

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №1
СТАНИЦЫ ЛЕНИНГРАДСКОЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЛЕНИНГРАДСКИЙ РАЙОН

**Л.Ю. Криворучко, Ю.В. Белоцерковская,
А.А. Пономаренко, Е.А. Гогитидзе**

**Методические рекомендации
к созданию «Досок выбора»,
педагогическому наблюдению и новым
правилам игровых модулей Воскобовича**

Краснодар, 2022

УДК 373.24

ББК 74.3

Л.Ю. Криворучко, Ю.В. Белоцерковская, А.А. Пономаренко, Е.А. Гогитидзе. Практическое пособие «Методические рекомендации к созданию досок выбора, педагогическому наблюдению и новым правилам игровых модулей Воскобовича»/ Л.Ю. Криворучко, Ю.В. Белоцерковская, А.А. Пономаренко, Е.А. Гогитидзе. – Краснодар, 2022. – 55 с.

Методические рекомендации разработаны в рамках краевой инновационной площадки (КИП-2018). Печатаются по решению методического совета МБДОУ детский сад комбинированного вида № 1, протокол № 3 от 03.12.2021

Внешний рецензент: Фирса Людмила Валентиновна – заведующий учебным отделом ГАПОУ КК «Ленинградский социально-педагогический колледж»

Методические рекомендации содержат описание педагогического наблюдения с приложением дневника и карт наблюдений, представлен материал по созданию досок выбора. Описаны авторские правила для игровых модулей с приведением примеров игровых ситуаций.

Сборник предназначен административным и практическим работникам ДОО, родителям и студентам учреждений среднего и высшего профессионального образования.

© МБДОУ детский сад
комбинированного вида № 1, 2022
© Л.Ю. Криворучко, Ю.В.
Белоцерковская, А.А. Пономаренко,
Е.А. Гогитидзе, 2022
© Экоинвест, 2022

ВВЕДЕНИЕ

Развитие мышления и творческой активности дошкольников приобретают особое значение в решении задач поиска наиболее оптимальных условий обучения и воспитания детей на ранних этапах взросления. Современные образовательные концепции и законодательные документы: «Закон об образовании РФ», Федеральный стандарт дошкольного образования определяют высокую степень важности проблемы разработки новых подходов и педагогических технологий к развитию личности. Целевые приоритеты современного дошкольного образования направлены на формирование основ культуры личности, характеризующейся творчески-преобразующим отношением к окружающему миру.

Формирование творческого мышления и развитие креативности ребенка требуют создания и функционирования специального образовательного пространства дошкольной организации. Творческая активность человека может проявляться на протяжении всей жизни, но при этом важно, чтобы это было обязательно в начале жизненного пути в дошкольном периоде детства. Для эффективного развития этого личностного ресурса были активизированы все возможности образовательной среды: педагогические методы и технологии, организация образовательного взаимодействия, образовательные и социальные факторы наполнения игрового и жизненного пространства ребенка.

Способность к творчеству является естественной для ребенка, но её развитие связано с формированием множества других качеств: мышления, стремления к познанию, способности к самоорганизации и многим другим. Поэтому развитие творческой активности дошкольника является для педагога наиболее сложной задачей, так как связано с пониманием индивидуальности каждого ребенка. Распространенная в дошкольной образовательной среде ориентация на подражание, копирование чужого опыта, имитацию творческого процесса задерживает развитие

индивидуальности ребенка, и может оказать негативное влияние на его личностное развитие в дальнейшем.

Решение данной задачи непосредственно связано с актуальными требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, направленных на решение задач развития детского творчества.

Но как же узнать, что используемые виды деятельности полностью удовлетворяют запросы дошкольников? Как определять уровень достижений ребенка? Как зафиксировать затруднения или достижения малыша? На эти вопросы, мы считаем, ответы можно получить при целенаправленном наблюдении за ребенком, с целью определения динамики его развития.

Что же такое наблюдение? Существует множество определений данному термину.

Наблюдение – это возможность собрать первичную информацию о развитии ребенка в совместной и индивидуальной деятельности.

Существуют различные виды наблюдений: включенные, отстранённые, объективные, субъективные.

Включенное наблюдение может допускать совместные игры со стороны взрослого, задания, вопросы.

Отстраненное наблюдение, это когда взрослый не вмешивается в процесс деятельности ребенка.

Объективное наблюдение не допускает фиксации того, что воспитатель думает по поводу произошедшего или чувствует. Оно отмечает только то, что конкретно сделано или сказано.

Субъективные наблюдения отражают личное суждение педагога о развитии ребенка, высказывает свое мнение по поводу действий ребенка, тем самым навешивает на него «ярлык».

Главное в наблюдении уважительное отношение к личности ребенка, его способностям и создание условий для проявления ребёнком его способностей

и самостоятельности, что будет возможным при организации современной и универсальной развивающей предметно-пространственной среды.

Использование игровой деятельности как базового процесса для организации совместной деятельности взрослого и ребенка по решению различных образовательных задач позволяет реализовать индивидуализацию в качестве основного принципа современного дошкольного образования. Учитывая особенности каждого ребенка, который становится активным участником деятельности с использованием игровых пособий, взрослый организует сотрудничество детей и взрослых как партнеров, тем самым актуализирует субъектную позицию ребенка, поддерживая его инициативность и активность.

Превращая образовательный процесс в детском саду в живое, заинтересованное общение ребёнка с взрослыми и сверстниками в разных видах детской деятельности, среди которых главенствует игра, одним из эффективных средств, нами была применена интеллектуально-творческая технология В.В. Воскобович, заложенная в основу реализации программы краевой инновационной площадки «Создание развивающей среды на основе технологии В. Воскобовича как условие успешного развития креативных способностей дошкольников» (КИП -2018).

Рекомендации к «Доске выбора», дневнику наблюдения и картам развития дошкольника

Главным достоинством ДОО является повышение статуса игры, основного вида деятельности дошкольника. Принцип развития обучения, в соответствии со Стандартом, предполагает развитие ребенка с учетом его способностей, интереса и возможностей как видимых, так и скрытых. Что в свою очередь стимулирует педагога на поиски современных методов, подходов и технологий. Одной из таких технологий является «Детский совет», нашедший отражение в нашей деятельности и закреплённый как вариативная форма работы в образовательной программе детского сада.

Детский совет - это технология обучения, объединяющая педагогов и воспитанников вокруг событий и совместных дел, то есть предусматривающая полноценное участие ребенка в образовательном процессе, основанном на «субъект-субъектном» подходе. Именно детям принадлежит роль инициаторов, активных участников, а не исполнителей указаний взрослых. Данная технология позволяет группе детей одновременно участвовать в обсуждении проблемы и принятия решения.

При таком подходе дошкольникам предоставляется возможность выбрать из некоторой совокупности наиболее предпочтительный вариант для проявления своей активности. Педагог же, давая возможность ребёнку делать осознанный выбор, формирует индивидуальность малыша.

Создаваемая ситуация выбора — это спроектированная педагогом деятельность, когда детям предоставляется возможность (для проявления своей активности, самостоятельности и индивидуального стиля поведения) отдавать свое предпочтение одному из видов деятельности в свободное время. Ситуация выбора позволяет поставить ребенка в позицию субъекта деятельности, оказывает успешное влияние на развитие его личностных качеств (активности, инициативности, самостоятельности).

Для закрепления выбора самостоятельной деятельности детей целесообразно применить средство по типу «экран выбора».

Наиболее продуктивной может стать технология голландской системы личностно-ориентированного образования «Доска выбора», которая предполагает развитие активности, самостоятельности, инициативности, уверенности в себе, позволяющей в конечном итоге ребенку самостоятельно принять решение и выбрать сферу деятельности.

Задача воспитателя не навязывать ребенку свое мнение, а организовать групповое пространство, произведя зонирование по интересам детей. Следующим шагом педагога будет распределение предметно-пространственных зон на центры активности и наполнение этих центров разнообразным развивающим материалом для самостоятельного развития ребенка: формирования у детей умения выбирать вид занятий, планировать свою деятельность и самим анализировать ее.

Использование данной технологии позволяет педагогу вести наблюдение за самостоятельностью выбора детей, фиксируя творческую инициативу, инициативу как целеполагание и волевое усилие, коммуникативную инициативу и познавательную инициативу, заносая данные в **дневник наблюдений** (приложение 1).

