

Управление образования Администрации городского округа Стрежевой  
Базовая площадка по реализации регионального проекта  
«Развитие пространственного мышления дошкольников как основа  
формирования естественно-научных, цифровых и инженерных  
компетенций человека будущего»  
Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 8 «Золотая рыбка»  
общеразвивающего вида городского округа Стрежевой»



**Электронный сборник методических материалов  
участников педагогической гостиной  
«Цифровые технологии как средство развития  
познавательной активности дошкольников».**



*г. Стрежевой*

*2021 год*

Электронный сборник методических материалов педагогической гостиной «Цифровые технологии как средство развития познавательной активности дошкольников» - г. Стрежевой: МДОУ «ДС №8 «Золотая рыбка», 2021. – 50с.

Под редакцией Сопиной М.А., заместителя заведующего по УВР МДОУ «ДС №8 «Золотая рыбка».

### **Аннотация**

В электронном сборнике представлены авторские методические материалы педагогов дошкольных образовательных учреждений г.о. Стрежевой. Методические материалы были представлены в форме стендового доклада в рамках педагогической гостиной «Цифровые технологии как средство развития познавательной активности дошкольников».

Электронный сборник выпущен с целью создания общедоступного банка научно-методических материалов, повышения методического мастерства педагогических работников, обобщения и распространения педагогического опыта. В данный сборник включены методические материалы, которые могут быть использованы педагогическими работниками дошкольных образовательных учреждений в рамках реализации цифровых технологий.

## СОДЕРЖАНИЕ

### Сообщения из опыта работы.

<i>Стрижко Т.С., воспитатель МДОУ «ДС №8 «Золотая рыбка»</i> «Цифровые технологии как средство развития познавательной активности дошкольников».....	5
<i>Букина Л.П., воспитатель МДОУ «ДС №8 «Золотая рыбка»</i> «Создаем мультфильм сами».....	7
<i>Мухаметзянова Г.В., воспитатель МДОУ «ЦРР №3 «Петушок»</i> «Детская мультипликация, как средство развития познавательной активности дошкольников».....	9
<i>Горбунова О.А., воспитатель МДОУ «ДС №12 «Семицветик»</i> «Особенности STEAM – образования в детском саду».....	12
<i>Качаева Н.С., воспитатель МДОУ «ДС №1 «Солнышко»</i> «ИКТ как средство развития лексико-грамматического строя речи у детей с тяжелыми нарушениями речи».....	14
<i>Лошкарева Р.Г., учитель – логопед МДОУ «ДС № 11 «Ромашка»</i> «Речевой тренажер с применением цифровых технологий, как средство формирования познавательной активности дошкольников».....	16
<i>Мартынова А.А., учитель – логопед МДОУ «ДС № 11 «Ромашка»</i> «Интерактивные игры развивающего портала «Мерсибо» в работе учителя-логопеда как средство развития познавательной активности детей дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи».....	19
<b>Конспекты непосредственно образовательной деятельности.</b>	
<i>Бутакова И.Г., воспитатель МДОУ «ДС №9 «Журавушка»</i> Конспект образовательного мероприятия «Лягушка».....	23
<i>Заусалина Н.П., воспитатель МДОУ «ДС №9 «Журавушка»</i> Конспект интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?».....	27
<i>Митрофанова Т.М., воспитатель МДОУ «ДС №12 «Семицветик»</i> Конспект образовательной деятельности по ФЭМП с использованием цифровых технологий «Незнайка на Луне».....	31
<i>Кабанова Е.С., Сараева А.В., воспитатели МДОУ «ДС №7 «Рябинушка»</i> Конспект занятия с применением интерактивной доски в подготовительной к школе группе «Знакомство с жизнью народов Севера».....	36

<i>Жирова Н.П., воспитатель МДОУ «ЦРР №10 «Росинка»</i> Конспект НОД по познавательному развитию «Поможем Весне!».....	39
<i>Жукова О.Н., воспитатель МДОУ «ЦРР №10 «Росинка»</i> Конспект НОД по речевому развитию «Какие разные бывают пуговицы».....	42
<i>Мустафаева А.А., воспитатель МДОУ «ДС №11 «Ромашка»</i> Матер-класс для педагогов «Цифровые технологии и LEGO конструирование, как средство развития конструкторских способностей у дошкольников».....	47

## **«Цифровые технологии как средство развития познавательной активности дошкольников».**

*Стрижко Т.С., воспитатель МДОУ «ДС №8 «Золотая рыбка».*

Появление цифровых технологий производит революционные изменения в дошкольном образовании. Их использование нацелено на эффективное освоение детьми дошкольного возраста такой образовательной области, как познавательное развитие, являющейся одной из важнейших среди приоритетных образовательных областей, определенных ФГОС дошкольного образования.

Безусловно, использование цифровых технологий не сводится к тому, чтобы обучать детей работать на компьютере. Это только средство, с помощью которого, у нас появилась возможность сделать образовательную деятельность интересной, разнообразной, насыщенной, а ребенок в ней стал непосредственным активным участником.

