру», получает дополнительный приз. Данная музыкально-дидактическая игра, сопровождается презентацией, дидактическим материалом.



### Лото «Народные промыслы»

**Цель.** Приобщать детей к культурному наследию своей родины.

**Задачи.** Закреплять знания о **народных промыслах**, основных мотивах, колорите русских **народных росписей** ("Гжель", "Городецкая роспись", "Хохлома", "Дымка" и др.), формировать умение отличать их среди других, правильно называть, развивать эстетические чувства.

Игру можно проводить в паре «ребенок – взрослый», так и в группе детей (2-7 человек).

Каждому из игроков достается по одной большой карте. Соответствующие им маленькие карточки-картинки переворачиваются изображением вниз и перемешиваются, или выкладываются стопкой. Ведущий достает по одной карточке и предлагает детям угадать, у кого какая карточка.

Взрослый. Посмотрите внимательно, у вас на картинках изображены элементы росписи различных народных промыслов. Давайте поиграем в лото – каждый должен собрать на большой карте все маленькие картинки, изображающие изделия этого промысла. Победит тот, кто первым соберет все свои картинки. Будьте внимательны, не спешите и постарайтесь не ошибаться! Начинаем игру. Кому нужна такая картинка? А эта картинка на что похожа? И т. д.

В конце взрослый подводит итог, называя виды промыслов. Так же полезно спросить детей, какие виды промыслов они собрали – так лучше дифференцируется и запоминаются названия народных промыслов.



Третьякова Ольга Геннадьевна,  
воспитатель МКОУ «Чатлыковская СОШ»  
Чатлыковский детский сад  
МО Красноуфимский округ

### Д/игра «Вымоем ручки»

#### Паспорт методического материала

Цель	Систематизировать представления детей о здоровье и здоровом образе жизни
Задачи	-закреплять знания о предметах личной гигиены при умывании, последовательность действий -развивать зрительно – моторную память -способствовать формированию привычки мыть руки
Общее описание: ключевые положения	Игровое пособие настольного вида на плоском вертикальном поле. Пособие включает в себя кран, вентель для открывания крана, раковина. Из крана «вытекает» вода, смывает находившиеся на руках микробы и грязь. Движение «воды», ниточек, происходит за счет перемещения груза с обратной стороны игрового поля.
Необходимое ресурсное обеспечение при применении методического материала	Игровая ситуация, проблема
Область применения материала: практическая значимость, ключевые положения	Игровое пособие актуально для всех дошкольных образовательных организаций, а так же для игры дома. Обыгрывание режимных моментов, в самостоятельной деятельности детей. Пособие можно использовать для комплексного решения задач программы
Технология внедрения: Что? Для чего? Для кого? Как?	Игровая задача – для того чтобы вымыть руки нужно включить воду, открыть кран, переместить груз, чтобы струи воды смыли грязь и микробы. Для детей младшего дошкольного возраста.
Соответствие материала требованиям СанПиН	Игровое оборудование соответствует возрасту детей и изготовлено из материалов, не наносящих вреда здоровью ребёнка.
Методические рекомендации	Варианты игрового использования: прежде чем ребёнок самостоятельно приступит к игре, объяснить и показать принцип игры. Первые несколько раз можно передвигать нити «воды» совместно с ребёнком, чтобы уловить на телесном уровне движения рук.

<p>Описание эффектов, достигаемых при использовании материалов</p>	<p>Способствует развитию зрительно – моторной координации, мелкой моторики, закреплению последовательности действий</p>
<p>Возможные сложности при использовании материала</p>	<p>Перемещение нитей» воды» требуют от ребёнка координации, ориентировки в пространстве – «вверх», «вниз»</p>





### Дидактическая игра «Большая стирка»

Дидактическая игра «Большая стирка» представляет собой методическую разработку в рамках проекта «Профессию выбираю в детском саду». Направлена на всестороннее развитие детей дошкольного возраста, начиная с младшего и заканчивая старшим. Позволяет активизировать познавательную деятельность, развивать все стороны речи, расширяет кругозор дошкольников.

**Цель дидактической игры:** знакомство с профессиями своих родителей, близких родственников.

**Задачи игры:**

1. Способствовать интеграции образовательных областей и ранней профориентации дошкольников;
2. Расширять кругозор детей через знакомство с профессиями;
3. Воспитывать морально – нравственные качества дошкольников.

