

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
многопрофильный лицей №16 г. Жигулевска, г. о Жигулевск Самарской области
структурное подразделение детский сад «Вишенка»

Методическое пособие

***Авторские интерактивные
пособия в развитии детей
дошкольного возраста***



г.о. Жигулевск

Авторы:

Тимофеева Т.В. старший воспитатель, Киваева Л.В. воспитатель,
Лебедева Т.В., воспитатель, Литвинова Н.В. воспитатель,
Лукомская Л.В., воспитатель, Калинина Г.И. учитель – логопед,
ГБОУ лицей №16 СПДС «Вишенка» корпус 2

Методическое пособие, предназначено в помощь работникам дошкольных образовательных организаций. Оно представляет систему использования современных интерактивных технологий для изучения, закрепления и обогащения познавательного материала по всем образовательным областям и лексическим темам. В данном пособии представлено описание авторских интерактивных пособий, методика и варианты их использования.

С помощью данных пособий педагоги могут разнообразить и обогатить развивающую предметно-пространственную среду в группе, способствовать эффективной работе с детьми, а также поддержать их интерес и мотивацию к познавательной деятельности.

Содержание

1. Пояснительная записка	4
2. Методика использования интерактивных пособий:	
• «Чудо квадрат»	8
• «Волшебный улей»	10
• «Знайкин калейдоскоп»	12
• «Домик рассказов»	15
• Панно «Путешествие по Самарской Луке»	17
3. Варианты игр по образовательным областям	18

Пояснительная записка

Одним из ключевых аспектов выполнения Федерального государственного стандарта дошкольного образования, является организация педагогами развивающей предметно-пространственной среды. Поиски путей повышения её эффективности и совершенствования всегда оказываются связанными с разработкой предметно – средовых моделей организации педагогического взаимодействия с детьми в условиях семьи и детского сада. Между тем, не стоит забывать, что среда развития ребенка дошкольного возраста – это и пространство его жизнедеятельности, поэтому, современная среда, в первую очередь, должна обладать качествами интерактивности и установления взаимосвязей между ее социальной и предметной составляющими.

Научно-психологические основы развития образования и основы организации развивающей среды как неотъемлемой части такого образования применительно к дошкольной ступени намечены в трудах выдающихся отечественных ученых двадцатого столетия – Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна, А.Н. Леонтьева, А.В. Запорожца, Д.Б. Эльконина. В этом направлении работали и работают их последователи Л.А. Венгер, Ф.А. Сохин, Н.Н. Поддъяков, О.М. Дьяченко, Г.Г. Кравцов. Это психологическое движение сочеталось с аналогичными поисками в области педагогической теории исследования А.П. Усовой, Н.В. Ветлугиной, С.Л. Новоселовой, В.А. Петровского, Л.Л. Стрелковой. Благодаря данным разработкам среда стала рассматриваться - с точки зрения психологии, среда как условие, процесс и результат саморазвития личности; - с точки зрения педагогики, среда как условие жизнедеятельности ребенка, формирования отношения к базовым ценностям, усвоения социального опыта, развития жизненно необходимых личностных качеств; способ трансформации внешних отношений во внутреннюю структуру личности, удовлетворения потребностей субъекта. Под средой понимается вся окружающая ребенка действительность, в условиях которой происходит его личностное и интеллектуальное развитие¹.

¹ Балалиева О. В. Интерактивная предметно-развивающая среда ДООУ как компонент образовательного процесса [Текст] / О. В. Балалиева // Актуальные задачи педагогики:

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования подразумевает создание благоприятных условий для развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром при реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования.

Предметно пространственная среда в соответствии с Федеральным государственным стандартом дошкольного образования должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. Она должна обеспечивать и гарантировать: максимальную реализацию образовательного потенциала пространства группы; возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых, двигательной активности детей; реализацию различных образовательных программ, учет национально-культурных, климатических условий, в которых осуществляется образовательная деятельность.

Развивающая предметно – пространственная среда – это система условий, обеспечивающих возможность осуществления детской деятельности и предусматривающая ряд базовых компонентов, необходимых для полноценного физического, эстетического и социального становления личности ребенка.