Пример заполнения педагогом карты развития представлен в таблице

Сфера инициативы (содержательная направленность активности ребёнка)	Ключевые признаки	Пример из карт развития
Творческая	Комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность; использует развернутое словесное комментирование игры	В процессе подготовки сказки для детей младшей группы воспитанники логопедической группы придумали новых героев Фиолетового леса, спроектировав их из комплектов «Чудо крестики» и «Треузорчик», сочинили события и мизансцены (Миша П. придумал: «Гарлик - треугольный мальчик, наблюдающий за

	через события и пространство (что, где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном – история, предметном – макет, сюжетный рисунок).	развитием всех событий и приходящий на помощь в необходимый момент». На протяжении театрального действия ребенок, выполняющий роль (Саша А.) Гарлика был органичен и выразителен, поскольку не воспроизводил заученную роль, а импровизировал.
--	--	--

Детская инициатива выражается не в желании дошкольника оказать помощь педагогу, в каком либо деле, а когда ребёнок становится значимым, потому что он придумал что-то самостоятельно, и это стало нужным другим; когда он сам «придумщик» (инициатор) и реализатор замысла становящийся субъектом социальных отношений.

Ребёнок, проявляющий инициативу, самостоятельно находит себе занятие, организуя игру или занимаясь каким либо видом творческой деятельности или находя себе «партнёра» по общению, то есть это ребёнок умеющий выбирает себе дело по интересу и умеющий привлечь в это дело других. Согласно дошкольной психологии, связана такая деятельность с проявлением интереса, то есть познавательной активности (любопытности, изобретательности).

В трудах Н.А. Коротковой и П.Г. Нежновой становление инициативности выступает как основная задача дошкольного возраста («Оценка развития детей на основе наблюдений в свободной самостоятельной деятельности по сферам инициатив»). По сферам инициативность разделена на: творческую, коммуникативную, целеполагания и волевого усилия, познавательную.

Основным фактором становления самостоятельности ребенка считается понимание им положения действий в соответствии с правилами и места личной инициативы. Соответственно организуя развивающую среду ДОО,

необходимо квалифицированное соединение, включение ситуаций различной направленности, их вариативность в навыках дошкольников.

Оценить же **самостоятельность** воспитанников педагог может по методике О.А. Шороховой (приложение 2).

Реализуя данную технологию, педагог условно (или закрепляя карточками-картинками) может распределить всю группу на несколько центров:

- центр науки и математики;
- центр конструирования;
- центр художественно-эстетической деятельности;
- центр театрализованной деятельности;
- центр сюжетно-ролевой игры;
- речевой центр;
- двигательный центр;
- центр музыки.

Воспитатель определяет количество детей, которые могут находиться одновременно в определенном центре (все зависит от того какая по площади эта зона), фиксируя это в «правилах группы». Количество играющих или находящихся в центре детей может быть отражено на «**Доске выбора**» с помощью кармашков, фишек, цифр, лучей, лепестков или какого-то иного условного обозначения.

Доски выбора бывают разные: из ткани, металла, картона, фанеры, пластика.

Изготовить «Доску выбора» самостоятельно сможет каждый педагог. Это может быть мольберт (схематично разделённый по зонам или центрам), магнитная доска, пластиковый стенд, дверь, стенка шкафа или ширма. Для оформления «доски» необходимо вместе с детьми выбрать пиктограммы для условного обозначения центров в группе. Дизайн может быть разнообразным и может соответствовать названию вашей группы. Например, если ваша

группа под названием «Бусинки», то в каждой бусинке можно поместить картинку с изображением пиктограммы Центра, а под ней необходимое количество кармашков, соответствующих количеству играющих (количество детей оговаривается правилами группы).

На работающем стенде обозначаются Центры активности и находятся стоп-фишки и фишки на каждого ребенка группы.

Стоп-фишки необходимы для регулирования количества Центров активностей и количества детей в Центрах. Например, если на стоп-фишке изображена цифра «три», то количество детей сегодня в этом Центре должно набираться не более трёх. Неработающие Центры так же обозначаются стоп-фишками.

Так же, воспитатель, совместно с детьми (и по их желанию), изготавливает для каждого ребенка особый значок: для детей младшего возраста могут быть фотографии самого ребенка и картинки, а для старшего цифры, фишки. Выбрав вид деятельности, дети помещают значки в соответствующие кармашки.

Если желающих пойти в какой-либо Центр активности много, детям предлагается договориться между собой – кто-то должен уступить.

Следующий момент это – выбор центров, применяемый для самостоятельного планирования деятельности детьми и составление плана своей деятельности в этом центре. В завершении деятельности, воспитанники сравнивают полученный результат со своим исходным планом.

Перед тем, как начать работу с «Доской выбора» (обычно это бывает утром, после завтрака), дети садятся в кружок, и проводится «Детский совет».

Если дошкольники уже были знакомы с «Доской выбора» в средней или старшей группах, то в подготовительной им уже не нужны детальные обсуждения, они просто выбирают то, чем хотят заниматься. После беседы педагог определяет время, в течение которого ребята будут заниматься самостоятельной деятельностью (например, 15 минут), и договаривается с

дошкольниками о том, что они заканчивают игру сразу после того, как прозвучит сигнал (звон колокольчика, песенка или же музыка). В подготовительной группе для этой цели можно использовать песочные часы.

По окончании работы дети снова собираются в кружок для анализа результатов своей деятельности, обсудив, предлагаем детям поменять центры при помощи «значков».

Действена будет «Доска» лишь тогда, когда развивающая предметно-пространственная среда группы будет наполнена всем необходимым (многообразие материалов). Само использование данного пособия даст возможность ребятам развить навыки самостоятельности, планирования своей деятельности, умения договариваться, быть бесконфликтным, быть значимым и верящим в себя и свой успех.

Проанализировав игровую деятельность детей, мы пришли к выводу, что наиболее эффективным средством, для развития познавательных, творческих, и самостоятельных способностей, может послужить авторская система развивающих игр для детей дошкольного возраста, которая обеспечит чувство независимости, подвластности предметов, взаимоотношений, действий, позволит наиболее полно реализовывать себя «здесь и теперь», достичь состояния эмоционального комфорта, стать причастным к детскому сообществу, построенному на свободном общении на равных – технология Вячеслава Воскобовича.

Оснащение развивающей предметно-пространственной среды игровыми модулями В. Воскобовича, развивающей средой «Фиолетовый Лес», методическими комплексами и игровыми модулями технологии В. Воскобовича будет выполнять главную функцию – стимула, побуждающего ребёнка к активности и самостоятельному решению. Активное применение игр и игровых пособий В.В. Воскобовича будет являться эффективным средством успешного всестороннего развития способностей дошкольников, в том числе и креативных способностей.

Для фиксации и перспектив развития (целесообразности дальнейшего использования) данной технологии в развитии творчества и креативного мышления, целесообразным будет ведение дневника наблюдений.

Дневник наблюдений – документ, в котором воспитатели ежедневно фиксируют основные изменения, новое в развитии и поведении детей. Цель, которого заключается в том, чтобы зафиксировать оригинальные слова, креативность мышления, подчеркивающее его идеи, индивидуальность, как в речевом развитии, так и в конструктивной деятельности.

Дневник заводится на каждого ребенка с момента поступления его в детский сад. Он позволяет проследить этапы развития ребенка от 3-5 лет, 5-7 лет, ежедневно вести записи, которые в дальнейшем помогают нам понять индивидуальное развитие детей.

Дневник наблюдения помогает взрослому определить и выявить пробелы в усвоении ребёнком материала, с целью корректирования развития, либо выделить лидеров и помочь им выработать самоконтроль. Так же отмечается информация о ребёнке, которая указывает на его продвижение, успех и достижения. Дневник наблюдения позволяет проследить динамику развития ребенка, так как все сведения заносятся в таблицу. Дневник ведется ежедневно.

Для определения количества наблюдаемых детей списочный состав детей делим на количество рабочих дней, таким образом, получаем количество детей, за которыми будет вестись наблюдение в течение дня. Например, если в группе 25 человек, в среднем пять рабочих дней, значит, 25 делим на 5, получается, что за пятью детьми мы должны осуществлять наблюдение ежедневно. В случае если мы увидели проявления креативности действий у ребенка, который не входит в список тех детей, за которыми мы решили наблюдать, то мы так же фиксируем данные в его дневник наблюдений.

При ведении дневника очень важна регулярность записей о различных проявлениях детей в быту и в различных видах деятельности.

Так же необходимо выбрать ситуацию наблюдения, когда наиболее целесообразно наблюдать. Возможно наблюдения в игре на площадке, в групповых комнатах, когда ребенок находится рядом с мамой, в свободной деятельности, то есть в естественной ситуации для малыша. Нужно убедиться, что во время наблюдения воспитанник чувствует себя свободно, у ребенка не должно быть ощущения, что за ним ведется наблюдение.

Дневники наблюдения, позволят увидеть, какие центры активности дети выбирают, и какие материалы часто используют.