**Возраст участников** игры: с 3 лет до 8 лет.

**Этапы игры:**

**1 этап:** разложить одежду в стиральные машинки по цвету, сопровождая свои действия объяснениями;

**2 этап:** высушить одежду, развивается мелкая моторика через игры с прищепками.

Дошкольники могут играть в команде, кто быстрее соберет или «постирает». Для усложнения игры детям предлагается разложить или развесить одежду по предложенной схеме



Фактулина Нинель Евгеньевна, воспитатель  
МБДОУ- детский сад №34 «Лукоморье»,  
Пермский край, г. Чайковский

### Дидактическая игра «Арбузик»

**Цель:** учить детей соотносить цифру и количество предметов; упрочить навыки счета; развивать внимание, память, умения собрать из частей целое. Развивать мелкую моторику пальцев рук.

**Возраст:** дети 5-6 лет

**Ход игры:** взрослый предлагает ребёнку выполнить задание, ребёнок выполняет. Далее ребёнок может самостоятельно играть, выполняя правила игры.

**Вариант 1 «Собери арбузик»**

**Ход игры:** взрослый показывает числовую карточку и предлагает выложить арбуз из такого же количества долек.

**Вариант 2 «Найди пару»**

**Ход игры:** взрослый показывает числовую карточку и предлагает на игровом поле выложить такое же количество семечек арбуза.

**Вариант 3 «Найди пару»**

**Ход игры:** взрослый показывает числовую карточку и предлагает выложить такое же количество долек и семечек арбуза.



### Дидактическая игра «Математический паровозик»

Состав числа мы начинаем изучать в старшей группе. Материал для детей сложный, но игровые приёмы помогают успешно справиться с этой задачей. Состав числа – это два меньших числа для одного числа.

**Краткое описание ресурса:** игра для детей дошкольного возраста по формированию элементарных математических представлений, развитие логического мышления.

**Цель:** создать условия для закрепления навыков счета

**Задачи:**

Обучающие:

- закрепить навык счета, состава числа, числового ряда, порядкового счета; развитие зрительного восприятия, логического мышления;
- формировать умение представлять числа в виде суммы двух слагаемых (на основе наглядности).

Развивающие:

- развивать количественное представление у дошкольников с помощью дидактической игры;
- развивать память, мышление;
- развивать активный словарный запас

Воспитательные:

- воспитывать умение ориентироваться в числовом ряду;
- воспитать коммуникативные навыки, умение договариваться, работать в группах и парах;
- воспитать самостоятельность и инициативность.

**Актуальность и значимость ресурса:** игра может быть использована логопедами, дефектологами, родителями в коррекционной работе с детьми.

**Оборудование:** игра выполнена с помощью ПК (персонального компьютера), состоит из плоскостных изображений, из фоамирана: паровоза, вагончиков, колес для вагончиков, билеты для пассажиров в пустые окошки.

**Практическое применение:** индивидуальные занятия, фронтальные коррекционные занятия (в качестве демонстрации задания или непосредственно игры «по очереди»).

**Методика работы с ресурсом:**

1. Индивидуально: ребёнок паровозик и подставляет к нему вагончики по порядку (на крыше паровоза изображено число) и подбирает к вагончику в окошечки билеты с изображением цифр или колёса с изображением точек так, чтобы в паре они составляли указанное число.

2. Фронтально: используется в качестве демонстрации задания при помощи магнитной доски и магнитов; дети на своих местах работают устно и фронтально.

**Вариант I**

Выложите перед ребенком паровозик с несколькими вагончиками (количество вагончиков зависит от освоения ребенком пределов счета) и предложите разложить вагончики по порядку.

Затем предложите ребенку посчитать общее количество вагончиков, или же посчитать их по порядку, закрепив, таким образом порядковый счет.

Или как вариант закрепления порядкового счета предложите ребенку паровозики с изображенными на них цифрами выстроить по порядку.

### **Вариант II**

Предложите ребенку один из паровозиков с определенным числом. Попросите подготовить его для дальнего путешествия. Но для этого ему нужно заселить вагончики пассажирами, (согласно купленным билетам) так, чтобы пара билетов вместе составляло число, изображенное на паровозике.

Спросить с какими билетами можно садиться в тот или иной вагончик. Назвать пассажиров.

### **Вариант III**

Предложите ребенку назвать цвет вагончика под номером 1, 5, 9 и т.д.

### **Вариант IV**

Предложите ребенку составить вагончики по временам года, а билетики будут месяцами этого времени года.

### **Вариант V**

Предложите ребенку выложить вагончики по дням неделям и назвать их.



### Развивающее пособие «Сортируем мусор»

Дидактическая игра для детей среднего дошкольного возраста по познавательному развитию «Сортируем мусор».