Актуальным остается вопрос создания такой предметно-пространственной среды, которая будет соответствовать всем принципам, указанным в образовательном стандарте.

Развивающая предметно – пространственная среда, в нашем детском саду представлена в виде центров детской активности, таких как: речевой, литературный, познавательный, музыкально-театральный центры, центр двигательной активности, центр детского творчества, центр живой природы и экспериментирования, игровые центры и другие.

В качестве элементов предметно-пространственной среды нами были изготовлены многофункциональные, интерактивные, мобильные, дидактические пособия: панно «Путешествие по Самарской Луке», «Знайкин калейдоскоп», «Волшебный улей», «Чудо квадрат», которые используются при организации разнообразной детской деятельности (речевой, познавательной, художественно-эстетической и т.д.).

Цель данного игрового оборудования заключается в оптимизации предметно-пространственных условий для расширения игрового, познавательного и социального опыта дошкольников.

Это мобильные игровые модули с набором карточек по лексическим темам (одежда, транспорт, мебель, продукты питания, времена года, игрушки, животные и т.д.), по всем образовательным областям. Также предложены карты-схемы, карточки-символы, алфавит, цифры, - всё то, что позволит ребёнку при взаимодействии с данной игрой получить разнообразную информацию. Материал красочный, яркий, заламинированный, удобный в использовании, он взаимозаменяемый и взаимодополняемый.

Данные пособия являются интерактивными, многофункциональными и доступными для детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста.

Многофункциональность данных пособий заключается в том, чтобы в доступной, понятной, интересной форме, донести до детей познавательно-развивающий материал. Игры могут применяться, как в процессе образовательной деятельности (с подгруппой детей) в режимных моментах, так и в самостоятельной деятельности детей.

Интерес у детей поддерживается тем, что они самостоятельно могут нарисовать для данного пособия карточки, создать игровую ситуацию.

Инновационный характер пособий заключается в целесообразном слиянии наглядности (С. Л. Рубинштейн, А. М. Леушина, Л. В. Эльконин, плана высказывания (Л. С. Выготский) и практических действий. Действуя с ним, дети получают возможность использовать три сенсорных канала (кинестетический, визуальный, аудиальный). Данные пособия индивидуализирует коррекционный процесс: позволяет учитывать индивидуальные особенности ребенка в области

познания. Используемые в пособиях приемы мнемотехники ориентированы на наглядно – образное мышление детей дошкольного возраста.

Данные пособия ориентированы на детей с разным уровнем развития. Отличиями являются: форма получения информации (в «Знайкином калейдоскопе» дети манипулируют с предметами (кубиками) имея возможность проявить творчество в создании игровой ситуации, а в «Волшебном улье» и «Чудо квадрате» дети решают конкретные поставленные перед ними задачи, педагог провоцирует на работу с предложенным материалом, а также дети проявляя интерес и творчество могут самостоятельно создавать игровую ситуацию).

«Чудо - квадрат»



Методика использования данной игры

«Вариант №1» «Шахматная доска»

Одна из сторон «Чудо – квадрата», представляет собой шахматную доску, очень большую, яркую и удобную. Здесь дети, как с воспитателем, так и самостоятельно могут поиграть в шахматы или шашки.



«Вариант №2» «Игротека»

На другой стороне «Чудо – квадрата» расположены четыре кармашка, для картинного материала «Игры задания». Здесь дети могут взаимодействовать с данным пособием, как самостоятельно, так и в парах. Можно предложить ребенку игру «Найди отличия» или предложить детям игру соревнования выставив картинки на противоположную сторону «Кто быстрее и больше найдет отличий», «Кто быстрее пройдет по лабиринту», предложить игры на развитие воображения «Что перепутал художник», «Какие животные или предметы спрятались на картинке» и т.д. Дети самостоятельно могут выбирать игры – задания.



«Вариант №3» «Игровое поле»

Разворачивая «Чудо – квадрат» перед нами открывается яркое поле с кармашками для картинного материала. Все картинки расположены по периметру



квадрата, что дает возможность взаимодействовать с этим пособием одновременно 4 детям. В кармашки вставляются различные картинки подобранные и систематизированные по лексическим темам, образовательным областям

«Варианты игр»

Игры с цифрами, например «Разложи цифры по порядку», переставив цифры местами «Найди ошибку», «Найди соседей числа», детям старшего возраста «Реши пример», «Подбери геометрические фигуры».