Фиксация данных в дневник наблюдения не имеет временных рамок. Если педагог заметил то или иное проявление и ребенка, необязательно сразу записывать в дневник наблюдения, он может сделать себе «пометочку», а в свободное время перенести данные в дневник наблюдений.

Фиксация количества предложений может заключаться как в одной фразе, так и в нескольких предложениях, в зависимости от проблемы или идеи, высказанной ребёнком, которую мы видим.

Существуют разнообразные методы фиксации информации наблюдения:

- звукозапись;
- видеозапись;
- «блокнот в кармане»;
- листы и карандаши «в разных местах группы»;
- регистрация сведений в конце рабочего дня.

Воспитатель сам определяет, будет ли он фиксировать данные о ребенке по пяти областям или по видам деятельности. Свой выбор он должен указать в пояснительной записке к дневнику наблюдения. Применение технологии В.В Воскобовича натолкнуло нас на создание дополнительных таблиц (приложение 4).

Новые правила или как играть по-другому

Современная дошкольная психология и педагогика признают среду важнейшим фактором становления и развития личности ребенка. Поэтому в ФГОС ДО особое внимание уделяется развивающей предметно-пространственной среде, которая «обеспечивает максимальную реализацию образовательного потенциала пространства Организации (группы, участка) и материалов, оборудования и инвентаря для развития детей дошкольного возраста: «Развивающая предметно-пространственная среда должна обеспечивать возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых (в том числе детей разного возраста), во всей группе и в малых группах, двигательной активности детей, а также возможности для уединения». Развивающая среда должна быть ориентирована на овладение детьми способами усвоения знаний на основе системно – деятельностного подхода. Таким образом, для развития детей необходимо организовать содержательную деятельность в структурированной развивающей предметно-пространственной среде детского сада.

Комбинация модели микросреды, в которой находится ребёнок, оказывает определяющее воздействие на его творческие способности и креативность, приводя к их более яркому проявлению и демонстрации в действии. Руководствуясь этим знанием, мы полностью, во всех группах, из «плоскостной» среды (стоящей по периметру группы у стен) изменили расположение мебели, сделали другое зонирование, добавили подиумы, передвижные ширмы, плоскостные каталки для макетов и строений.

В деятельности организации развивающая среда дополненная авторскими играми и усовершенствованная моделью развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным включением и постепенным усложнением образовательного материала - «Сказочные лабиринты игры»

(форма взаимодействия взрослого и детей через игры и сказки), и настенным развивающим панно «Фиолетовый лес», рассматривается, как средство мотивационного плана. Что в свою очередь стимулирует и развивает интерес к самостоятельной умственной работе (интеллектуальной деятельности), нацеленной на различные аспекты детского развития (сенсорного, интеллектуального, конструктивного, творческого, речевого и т.п.).

Развивающие игры Воскобовича являются актуальными для детей от одного года и старше. Игра может начинаться с элементарной манипуляцией элементами и заканчиваться решением сложных многоуровневых задач. Игры Воскобовича также учитывают интересы ребенка. Дети, в ходе увлекательного игрового процесса, совершают новые открытия и получают эмоциональное удовлетворение от выполненных задач. Большинство развивающих игр Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы.

Распределение игр и пособий В. В. Воскобовича по образовательным областям весьма условное, так как большинство пособий реализуют целый комплекс образовательных задач, а высокий образовательный и развивающий потенциал игровых пособий и возможность многоцелевого использования при правильном с методической точки зрения подходе позволяют добиться впечатляющих результатов.

«Волшебная восьмёрка 1»	
<i>Для чего предназначена развивающая игра</i>	<i>Наша идея её использования</i>
В состав игры входит фанерное игровое поле для	Поработав с волшебной восьмеркой, тщательно, и изучив её,

<p>конструирования цифры. Детали цифры закрепляются с помощью резинок. Также в комплекте игры 7 двусторонних деталей для конструирования цифр. Одна сторона у всех деталей одинакового цвета, другая окрашена в какой-либо из цветов радуги.</p> <p>Своеобразный конструктор, который позволит ребенку запомнить цифры и цвета радуги, также поможет развить внимание, память, логическое мышление, координацию глаз-рука и мелкую моторику. На начальном этапе необходимо познакомить ребенка с тем, что у каждой детали волшебной восьмерки есть свое место и название.</p> <p>1. Конструирование цифр по схемам, предложенным в комплекте.</p> <p>2. Конструирование по словесной модели, для этого нужно выучить считалку КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Эта считалка – шифр для создания цифры восемь. <i>Пример цифры 2</i></p>	<p>ребята стали придумывать что-то новое, своё и вот, что получилось.</p> <p>1. Ребята заметили, что количество радужных палочек в комплекте волшебной восьмерки, равно количеству дней недели, и решили присвоить каждому цвету восьмерки свой день недели Кохле-Понедельник, Охле- Вторник, Желе-среда, Зеле- Четверг, Геле – Пятница, Селе- Суббота, Фи- Воскресенье.</p> <p>Таким образом, мы повторяем дни недели, имена гномиков и непосредственно работаем с местоположением их на дощечке, тем самым развиваем ориентировку в пространстве.</p> <p>2. Так же ребята стали использовать волшебную восьмерку, как конструктор и начали конструировать различные детали.</p> <p>3. Волшебную восьмерку мы используем для закрепления порядкового счета.</p> <p>4. Нами было придумано игровое упражнение «Не ошибись» которое способствует закреплению знания цифр, их зрительное восприятие. Суть</p>
---	---

(хлопок, ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ, хлопок. Получилась цифра 2)

3. Освоив порядок цветов в восьмерке можно поиграть в игру «Найди ошибку», «Какого цвета не стало».

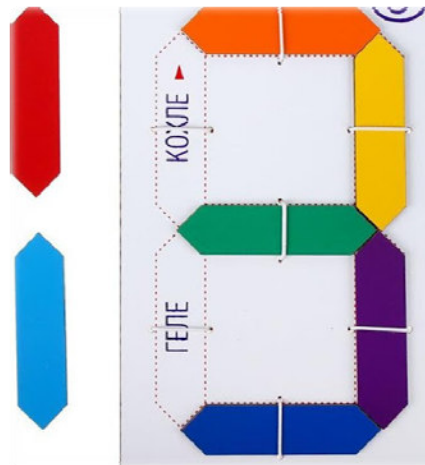
4. Мысленное создание словесных моделей цифр без опоры на действие. Называем шифр любой цифры, а ребенок должен угадать цифру, не собирая ее.

5. Развитие сенсорики, цветовосприятия.

6. С помощью этой игры дети запоминают имена гномов. И тренируются в их повторении.



упражнения заключается в том, что ребятам раздаются разноцветные кружочки, три цвета по 10 шт. каждого и предлагается выложить перед собой то количество кружков красного цвета, которое указано на волшебной восьмерке, тем временем педагог подготавливаем заранее нужную цифру и показывает ее ребятам. Ребятам предлагается узнать цифру и выложить соответствующее количество кружочков, что способствует закреплению порядкового счета, цветовосприятия и конечно же закреплению знание цифр.



«Чудо-крестики 2»

<p><i>Для чего предназначена развивающая игра</i></p>	<p><i>Наша идея её использования</i></p>
<p>Игра представляет собой рамку, в которую вложены 7 фигур,</p>	<p>Познакомившись с развивающей игрой «Чудо-крестики 2», ребята с</p>

состоящих из 1-7 частей. Также в набор входит альбом узоров и инструкция.

1. Ребенок решает головоломку, знакомится с цветами и геометрическими фигурами, из частей головоломки складывает различные фигуры, развивая логическое мышление, моторику рук, конструкторские способности и воображение.



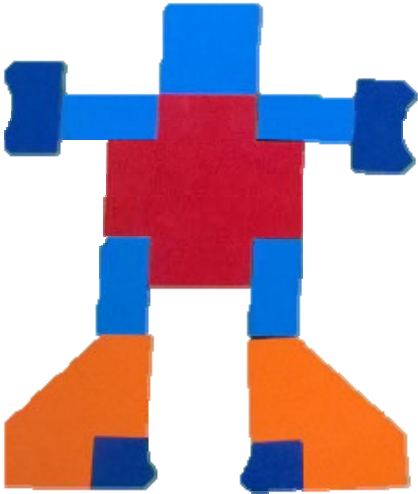
большим удовольствием начали придумывать свои фигуры, мы в свою очередь делали зарисовки этих фигур, для того чтобы пополнить портфолио данной игры.

1. С помощью развивающей игры «Чудо-крестики 2», ребята закрепляют цвета, счет, так как крестики разных цветов и состоят из разного количества деталей. Можно считать, как количество деталей одного крестика, так и количество нескольких деталей и даже всей игры.