**Цель:** ознакомление детей с понятием «сортировка мусора», «вторичная переработка».

**Задачи:**

- 1) дать представление о способах решения некоторых экологических проблем;
- 2) способствовать формированию экологической культуры, развивать умение классифицировать;
- 3) воспитывать любовь и бережное отношение к природе, ответственность, аккуратность, принципиальность.

**Ход работы:**

Игра представляет собой пять контейнеров на подобии мусорных баков для соответствующих групп. На каждом контейнере надпись того материала, который нужно в него разложить: стекло, пластик, бумага, металл, пищевые отходы. Задача обучающихся: определить материал, из чего он сделан предмет и рассортировать по категориям. Ребенку предлагается экологическая ситуация: «Люди приехали на пикник и оставили после себя мусор. Помогите разобрать его по контейнерам «Бумага», «Пластик», «Стекло», «Металл» и «Пищевые отходы». Этот элемент в виде изображения с прорезями и кармашками. Вот видите, как много мусора. Кучи мусора образуются очень быстро. Представьте, что получается в нашем городе каждый день ... А сколько будет за целый год? Даже подумать страшно! Целые горы старых ненужных вещей. Что же с ними делать? Какую вещь в какой контейнер выбросить? И что потом с ней станет, когда ее заберут на переработку?



### Дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста «Калейдоскоп народных праздников»

**Цель игры:** Знакомство с традициями народных праздников. Воспитание уважения к традициям и культуре родной страны.

**Задачи:**

1. Систематизировать представления детей о народных праздниках, обычаях и традициях русского народа;
2. Развивать умение детей видеть прекрасное в традициях русского народа;
3. Воспитывать уважение к народным традициям, любовь к родной стране, её обычаям.

**Описание использования:**

Игра может использоваться, как для групповой работы, так и для индивидуальной. Перед детьми раскладывается игровое поле с названием праздников и прищепки с изображением традиций.

**Вариативность:**

**Вариант 1**

Дети по очереди выбирают праздник, берут прищепку с изображением подходящей традиции и прикрепляют её.

**Вариант 2**

Дети выбирают прищепки с изображением традиций и прикрепляют их к соответствующему празднику.



## Дидактические игры как средство формирования финансовой грамотности детей старшего дошкольного возраста

В соответствии с ФГОС ДО главной целью и результатом образования является развитие личности. Актуальность включения основ экономического воспитания в образовательную деятельность на уровне дошкольного образования обусловлена современными условиями жизни. Формирование финансовой грамотности приближает дошкольника к реальной жизни, пробуждает экономическое мышление, позволяет приобрести качества, присущие настоящей личности. В старшем дошкольном возрасте вполне возможно знакомить ребенка с миром экономики как с одной из неотъемлемых сторон социальной жизни. При этом экономическое воспитание способно обогатить социально-коммуникативное и познавательное развитие старших дошкольников. Кроме того, правильно организованное экономическое воспитание способствует нравственному развитию ребенка.

Задача воспитателя детского сада — преподнести элементарные финансовые понятия в максимально доступной и увлекательной форме. Основная форма обучения — игра. Именно через игру ребенок осваивает и познает мир. Обучение, осуществляемое с помощью игры, естественно для дошкольника. Применение игр по формированию финансовой грамотности дошкольников позволяет решать множество практических задач, например:

1. Формируются позитивные установки к различным видам труда;
2. Вырабатываются навыки самообслуживания, элементарного бытового труда в помещении и на улице (участке детского сада);
3. Складываются первичные представления о труде взрослых, его роли в обществе и жизни каждого человека.
4. Дошкольник знакомится со сложными взаимосвязями между финансово-экономическими понятиями: деньги, труд, товар, цена — и этическими: честность, щедрость, экономность.
5. Прививается бережное и экономное отношение детей к деньгам;

И многие другие

Мы хотим вам представить игры, которые используем в своей практике с детьми старшего дошкольного возраста. Данные игры предназначены для совместной со взрослыми и самостоятельной деятельности детей. Игры по теме финансовой грамотности используем словесные с предметами и картинками, сюжетные, настольно-печатные. Игры изготовлены своими руками.

**1. Игра «Услуги и товары»** Цель: Закреплять сведения о том, что такое услуги и товары. В Материал: Предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг. Игру можно начать с игровой ситуации: перед детьми появляется поваренок, который рассказывает о том, что он решил печь пирожки и продавать их лесным жителям. Дети совместно с воспитателем рассуждают о том, что будет являться товаром, а что услугой.