Для заучивания стихотворений можно выкладывать мнемотаблицу. Использовать картинный материал для составления рассказа по серии картинок, алгоритм составления описательного рассказа и еще множество интересных, и самое главное развивающих игр.

Если закрыть одну сторону квадрата и вставить картинки, например, диких и домашних животных, можно предложить задание, «Выложи на верхнем ряду детенышей диких животных, а на нижнем детенышей домашних животных». Игра «Сад и огород», в кармашки разложить фрукты и овощи, предложить картинки «Деревья», вкладывая в кармашки плоды и листья. Предложить на картинке сказку, а в кармашках ее последовательность.

«Волшебный улей»



Методика использования данной игры

Методика использования данного пособия заключается в манипулировании с сотами и картинками. Оно работает как наборное полотно, на котором выкладываются разнообразные картинный материал (карточки, схемы, знаки символы) составляются логические цепочки, посредством которой решаются определенные педагогические задачи, поставленные как педагогом, так и по инициативе детей. Рамки могут быть с разным количеством сот.



«Вариант №1» «Урожай» (для детей 3-4 лет)

Цель: Совершенствовать умения у детей классифицировать овощи и фрукты.

Задание: воспитатель предлагает детям из предложенного набора картинок на одну рамку с сотами выложить овощи, а на другую фрукты.

«Вариант №2» «Веселые цифры» (для детей 5-7 лет)

Цель: Упражнять детей в порядке счёте, умении называть соседей числа.

Задание: воспитатель предлагает детям из предложенного набора карточек с цифрами заполнить соты в прямом и обратном порядке, назвать соседей любого числа и т.д.



«Вариант №3» «Соты» (для детей 6-7 лет)

Цель: Формировать умение у детей выстаивать логическую цепочку.

Задание: воспитатель предлагает детям из предложенного набора картинного материала выстроить большие соты: выложите в рамку с 3 сотами домашних животных, затем подберите к каждому животному картинки и заполните следующие рамки: детенышей, где живет, чем питается, какую приносит пользу человеку и т.д.)



«Знайкин калейдоскоп»



Методика использования данной игры

Методика использования данного пособия заключается в следующем: воспитатель предлагает ребёнку, вращая кубик на игровом модуле, выполнить предложенное задание: кубик поверни и картинку назови. (Например: игра «Одень Машу и Ваню на прогулку» цель игры: закреплять представления детей об одежде людей осенью в соответствии с полом). На игровом модуле, на всех гранях кубиков располагается картинки с одеждой, обувью и головными уборами. Задание: «Выложи на зеленых кубиках одежду для мальчика, на красных для девочки, объясни свой ответ».



«Вариант №2» «Сочини сказку» (для детей 6-7 лет)

Воспитатель предлагает детям по очереди на нижнем ряду кубиков составить схему сказки: из иллюстраций на гранях первого кубика выбрать главного героя, на втором кубике – выбрать место сказочного действия, на третьем кубике – сказочное происшествие («Что может случиться в сказке?»), на четвертом кубике – еще одного героя сказки (может быть друг, а может быть враг); на последнем кубике – волшебный предмет;

Предлагает одному из детей (по желанию) в роли рассказчика самостоятельно рассказать сказку по схеме от начала до конца, остальным детям помогать ему.

Ребенок подходит и выбирает понравившегося ему героя, вращая первый кубик. Следующий ребенок, вращая грани второго кубика, выбирает место сказочного действия. Третий ребенок, вращая грани третьего кубика, выбирает происшествие. Другой ребенок выбирает, вращая грани четвертого кубика, еще одного персонажа сказки. Следующий ребенок, вращая пятый кубик, выбирает из иллюстраций на его гранях волшебный сказочный предмет. Совместно с воспитателем сочиняют сказку.

Затем один ребенок (по желанию) рассказывает сказку с опорой на изображения на передних гранях кубиков от начала до конца, остальные дети в случае затруднения помогают.