2. Так же с помощью данной игры можно закреплять деление целого на части, сравнение частей.

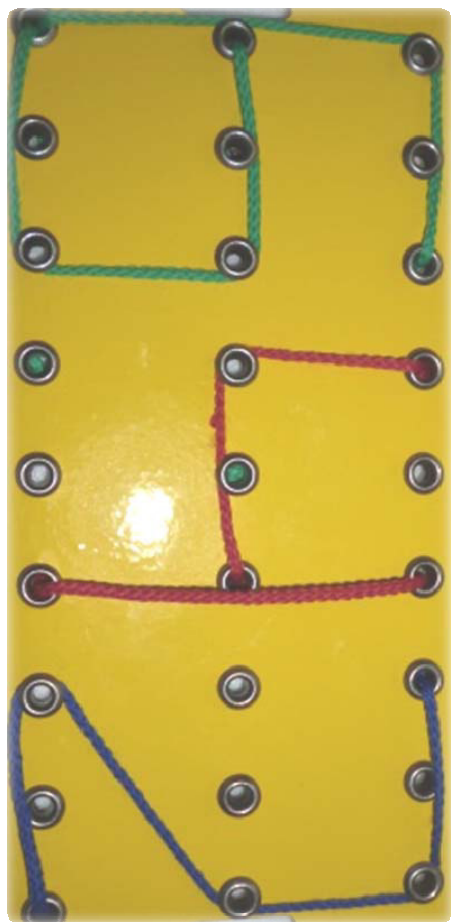
3. Ещё один вариант игры: поэкспериментировать и попробовать сконструировать нужную фигуру, обвести ее на листе бумаги, дорисовать необходимые элементы и получить полную картину.

Так же воспитатель может приобщать продукты данной игры к тематическим неделям, например, транспорт: водный, воздушный, наземный; птицы; домашние животные; дикие животные и многое

	<p>другое, это могут быть рисунки, изготовление фигур на столе, лепка с дополнением деталей от игры «Чудо-крестики 2».</p> <p>4. Придуманная игра «Цветные автомобили». Дети берут детали чудо крестиков, каждый ребенок берет детали определенного цвета, конструируют автомобили и дополняют их различными элементами, любыми способами, например: могут выложить автомобиль на листе бумаги и дорисовать ему колеса, или сконструировать автомобиль и слепить из пластилина фары и т.д., затем по команде педагога «Едем в гараж», ребятам предлагается найти место крестика на дощечке и правильно его сложить по цвету.</p> <p>Данная развивающая игра способствует развитию, логики, мышления, воображения, сенсорики.</p>
<p>«Шнур затейник»</p>	
<p><i>Для чего предназначена развивающая игра</i></p>	<p><i>Наша идея её использования</i></p>
<p>Игра предназначена для детей 3-8 лет. Основа представляет собой</p>	<p>Поработав со шнуром затейником, мы решили его применить</p>

<p>дощечку 24×12 см с выпуклыми дырочками-кнопками. В комплекте 3 шнура – красный, зеленый и синий. При «вышивании» слов из каждого получается одна буква, а значит, максимальная длина слова на дощечке – 3 буквы. Покажите ребятам основные приемы работы со шнурочками: они могут огибать кнопки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение - создание узоров на дощечке с помощью шнурков. 2. Упражнение - выкладывание узора, продолжи узор. 3. Написание букв и цифр. 4. Графические диктанты «Шнур-затейник делает шаг вниз, шаг вправо, два наверх, один наискосок...» и так далее. 5. Волшебная игра: назовите ребенку два трехбуквенных слова и попросите выяснить, за сколько ходов одно слово можно превратить в другое. Такие увлекательные загадки великолепно тренируют не только мелкую моторику, но и речь, 	<p>в подвижных играх и играх малой подвижности.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Игра «Ручеек». Дети становятся в пары и держатся не за руки, а за оба края шнурочка, образуя пару и когда ручеек начинает свое течение, у ребят образовывается большой, непрерывный ручей. 2. Игра «Хвостики». Суть игры заключается в следующем. Ребят делим на 2 или 3 команды, каждой команде присваиваем шнурок одного цвета и раздаем по 1 шнурочку каждому игроку. <p>Ребята «вставляют» кончик шнурочка за резинку со стороны спины. По команде ведущего (воспитателя) дети должны вытащить шнурок у своего противника, 1 ребенок = 1 шнурок. Чья команда быстрее соберет «хвостики» противников пока играет музыка, является победителем.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Игра «Найди пару». В игре должно участвовать четное количество детей и обязательно должна быть пара у шнура. Детям в тайне раздаются шнуры. Играет музыка, ребята бегают по площадке и
---	---

пополняют словарный запас.



когда музыка перестает играть, дети должны поднять руку вверх и найти свою пару. Побеждает пара, которая быстрее встретится.

4. Игра малой подвижности «Самый внимательный». Дети становятся в круг, в центре круга ведущий (воспитатель). У воспитателя три шнурочка, разного цвета. В начале игры воспитатель рассказывает, какой цвет за что отвечает.

Например: зеленый - идти вперед, красный - присесть, синий – прыгнуть на месте и сделать хлопок над головой.

Воспитатель поднимает шнурок определенного цвета, и предлагает ребятам сделать соответствующие действия, если ребенок ошибается, он выбывает из игры.

5. Так же шнур затейник можно использовать как условную меру больших предметов.

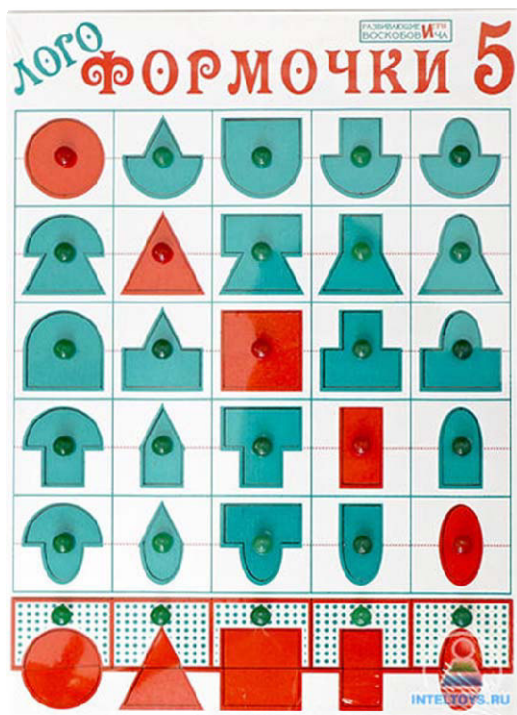
6. Для развития мелкой моторики и внимания ребятам предлагается плести косички из шнурочков.

7. С ребятами мы придумали игру «Найди свой домик».

Подготавливается три обруча,

	<p>трех цветов: красный, синий и зеленый, воспитатель раскладывает их на игровой площадке на расстоянии, они будут служить домиками. Заранее детям, в тайне друг от друга, раздаются шнурки одного из цветов, и когда заиграет музыка, предлагается найти свой домик, который будет такого цвета, как его шнурочек. Победит «домик» который быстрее всех соберет своих жителей.</p>
<p>«Логоформочки 5»</p>	
<p><i>Для чего предназначена развивающая игра</i></p>	<p><i>Наша идея её использования</i></p>
<p>Игровое поле 210×297 мм; фигуры-вкладыши: 5 эталонные и 20 составных фигур, подвижная линейка, части эталонных фигур; инструкция.</p> <p>Ребенок в увлекательных играх «Вершки-корешки», «Перекрестки» и др. конструирует из частей эталонных фигур предметные силуэты («грибки», «качели», «бантики» и многое другое) на игровом поле при помощи линейки, на столе, по словесному диктанту. Суть игры «Вершки – корешки»</p>	<p>1. Поработав и изучив данную развивающую игру, ребята стали конструировать из деталей «Логоформочек» не просто отдельные элементы, а животных, предметы быта, растения и многое другое, и мы попробовали с ними создать персонажей к сказке «Теремок».</p> <p>Первым делом обозначили сам теремок и дальше по мере появления животных в сказке, мы конструировали их на столе и при этом пересказывали сказку. То есть данную развивающую игру можно</p>