В ходе игры дети рассуждают, люди каких профессий производят товары: пекарь, фермер, сапожник, художник, швея. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец. Дети группируют картинки по принципу Товары и Услуги на игровом поле.



Игра «Услуги и товары»  
 Цель: Закрепить сведения о том, что такое услуга  
 и товары, показать, что они встречаются не  
 только в реальной жизни, но и в сказках.  
 Воспитывать уважение к любой работе.



**2.Игра «Ленивый и трудолюбивый»** Цель: Расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым и трудолюбивым героям сказок. Материал: Лесенка, сказочные герои: Золушка, Емеля, три поросенка, Бабка из сказки о золотой рыбке и др. Суть игры: к детям в группу попадает сундучок со сказочными героями. Первыми из сундучка появляются три поросенка, дети припоминают сказку и дают характеристику героям. Далее дети расставляют героев на ступеньки лестницы: внизу самый ленивый поросенок, на второй ступеньке, тот который трудился больше, наверху самый трудолюбивый. Следующих героев из сундучка дети ранжируют по тому же принципу. Со временем сундучок пополняется новыми героями сказок по инициативе детей, по мере ознакомления с новыми историями.



**3. Игра «Что и когда лучше продать?»** Цель: закреплять знания детей о спросе на товар, развивать знания о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос. Воспитывать понимания значимости профессии продавец. Материалы: корзиночки с условными изображениями сезонов, мелкие карточки с изображением сезонных товаров. Содержание игры: дети заполняют корзиночки товарами в соответствии с сезоном. Например, панамки, сланцы, футболки - в «летний» магазин, а шубу, валенки, варежки - в «зимний».



**4. Игра «Как наша Аня ходила за покупками».** Цель: закреплять знания детей о последовательности процесса покупки товара; Ход игры: Ребенку предлагаются для рассмотрения карточки (5-6), отличающихся по содержанию изображения: - мама дает ребенку деньги; - ребенок идет по улице с пустой котомкой; - ребенок входит в магазин; - стоит у кассы; - берет хлеб у продавца; - идет домой с наполненной сумкой. Задание 1. Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий изображенного на них. Задание 2. Составить короткий рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

Картинки для этой игры были созданы нами совместно с детьми. Мы подготовили магазин и обсудили содержание каждого кадра – будущей картинке. У многих детей появилось желание тоже стать героем игры, поэтому мы предложили им сделать такую же фотосессию с родителями в настоящем магазине, причем попросили ребят посетить разные магазины – магазин – склад, магазин мебели, аптеку, а так же посетить ателье, парикмахерскую и т.п.





### Развивающее пособие «Зубочистка»

**Цель:** закрепление у детей навыка ухода за зубами.

Обучающие задачи:

- формирование основ здорового образа жизни
- формирование представления о причинах зубных болезней

Развивающие задачи:

- развитие мыслительной способности, речевых навыков.

Воспитательные задачи:

- воспитание потребности регулярно очищать полость рта, желание содержать зубы в чистоте.

Возрастная категория детей: дети 3-4 лет

Разговоры о чистке зубов не должны возникать исключительно по утрам и вечерам, когда собственно и пора произвести это действие. Гораздо эффективнее будет обратиться к этому вопросу в течении дня в игровой форме. С помощью той игры ваши дети будут чистить зубы с удовольствием и без напоминания.

Для изготовления игры понадобятся: распечатанные картинки с изображением лица, за ламинировать их, приклеить фасоль. Она будет имитировать зубы. Необходим маркер на водной основе, зубная щетка, вырезанные и за ламинированные картинки микробов.

Ход игры:

1) Ребенок выбирает карточку. Рисуем маркером на зубах всевозможную грязь: кусочки еды или просто точки, крошки. Пока рисуете, самое время объяснить ребенку, почему необходимо чистить зубы, и какая от этого польза.

А потом самое интересное, предложите ребенку почистить зубки, и стереть все остатки еды и микробов. Используя старую ненужную зубную щетку, влажную салфетку.

2) На карточке изображением зубов прикрепите картинки с микробами. Попросите ребенка почистить зубки от вредных кариозных монстров. Можно прикрепить монстриков с помощью пластилина.

Во время игры можно тренировать математические навыки – посчитайте вместе с ребенком сколько всего монстриков убрали, сколько чистых зубов и т.д

Завершает игру педагог призывом «Берегите зубы, чистите их ежедневно, не забывайте ходить к стоматологу для профилактики кариеса»