На примере лексической темы «Осень. Сбор урожая» можно провести пять речевых игр, которые решают разные задачи в разных возрастных группах.

1. Речевая игра «Сделай маленьким».

Цель игры: Упражнять в умении образовывать имена существительные уменьшительно- ласкательной формы.

Задание: На первом кубике в верхнем ряду выбери понравившийся тебе овощ. На первом кубике второго ряда найди такой же овощ, но маленький. Назови его: «Огурчик» (младший дошкольный возраст). Назови овощи на обоих кубиках: «Это огурец, а это - огурчик» (старший дошкольный возраст). «Это большой огурец, а это - маленький огурчик.» (подготовительная группа).

2. Речевая игра «Какой формы?»

Цель игры: Развивать умение согласовывать существительные с относительными прилагательными. Развивать умение соотносить предметы с геометрическими формами.

Задание: На втором кубике верхнего ряда выбери понравившийся тебе фрукт. На втором кубике нижнего ряда выбери подходящую к нему геометрическую фигуру, объясни свой выбор.

«Апельсин похож на круг. Апельсин круглый.» (младший возраст) «Я выбрала круг,



потому что апельсин круглой формы.» (старшая и подготовительная группы)

3. Речевая игра «Какого цвета?»

Цель игры: Развивать умение согласовывать существительные с прилагательными. Развивать умение соотносить предметы по цвету.

Задание: На третьем кубике верхнего ряда выбери понравившийся тебе овощ. На третьем кубике нижнего ряда выбери подходящий к нему цвет, объясни свой выбор.

«Огурец зеленый» (младший возраст) «Я выбрала зеленый цвет, потому что огурец

зеленый (зеленого цвета).» (старшая и подготовительная группы)

4. Речевая игра «Посчитай»

Цель игры: Развивать умение согласовывать существительные с числительными.

Задание: На четвертом кубике верхнего ряда выбери понравившийся тебе овощ. На четвертом кубике нижнего ряда выбери любую грань (цифру). Посчитай (посмотри на цифру). Скажи, сколько у тебя получилось овощей.

«Два огурца» (младший возраст) «У меня получилось пять помидоров» (старшая и подготовительная группы).

5. Речевая игра «Веселые повара»

Цель игры: Формировать умение образовывать относительные прилагательные от существительных. Закреплять навык согласования относительных прилагательных с существительными.

Задание: На пятом кубике верхнего ряда выбери понравившийся тебе фрукт. На пятом кубике нижнего ряда выбери блюдо, которое приготовил повар. Посмотри на фрукт и на блюдо. Назови, что у тебя получилось. «Я приготовил яблочный компот» (старшая и подготовительная группы).

«Домик рассказов»



Представляет собой плоскостной домик, на обеих сторонах которого расположены модели-схемы для составления цепных рассказов, на основе методики В.К. Воробьевой. Она рассматривает различные способы обучения детей составлению связных рассказов различной смысловой структуры. Применение данного пособия позволяет реально показать детям принцип одинакового смыслового строения всех предложений рассказа: на первом месте – обозначение предмета, на втором действия, на третьем – снова обозначение, но уже нового предмета сообщения. В следующем предложении на первом месте используется предметное обозначение из предыдущего предложения, что даёт возможность продемонстрировать смысловое соединение предложений. Проще говоря, последнее слово в предложении становится первым словом в следующем, таким образом дети составляют связный рассказ.

Варианты использования дидактического, многофункционального пособия интерактивного характера «Домик рассказов» очень разнообразны и зависят от профессионального мастерства педагога, творческого подхода к его применению.

Игровые задания для развития связной речи детей старшего дошкольного возраста

1. «Цепочка»

Тематика рассказов подбирается согласно лексической теме или зависит от инициативы и творчества ребенка и педагога.

Цель: Сформировать умение составлять связный, последовательный рассказ по серии картинок в прямой последовательности.

Задание: ребенку предлагается картинный материал, выбирая из которого он раскладывает в кармашки пособия картинки так, чтобы получилось предложение, в котором последнее слово является началом следующего предложения.

2. «Расскажи наоборот»

Цель: Сформировать умение составлять связный, последовательный рассказ по серии картинок в обратной последовательности

Задание: ребенку предлагается составить описательный рассказ с опорой на предметно-графическую схему (составленную самостоятельно или предложенную педагогом).