<p>закljučается в том, что у каждого предмета в развивающей игре «Логоформочки», есть вершки и корешки, каждая полоса с фигурами вдоль разделена пополам пунктирной линией, которая и обозначает границу вершков и корешков, в верхней части находятся вершки, в нижней части находятся корешки. Данную игру мы можно соединить с «Игровизором» и используя специальную схему, диктовать детям вершок одного предмета, корешок другого предмета, и какая «Логоформочка» у нас получается. Так же в данной игре есть графические контрольные диктанты, они есть в тетради на печатной основе, мы их подкладываем под «Игровизор», и проверяем, правильно ли выполнили задание дети.</p>	<p>использовать в театрализованной деятельности «Создание персонажей сказок, рассказов, дополнительных элементов из логоформочек».</p> <p>2. С помощью данной игры, дошкольники закрепляют счет в прямом и обратном порядке, выкладывают похожие фигуры и с помощью них осуществляют счет.</p> <p>После счета, возможно, развиваем и закрепляем умение находить пару тому или иному элементу. Так же развивать и закреплять умение сравнивать, анализировать, почему образовали именно эту пару, почему не подходит третья похожая деталь и т.д.</p> <p>3. Авторское игровое упражнение «Умные Ворота», которое подходит для исследовательской деятельности дошкольников, в данном упражнении ребята исследуют предметы.</p> <p>В нижней части логоформочек есть так называемые ворота. Ребятам предлагается выложить их на стол или на белый лист, чтобы можно было четко отследить контур ворот и сравнить, чем они похожи и чем они отличаются. Продолжая играть,</p>
--	--

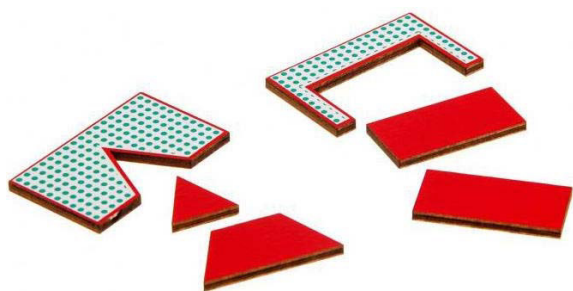


предложить определить какие же фигуры из нашего набора логоформочек смогут пройти в Умные Ворота, а какие не смогут и доказываем почему.

Данное игровое упражнение развивает логику, мышление, воображение, внимание, и развивает умение делать выводы, и доказывать свою точку зрения.

4. «Создание сказок с помощью развивающей игры «Логоформочки». Ребята конструируют какой - либо предмет или несколько предметов и придумываю к ним сказку.

Так же во время конструирования можно объединять развивающую игру «Логоформочки 5» и «Чудо крестики 2», они отлично дополняют друг друга.



«Двухцветный квадрат»

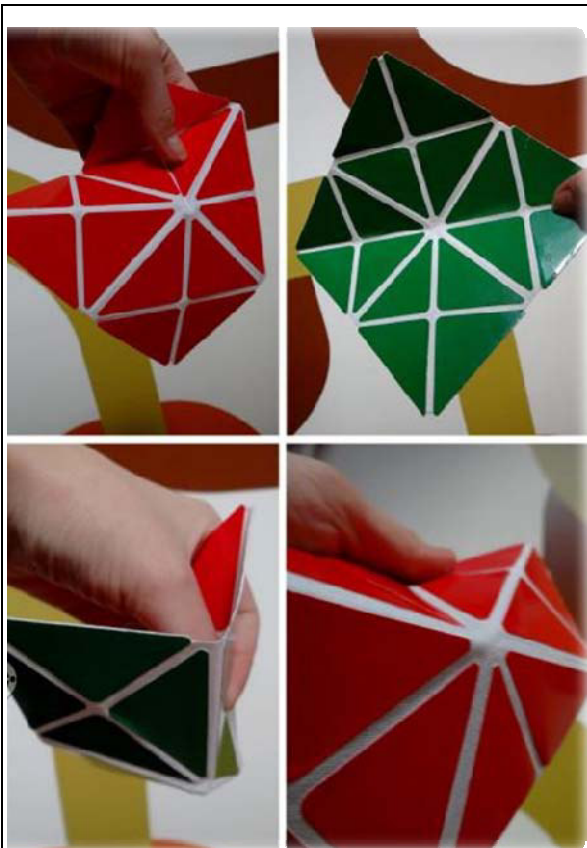
Для чего предназначена развивающая игра

Наша идея её использования

Двухцветный квадрат Воскобовича – игра на развитие пространственного воображения. Основа игры выполнена из плотной ткани 14 на 14 сантиметров.

1. Двухцветный квадрат Воскобовича в своей работе мы используем на этапах рефлексии, заранее обговаривая с ребятами, что будет обозначать каждый цвет.

<p>На квадрат наклеены 32 прямоугольных треугольника (16 зеленых с одной стороны и 16 красных – с противоположной). Треугольники выполнены из тонкого, но очень плотного ламинированного картона и прочно наклеены на основу.</p> <p>Из квадрата по принципу оригами складывают фигуры. Фигуры могут получиться одноцветными, двухцветными и даже трехмерными!</p> <p>В комплекте с игровым квадратом Воскобовича идет буклет со схемами строения фигур. В начале буклета приведены условные обозначения с видами сложений.</p>	<p>Например: если у вас все получилось, вы не испытывали трудности и вам все понятно - покажите зеленую сторону квадрата. Если вы испытывали трудности, вам было что-то непонятно - покажите красную сторону, ребята показывают ту или иную сторону и аргументируют свой выбор. Точно по такому принципу на рефлексии можно использовать не только цвета квадрата, но и складывание определенных фигур.</p> <p>Например: если у вас все получилось, вы не испытывали трудности и вам все понятно - сделайте конфетку, если вы испытывали трудности, вам было что-то непонятно- сделайте лодочку. И таких вариантов можно придумать великое множество.</p> <p>2. Так же данный квадрат можно использовать во время игры малой подвижности.</p> <p>Дети идут по кругу, педагог в центре, и в руке у него двухцветный квадрат. Когда воспитатель показывает воспитанникам зеленый цвет квадрата – дети идут по кругу и</p>
---	---



выполняют упражнения на стопу, руки, шею и т.д. (упражнения малой подвижности), если педагог показывает красный цвет квадрата – дети приседают и сидят пока не покажут зеленый цвет. Кто ошибается, выбывает из игры.

«Математические корзинки»

<i>Для чего предназначена развивающая игра</i>	<i>Наша идея её использования</i>
<p>Обучающее пособие «Математические корзинки 5» помогут малышу освоить счет в пределах 5, ребенок сможет научиться складывать и вычитать.</p> <p>Используя пособие «Математические корзинки 5», поиграйте с малышом в игру: сколько грибов нужно найти зайчику или ежику, чтобы корзина</p>	<p>1. Для развития мелкой моторики мы используем «Математические корзиночки» и «Грибочки» по отдельности, в качестве трафарета для обводки.</p> <p>2. Так же «Математические корзинки» можно использовать в театрализованной деятельности, закрепление количества героев сказки.</p> <p>3. При изучении деления слова на</p>

стала полной, кто набрал больше грибов и другие. В инструкции, которая есть в комплекте, вы найдете описание более десяти игр. Малыш сможет обводить, заштриховывать, разукрашивать грибы и корзинки, что будет способствовать развитию мелкой моторики рук.

В комплекте вы найдете 5 корзинок-вкладышей и 21 грибок. Эти детали и основа изготовлены из многослойной фанеры.



слоги, дети, произнося слово, делят его на части, и с помощью математической корзинки, показывают ту цифру, которая равна количеству слогов в слове. Если в слове один слог, они показывают корзинку с цифрой 1, если 2 слога, то с цифрой 2 и т.д.

4. Закрепление счета в прямом и обратном порядке до 10-15.

5. В сюжетно-ролевой игре можно использовать «Грибочки», как угощение, например: белочка или ёж угощают своих друзей грибочками.

6. Для закрепления количественного счета математические корзинки можно использовать следующим образом: достать все корзиночки с нашего поля и предложить ребятам найти каждой корзиночке свое место. Помощниками для ребят будут служить цифры на корзиночке, и грибочки, силуэты которых изображены на поле.

7. Для закрепления понятия «Пара», «Тройка», отлично подходят математические корзинки, а именно 21 грибок красного цвета, которые идут в

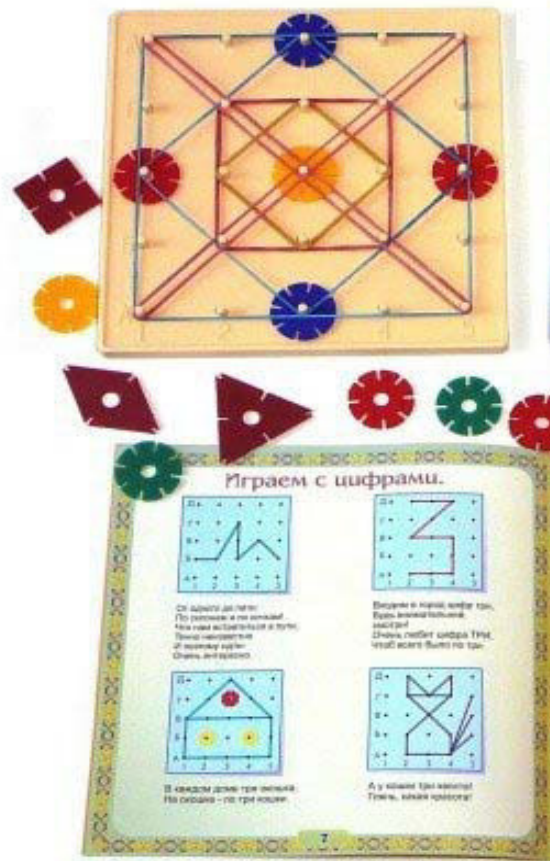
	<p>комплекте. Ребята выкладывают грибочки в ряд, затем образуют пары и тройки, по мере усвоения.</p>
<p>«Математический планшет»</p>	
<p><i>Для чего предназначена развивающая игра</i></p>	<p><i>Наша идея её использования</i></p>
<p>Математический планшет представляет собой резиночный конструктор. На квадратном двустороннем поле расположены штырьки: с одной стороны, их 25 (5 рядов и 5 столбцов), с обратной – 13 (12 по кругу, как на часах, и еще 1 в центре). На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения – от букв и цифр до сюжетных картинок и циферблата. Дополните линии геометрическими фигурами – и эти изображения станут еще более разнообразными и яркими.</p> <p>В книжке-инструкции приводится более сотни интересных заданий.</p> <p>Варианты игр</p> <p>1. Изображаем с помощью линий знакомые предметы и явления</p>	<p>На курсах Вячеслава Вадимовича Воскобовича, был представлен математический планшет – новинка.</p> <p>Поработав с математическим планшетом, мы решили соотносить математический планшет с тематическими неделями, ведь в наборе планшета есть книжка, в которой 114 схем, это и животные, и транспорт, часы, люди, природные явления и многое-многое другое.</p> <p>Данный математический планшет помогает развивать мелкую моторику и творческий потенциал детей.</p>

(например, дождик, солнышко, кораблик).

2. «Оживляем» геометрические фигуры: так, квадрат превращается в домик, треугольник – в вазу с цветами и многое другое.

3. Отгадываем загадки – а отгадки ребенок «рисует» резиночками на планшете. Таким же образом иллюстрируем сказки, стихи, песенки. Подобные задания отлично развивают не только фантазию, но и речь.

4. На математическом планшете можно выкладывать резинками цифры и буквы.



Пример игровой ситуации

Третья игровая ситуация – самостоятельная, где идеи и варианты решения ситуации исходят полностью от ребенка.

Игровая ситуация

(зафиксирована воспитателем по возникшей ситуации)

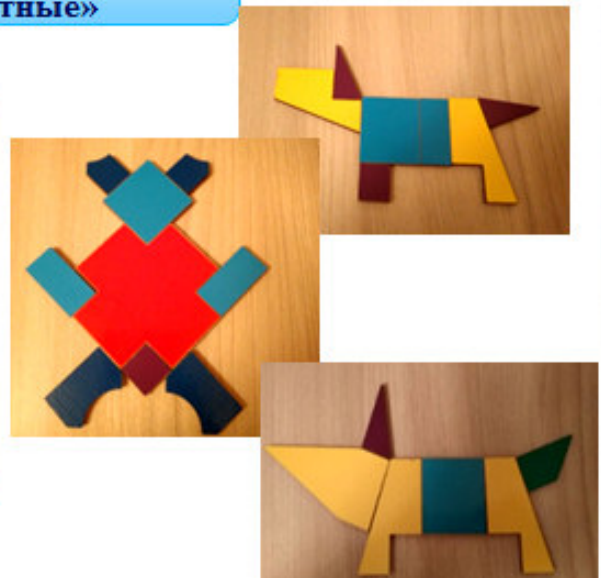
Ребенок, играя в «Чудо-крестики 2», подозвал к себе воспитателя и сообщил, что вчера родители купили ему «Чудо-крестики 2». Они с папой долго соревновались и придумывали чудо-животных. Предлагает продолжить игру с воспитателем и желающим сверстникам. Надо придумать свою фигурку животного и рассказать о ней.

**Игровая ситуация 3 - самостоятельная
«Чудо-животные»**

Цель: формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач.

Задачи:

- дать возможность детям с помощью взрослых реализовать свой креативный замысел;
- стимулировать детей к самостоятельной деятельности;
- развивать творчество, диалогическую речь;
- воспитывать умение слушать и понимать взрослого и сверстников.



Дети самостоятельно придумывают и выкладывают чудо-животное, используя «Чудо-крестики 2», «Логоформочки 5» и бросовый материал.

Предполагаемые ответы детей: я смастерил дикое животное – медведя. В своей фигуре использовал фиолетовый маленький квадрат, голубой большой квадрат, два голубых прямоугольника и пять многоугольников синего и красного цвета. Мой медведь получился грозный, большой, симпатичный. Он спешит отведать малину.

Я сделал из конструктора волка. Он сделан из двух желтых многоугольников, голубого квадрата, двух фиолетовых треугольников, одного фиолетового квадрата и голубого прямоугольника. Мой волк получился сильным, внимательным. Он смотрит вперед и ждет добычу. Я уверена, что он похож на настоящего.

Воспитатель предлагает свой рассказ о лисе.

Воспитатель: ребята, я хотела рассказать о лисе, которую сделала из конструктора «Чудо-крестики 2». Это дикое животное очень хитрое, осторожное, хищное. Мне понадобился один желтый пятиугольник, два желтых шестиугольника, один голубой прямоугольник, один треугольник и

зеленый пятиугольник. Я считаю, что лиса у меня получилась забавная, но похожая на настоящую.

Воспитатель благодарит ребенка за увлекательную игру, всех ребят за необычных чудо-животных и интересные рассказы о них.

Содержание

Введение	3
Рекомендации к «Доске выбора», дневнику наблюдения и картам развития дошкольника	6
Новые правила или как играть по-другому	14
Пример игровой ситуации «Чудо-животные»	29
Содержание	32
Список литературы	33
Приложение 1 (Дневник наблюдений)	34
Приложение 2 (Методика О.А. Шороховой)	40
Приложение 3 (Методическая разработка ОД по теме «Дом дружбы»)	42
Приложение 4 (Таблицы для наблюдений за деятельностью дошкольников с игровыми модулями Воскобовича)	49

Список литературы

1. Белова Е. С. Одаренность малыша: раскрыть, понять, поддержать: Пособие для воспитателей и родителей / Моск. психолого-соц. ин-т.-2-е изд.-М.: ФЛИНТА, 2001.

2. Добротворская, С. Г. Организация развивающей среды в образовательном учреждении: Учеб. пособие /С. Г. Добротворская. – Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2017. – 176 с.

3. Железнова С. В. «Рабочая тетрадь тьютора» (Методическое пособие опыта работы д/с№122 АНО ДО ЛАДА «Планета детства ЛАДА») - г. Тольятти 2012 г.

4. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В.В.Воскобович, Н.А. Мёдова, Е.Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017. – 352с.

5. Комарова, О. А. Конструирование предметно–развивающей среды дошкольной образовательной организации: учеб. пособие /О. А. Комарова, Т. В. Кротова. – М. : МПГУ, 2016. – 135 с.

6. Свирская Л.В. Детский совет. Методические рекомендации для педагогов. — М.: Национальное образование, 2015.

7. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования: утв. приказом Министерства образования и науки Рос. Федерации от 17 окт. 2013 г. № 1155. – М. : Аспект–плюс, 2017. – 38 с.

8. Ясвин, В. А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию/ В. А. Ясвин. – М. : Смысл, 2001. – 365.