3. «Разорванная гирлянда»

Цель: Восстановить целостный рассказ по серии картинок.

Задание: ребенку предлагается восстановить пропущенное предложение, выбрав необходимый картинный материал и выложить его в соответствии с содержанием рассказа.

4. «Составь целое»

Цель: Составление описательного рассказа с опорой на предметно-графическую схему.

Задание: ребенку предлагается выбрать необходимый картинный материал заполнить схему и составить рассказ.

5. «Опиши предмет»

Цель: Составление описательного рассказа о предмете с опорой на символы.

Задание: ребенку предлагается заполнить кармашки символами (характеристики предмета: слышу, вижу, осязаю, ощущаю и т.д.) и по ним составить описательный рассказ о предмете.

Панно «Путешествие по Самарской Луке»

Очень важно, чтоб ребенок
Знал свой край уже с пеленок,
Но а если край такой
Заповедный, не простой,
Чтоб любить его и знать
И в дальнейшем охранять
Край свой нужно изучать.
Посмотрите все сюда.
Волга – матушка река
И курган, и лес, и горы
Вот какая красота
Вся Самарская Лука.



Панно помогает педагогу более глубоко и детально подойти к изучению родного края, лексического материала по разнообразным тематическим неделям. Здесь представлено разнообразие растительного и животного мира Самарской Луки, сезонные и погодные изменения.

Выполняя игровые упражнения, дети активно разрабатывают мелкую моторику пальцев рук, подбирая мелкие детали и прикрепляя их на панно.

Многофункциональность данной игры состоит в том, что её можно использовать в работе со всеми детьми так и индивидуально.



Данное пособие очень мобильно и может использоваться в любой зоне групповой комнаты, по предложению педагога и самостоятельно детьми.

Варианты игр по образовательным областям

«Познавательное развитие»

Игра «Угадай дорожный знак»

Закрепить название дорожных знаков и их назначение

Игра «Природа и мы»

Закрепить правила поведения в природе; узнавать и называть символы.

Игра «Один дома»

Закрепить правила безопасного обращения с предметами: электроприборами, колющими, режущими, лекарствами.

Игра «Какого народа костюм»

Формировать у детей представление о людях разных национальностей и их костюмах.

Игра «Мой город»

Расширять представления детей о городе Жигулевске, его достопримечательностях, прививать любовь к малой родине.

Игра «Подбери по форме»

Закреплять умения детей соотносить геометрические фигуры с формой предметов.

Игра «Четвертый лишний»

Закреплять умения детей классифицировать, обобщать.

Игра «Кто, где живет?»

Закреплять названия животных по среде их обитания.

«Речевое развитие»

Игра «Назови и расскажи»

Упражнять детей в составлении описательных рассказов.

Игра «Противоположности»

Упражнять детей в подборе слов противоположного значения (большой – маленький, высокий – низкий, холодный – горячий и т.д.)

Игра «Назови ласково»

Упражнять детей в словообразовании имен существительных при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.

Игра «Составь слово»

Упражнять детей в составлении слов из 3-4х букв.

«Художественно-эстетическое развитие»

Игра «Герои любимых сказок»

1 вариант. Уточнить представление детей о героях знакомых сказок, закрепить название сказок.

2 вариант. Узнать и найти на картинках сказочного героя по прочитанному отрывку (или загадке).

Игра «Музыкальная карусель»

Формировать представления о жанрах музыки: марш, песня, танец

Игра «Музыкальные инструменты»

Развивать представления о музыкальных инструментах, особенностях их внешнего вида, звучания: клавишные, ударные, струнные, шумовые, духовые.

Игра «Палитра»

Развивать представления о разнообразии цветов и оттенков путем смешивания красок на палитре.

Игра «Художественное лото»

Развивать представления о разных жанрах изобразительного искусства: живопись (пейзаж, натюрморт, портрет), скульптура, архитектура

Игра «Народные промыслы»

Упражнять детей в различении русских народных промыслов: гжельская, хохломская, городецкая, жостовская, мезенская росписи, дымковская и филимоновская игрушки.