9. **Используемые интернет ресурсы:** [www.maam.ru/detskijsad/-yekran-
vybora-dlja-detei-s...-v-detskom-sadu;](http://www.maam.ru/detskijsad/-yekran-vybora-dlja-detei-s...-v-detskom-sadu;)

[htmlwww.maam.ru/detskijsad/pedagogicheskie-nablyudenij...adu-
rekomendaci;](http://htmlwww.maam.ru/detskijsad/pedagogicheskie-nablyudenij...adu-rekomendaci;)

[htmlmoluch.ru/conf/ped/archive/208/11262/ .](http://htmlmoluch.ru/conf/ped/archive/208/11262/)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Дневник наблюдения

ФИО (полностью) _____

Дата поступления в группу _____

Группа № _____

Воспитатели: _____

Дата заполнения Возраст	Период фиксации и результатов наблюдений	Творческая инициатива	Инициатива как целеполагание и волевое усилие	Коммуникативная инициатива	Познавательная инициатива	Двигательная инициатива	Оценка психологического фона (показатели благополучия)			
							Растущая независимость в бытовом плане	Контакты со взрослыми	Контакты со сверстниками	Положительное отношение к себе
	3-4 года									
	4-5 лет									
	5-6 лет									
	6-7 лет									

Итог на выпуске в школу (воспитатели):

Рекомендации родителям:

Унифицированная «Карта развития» детей _____ группы

Бланк 1. ТВОРЧЕСКАЯ ИНИЦИАТИВА
(наблюдение за сюжетной игрой)

Дата заполнения _____

№ п/п	Имя Фамилия ребенка	Возраст ребенка (полных лет, месяцев)	1-й уровень\низкий <i>В рамках наличной предметно-игровой обстановки активно разворачивает несколько связных по смыслу игровых действий (роль в действии); вариативно использует предметы заместители в условном игровом значении</i>	2-й уровень\средний <i>Имеет первоначальный замысел, легко меняющийся в ходе игры; принимает разнообразные роли; при разворачивании отдельных сюжетных эпизодов подкрепляет условные действия ролевой речью (вариативные диалоги с игрушками или сверстниками)</i>	3-й уровень\высокий <i>Комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность; использует развернутое словесное комментирование игры через события и пространство (что- где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном – история, предметом – макет, сюжетный рисунок)</i>

«обычно» – данный уровень-качество инициативы является типичным, характерным для ребенка, проявляется у него чаще всего,

«изредка» – данный уровень-качество инициативы не характерен для ребенка, но проявляется в его деятельности время от времени,

«никогда» – данный уровень-качество инициативы не проявляется в деятельности ребенка совсем.

Бланк 2. ИНИЦИАТИВА КАК ЦЕЛЕПОЛАГАНИЕ И ВОЛЕВОЕ УСИЛИЕ

(наблюдение за продуктивной деятельностью)

Дата заполнения _____

№ п/п	Имя Фамилия ребенка	Возраст ребенка (полных лет, месяцев)	1-й уровень\низкий <i>Поглощен процессом; конкретная цель не фиксируется; бросает работу, как только появляются отвлекающие моменты, и не возвращается к ней</i>	2-й уровень\средний <i>Формулирует конкретную цель («Нарисую домик»); в процессе работы может менять цель, но фиксирует конечный результат («Получилась машина»)</i>	3-й уровень\высокий <i>Обозначает конкретную цель, удерживает ее во время работы; фиксирует конечный результат; стремится достичь хорошего качества; возвращается к прерванной работе, доводит ее до конца</i>

«обычно» – данный уровень-качество инициативы является типичным, характерным для ребенка, проявляется у него чаще всего,

«изредка» – данный уровень-качество инициативы не характерен для ребенка, но проявляется в его деятельности время от времени,

«никогда» – данный уровень-качество инициативы не проявляется в деятельности ребенка совсем.

Бланк 3. КОММУНИКАТИВНАЯ ИНИЦИАТИВА

(наблюдение за совместной деятельностью-
игровой и продуктивной)

Дата заполнения _____

№ п/п	Имя Фамилия ребенка	Возраст ребенка (полных лет, месяцев)	1-й уровень\низкий <i>Обращает внимание сверстника на интересующие действия («Смотри...»), комментирует их в речи, но не старается быть понятым; довольствуется обществом любого</i>	2-й уровень\средний <i>Иницирует парное взаимодействие со сверстником через краткое речевое предложение - побуждение («Давай...»); поддерживает диалог в конкретной деятельности; начинает проявлять избирательность в выборе партнёра</i>	3-й уровень\высокий <i>В развернутой форме предлагает партнерам исходные замысли, цели; договаривается о распределении действий, не ущемляя интересы других участников; избирателен в выборе, осознанно стремится к взаимопониманию и поддержанию слаженного взаимодействия</i>

«обычно» – данный уровень-качество инициативы является типичным, характерным для ребенка, проявляется у него чаще всего,

«изредка» – данный уровень-качество инициативы не характерен для ребенка, но проявляется в его деятельности время от времени,

«никогда» – данный уровень-качество инициативы не проявляется в деятельности ребенка совсем.

**Бланк 4. ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИНИЦИАТИВА
(ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТЬ)**

(наблюдение за познавательно - исследовательской и продуктивной деятельностью)

Дата заполнения _____

№ п/п	Имя Фамилия ребенка	Возраст ребенка (полных лет, месяцев)	1-й уровень\низкий <i>Проявляет интерес к новым предметам, манипулирует ими, практически обнаруживая их возможности; многократно воспроизводит действия</i>	2-й уровень\средний <i>Задает вопросы относительно конкретных вещей и явлений (что, как, зачем?); высказывает простые предположения, осуществляет вариативные действия по отношению к исследуемому объекту, добиваясь нужного результата</i>	3-й уровень\высокий <i>Задает вопросы об отвлеченных вещах; обнаруживает стремление к упорядочиванию фактов и представлений, способен к простому рассуждению; проявляет интерес к символическим языкам (графические схемы, письмо)</i>

«обычно» – данный уровень-качество инициативы является типичным, характерным для ребенка, проявляется у него чаще всего,

«изредка» – данный уровень-качество инициативы не характерен для ребенка, но проявляется в его деятельности время от времени,

«никогда» – данный уровень-качество инициативы не проявляется в деятельности ребенка совсем.

Бланк 5. ДВИГАТЕЛЬНАЯ ИНИЦИАТИВА
(наблюдение за различными формами двигательной активности)

Дата заполнения _____

№ п/п	Имя Фамилия ребенка	Возраст ребенка (полных лет, месяцев)	1-й уровень\низкий <i>С удовольствием участвует в играх, организованных взрослым, при появлении интересного предмета не ограничивается его созерцанием, а перемещается ближе к нему, стремится совершить с ним трансформации физического характера (катает, бросает и т.д.)</i>	2-й уровень\средний <i>Интересуется у взрослого, почему у него не получаются те или иные движения, в игре стремится освоить новые типы движений, подражая взрослому.</i>	3-й уровень\высокий <i>Интересуется у взрослого, как выполнить те или иные физические упражнения наиболее эффективно, охотно выполняет различную деятельность, сопряженную с физической нагрузкой, отмечает свои достижения в том или ином виде спорта.</i>

«обычно» – данный уровень-качество инициативы является типичным, характерным для ребенка, проявляется у него чаще всего,

«изредка» – данный уровень-качество инициативы не характерен для ребенка, но проявляется в его деятельности время от времени,

«никогда» – данный уровень-качество инициативы не проявляется в деятельности ребенка совсем.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Методика О.А. Шороховой

Исследование самостоятельности старших дошкольников по методике О.А. Шороховой проводится в два этапа.

На первом этапе - на материале пересказа (методика «Пересказ сказки») и рассказа (методика «Дорожки к домику»). Система качественного и количественного оценивания включает трехбалльную шкалу:

3 балла (высокий уровень) - проявление интереса и готовности индивидуально выполнить задание.

2 балла (средний уровень) - проявление инициативности и незначительного стремления индивидуально выполнить задание.

1 балл (низкий уровень) - сравнительно небольшая инициативность, целеустремленность проявляется редко, отказ от выполнения задания.

Система качественного и количественного оценивания включает трехбалльную шкалу:

3 балла (высокий уровень) - пересказывает без помощи взрослого, в составлении рассказа по картинкам индивидуально определяет этапы решения.

2 балла (средний уровень) - рассказывает по вопросам взрослого, не всегда может индивидуально завершить высказывание.

1 балл (низкий уровень) - называет отдельные слова.

Исследование самостоятельности дошкольников на **втором этапе** проводится по вербальному тесту Торренса «Усовершенствование игрушки».

Методика выполнения

Ребенку предлагается пластмассовый, бесформенный заяц. Испытуемый должен ответить на вопрос, что нужно изменить в этой игрушке для того, чтобы она стала лучше, интереснее. Предлагается следующая

инструкция: «Представь, что ты волшебник. Ты можешь делать все, что угодно. И вот тебе приносят такую игрушку и просят переделать ее, чтобы с ней стало интереснее играть, чтобы она стала лучше. Что бы ты сделал?» В случае непонимания или затруднения, инструкция дополняется, уточняется таким образом: «Никто не хочет играть с этим зайкой. Как же его изменить? Что конкретно нужно сделать, чтобы всем захотелось с ним поиграть?» Система качественного и количественного оценивания креативности включает трехбалльную шкалу:

1 балл (репродуктивный уровень) - изменение внешнего вида предмета, формы, размера, количества, цвета материи; добавление, отнимание, переконструирование отдельных элементов.

2 балла (комбинаторный уровень) - предложение неподвижного изменения, а также изменение позиции отдельных элементов предметов, функциональные изменения без идеи совершенствования.

3 балла (оригинальный уровень) - приведение предмета в движение. Пассивная динамика (имитация движения предмета); механическая активность предмета (под внешним воздействием); автоматическая активность предмета.

Методическая разработка ОД по теме «Дом дружбы»

(занятие разработала Л.Ю. Криворучко, воспитатель высшей квалификационной категории)

Возраст воспитанников: средний дошкольный возраст (пятый год жизни).

Виды деятельности: коммуникативная, познавательно-исследовательская.

Образовательные области: социально-коммуникативное развитие.

Цель: формирование дружеских отношений в быту и социуме.

Задачи:

- способствовать развитию самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий;

- создать условия для формирования способности к принятию собственных, осознанных решений на основе первичных представлений об объектах и явлениях окружающего мира.

1 этап: способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывания детей/ примечания
<p>Ребята, Малыш Гео прислал сообщение, срочное:</p> <p>«В фиолетовом лесу Радужные гномики поссорились. Каждый из них закрылся в своём домике. Грустно стало в Фиолетовом лесу. Малыш Гео долго думал, как помирить гномов, чтобы в лесу</p>	<p>-Какой ты внимательный!</p> <p>-А я и не поняла сразу, что произошло.</p> <p>- Интересненько, что из этого выйдет?</p>

стало как прежде, весело и царила дружба». Ребята, какие будут предложения? Как мы можем помочь Малышу Гео?

Предполагаемые ответы детей: можно пригласить всех в гости и помирить. Можно всем подарить игрушки, чтобы они могли вместе играть.

(Воспитатель подводит ребят к пониманию слова дружба. И предлагает побеседовать на эту тему).

Беседа на тему «Что такое дружба?»

Как вы думаете, какого цвета дружба? А какого запаха?

(Предлагаю подумать)

А что значит быть доброжелательным? Как другие узнают, что ты человек, доброжелательный? А где больше всего у вас друзей?

(Предполагаемые ответы детей: значит помогать друг другу, уважать старших, заботиться).

А можно назвать детский сад домом дружбы?

- Ребята, какие у вас замечательные идеи!

-Интересное мнение, может быть и так! Согласна с тобой.

- Какой необычный ответ.

- Здорово!

- Как много у нас общего!

<p>У меня тоже возникла идея, а не построить ли нам дом дружбы, чтобы там жили все гномики вместе? А кирпичиками в нём будут секреты (правила) дружбы. Тогда в этом доме будет жить тепло и уютно, и дружба восстановиться. Вы со мной согласны?</p>	
--	--

2 этап: способствуем планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывания детей/ примечания
<p>Но чтобы гномикам там было хорошо, я думаю, что каждый кирпичик должен сопровождаться вежливым словом.</p> <p>Предлагаю проверить какие вежливые слова вы знаете?</p> <p>И для этого нам нужно поиграть! Кто за?</p> <p><i>Игра «Паутинки».</i></p> <p><i>Упражнение «Паутина добрых слов».</i></p> <p>У меня есть «клубочек дружбы», который я передам Вике. Она обмотает два раза свободный конец нити вокруг ладони и покатит клубок в сторону одного из ребят,</p>	<p>- Хорошая идея!</p> <p>- При необходимости воспитатель поясняет и дает советы.</p>

<p>например, Вове, сопровождая движение добрым пожеланием или комплиментом. Принявший клубок, обматывает нитью свою ладонь и с добрыми словами передает клубок другому ребенку. И снова клубочек вернулся ко мне. А теперь посмотрите, какая паутина добрых слов у нас получилась.</p> <p>Ну что ж, вижу, вы готовы строить?</p> <p>Как вы думаете из чего можно построить такой дом?</p> <p><i>Предполагаемые ответы детей: из строительного материала, из геометрических фигур.</i></p>	<p>-Молодцы, мне понравились ваши ответы.</p>
---	---

3 этап: способствуем реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывания детей/ примечания
<p>Необходимо побыстрее начать наше строительство, чтобы помирить гномов.</p> <p>А чтобы нам не было скучно предлагаю немного размяться.</p> <p>Давайте представим себя маленькими гномиками, которые умеют передвигаться спиной вперед. А сейчас, прыгают на одной ноге,</p>	<p>- Какой ты шустрый гномик!</p> <p>- Не переживай у тебя обязательно</p>

<p>держа себя за ухо левой рукой. Бегают на пяточках по кругу, держа за руку соседа.</p> <p><i>(Предлагаю ребятам самим придумать разные движения)</i></p> <p>Ну что пришла пора строить дом!</p> <p>Ребята, я правильно поняла, что каждый кирпичик, выложенный вами должен сопровождаться вежливыми словами?</p> <p><i>(дети напоминают воспитателю те слова, которые они хотели бы использовать: улыбка, доброжелательность, терпение, помощь, мир, доброта, честность)</i></p> <p><i>(Используя эталонные фигуры, дети строят домик для гномов, каждому квартира своего цвета. Выкладывая каждый кирпичик, ребята называют вежливое слово.)</i></p> <p>Желаю вам творческой и интересной работы!</p> <p><i>(Самостоятельная деятельность детей)</i></p> <p>Ну вот, стены у нашего ДОМА ДРУЖБЫ есть, а на крыше дома</p>	<p>получиться!</p> <p>- Что это будет? Расскажи о своей идеи нам.</p> <p>- О! У тебя интересный вариант!</p> <p>- Мне очень приятно услышать ваше мнение!</p>
---	---

<p>пусть у нас будет девиз кота Леопольда из мультфильма «Ребята давайте жить дружно».</p>	
--	--

4 этап: способствуем проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывания детей/ примечания
<p><i>После того как ребята закончили строительство дома:</i></p> <p>Ну что ребята, как вам такое необычное строительство дома? Какой замечательный, красивый дом, он переливается всеми цветами радуги, от него исходят лучи тепла и уюта!!!</p> <p>Предлагаю полюбоваться на совместную вашу работу!</p> <p>Сегодня мы разгадали секреты дружбы, и построили настоящий Дом Дружбы, надеюсь, мы помогли решить проблему мальчика Гео?</p> <p>А что было трудного? Как мы справились с заданием? Я хочу спросить у вас: что нового вы сегодня узнали? Кому будет полезна еще эта информация?</p> <p><i>(воспитатель спрашивает всех детей, которые хотят рассказать)</i></p>	<p>- Какой необычный дом у вас получился!</p> <p>- Ни у кого такого нет!</p> <p>- Вы настоящие строители!</p> <p>- Прекрасно справились с заданием!</p>

Сегодня вы показали умение работать в команде. Кто считает, что мы здорово поработали, давайте свои «пятерочки» !!!

Дети подходят к воспитателю и предлагают свою ладошку.

Конструктивная и познавательная деятельности

Дата	Игры	Проявил интерес	Не проявил интерес	Креативность (видит другой игровой сюжет, самостоятельно придумывает игровую задачу, воплощает, модернизирует свой замысел)	Рекомендации
	1. «Шнур малыш»				
	2. «Квадрат»				
	3. «Плюх- Плюх»				
	4. «Чудо крестик»				

5. «Коврограф Ларчик»				
6. «Математические корзинки»				
7. «Геовизор»				
8. «Прозрачный квадрат»				
9. «Геокоонт»				

	10. «Волшебная восьмерка»				
--	------------------------------	--	--	--	--

Игры, придуманные детьми:

--

Речевая деятельность

Дата	Игры	Проявил интерес	Не проявил интерес	Креативность (Составляет самостоятельно, фантазирует)	Рекомендации
	1. «Теремки Воскобовича»				
	2. «Читайка на шариках -1»				
	3. «Читайка на шариках -2»				
	4. «Яблонька»				

	5. «Снеговик»				
	6. «Ромашка»				
	7. «Складушки»				
	8. «Лабиринты букв Выпуск 1, (гласные)»				
	9. «Лабиринты букв Выпуск 2, (согласные)»				
	10. «Парусник»				

Игры, придуманные детьми:

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ЭКОИНВЕСТ

Отпечатано в типографии издательства «Экоинвест»
350080, г. Краснодар, ул. Уральская, 162/4
Тел. +7 (861) 944-65-01.
E-mail: ecoinvest@mail.ru
<http://publishprint.ru>

Подписано в печать 10.01.22.
Формат 60×84 ¹/₁₆. Гарнитура Times New Roman.
Печать цифровая. Бумага офсетная.
Усл. печ. л. 3,26. Тираж 25 экз.
Заказ № 2693.