Эффективность применения цифровых технологий заключается в следующем:

- предъявление информации на экране в виде презентации вызывает у детей огромный интерес;
- дети лучше воспринимают изучаемый материал за счет того, что презентация несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам, не умеющим читать и писать, то есть, используем наглядно-образное мышление;
- применение цифровых технологий позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
- дети знакомятся с азами мультипликации; с помощью взрослого становятся создателями мультфильмов, познавательных презентаций и видеороликов;
- осваивают основы образовательной робототехники.

Стоит отметить, также, актуальность использования данных технологий в условиях развития новой концепции – инклюзивного образования, для всестороннего развития и полноценной интеграции детей с особыми потребностями в систему общественных отношений. Ученые отмечают, что использование цифровых технологий в совместной деятельности взрослых и детей является одним из эффективных способов коррекции имеющихся проблем в психическом, личностном развитии ребенка: активизируют и восстанавливают высшие психические функции, повышают мотивацию деятельности дошкольников. К тому же они являются средством, обеспечивающим индивидуализацию воспитания и обучения воспитанников.

Таким образом, изучив методические рекомендации ученых и методистов Татьяны Валериановны Хабаровой, Юлии Викторовны Атемаскиной, Натальи Борисовны Вершининой, интернет ресурсы, у нас возникла идея разработки и внедрения программы «Цифровые технологии как средство развития познавательной активности дошкольников».

На основе полученных знаний, определили цель своей деятельности – развитие познавательной активности дошкольников средствами цифровых технологий.

Достижению цели способствует решение следующих задач:

- создать условия для развития пространственного мышления дошкольников средствами цифровых технологий;
- познакомить дошкольников с азами мультипликации, основами робототехники, компьютером;

- формировать основы информационной культуры личности, познакомить детей с различными источниками информации и возможностями их использования в повседневной жизни.

### **Ожидаемые результаты по итогам реализации программы:**

#### Для детей:

- созданы новые места дополнительного образования детей по развитию пространственного мышления дошкольников средствами цифровых технологий;
- дошкольники знают азы мультипликации, основы робототехники, умеют работать с компьютером;
- дети знают различные источники информации и возможность их использования в повседневной жизни.

#### Для педагогов:

- на 80 % повысится профессиональная компетентность педагогов по использованию цифрового направления в ДОУ.

В реализации программы участвуют 42 ребенка. Возраст детей 5 – 7 лет.

Обучение по программе осуществляется по двум модулям:

1 модуль – это робототехника. Воспитанники 5 – 6 лет изучают простые механизмы, учатся работать руками (развитие мелких и точных движений), развивают пространственное мышление, фантазию, изучают принципы работы механизмов, а компьютер используется как средство управления моделью; его использование направлено на составление управляющих алгоритмов для собранных моделей. Дети старшего дошкольного возраста получают представление об особенностях составления программ управления, автоматизации механизмов, моделировании работы систем. В реализации данного модуля уже имеются положительные результаты – 2 место в соревнованиях на Кубок Управления образования по образовательной робототехнике для детей в 2021 году.

2 модуль осуществляется в рамках реализации проектной деятельности с детьми 6 – 7 лет на тему «Создаем мультфильм сами». Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка, так как он становится не только главным художником, скульптором или оператором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видео продукта (мультфильм, презентация или познавательный видеоролик).

В реализации программы участвуют 6 педагогов, 4 из которых обучены на курсах повышения квалификации по программе «Образовательная робототехника в дошкольном образовательном учреждении в соответствии с ФГОС ДО», 2 педагога обучены по теме «Развитие пространственного мышления дошкольников как основа формирования естественно-научных, цифровых и инженерных компетенций человека будущего». Также программой предусмотрено повышение профессиональной компетенции педагогов в данном направлении на уровне дошкольного учреждения. По мере необходимости проводятся индивидуальные консультации по обогащению и оптимизации сайтов, так как в детском саду «Золотая рыбка» 28 педагогов (это 93% от общего количества педагогов) имеют персональные сайты. В октябре 2021 года для педагогов нашего дошкольного учреждения был проведен мастер-класс «Создание интерактивной игры для дошкольников». В декабре планируется проведение круглого стола на тему «Цифровые технологии для дошкольника «за» и «против».

Для реализации данной программы в нашем дошкольном учреждении оснащен кабинет и имеется необходимое оборудование: сенсорный стол, 2 ноутбука, экран, проектор, видеокамера, фотоаппарат, легио - конструирование, робототехника, шахматы, шашки, игры Воскобовича, «Магформерс», учебно - методические комплекты «Мате+». К началу текущего учебного года приобретены штативы для фотоаппарата, светодиодная лампа, а также в сети интернет редактор видео «Видео МОНТАЖ». В целях улучшения материально – технической базы в 2022 – 2023 годах планируется приобрести: один развивающий набор «Детская универсальная STEAM ЛАБОРАТОРИЯ».



Таким образом, мы считаем, что применение цифровых технологий в сочетании с традиционными методами обучения позволяет повысить качество образовательного процесса, индивидуализировать обучение детей и значительно повысить эффективность любой деятельности в дошкольном учреждении в рамках реализации ФГОС дошкольного образования.



### **«Создаем мультфильм сами!»**

*Букина Л.П., воспитатель МДОУ «ДС №8 «Золотая рыбка».*

Сегодня государством поставлена задача, подготовить совершенно новое поколение: активное, любознательное. И дошкольные учреждения, как первая ступенька в образовании, уже представляют, каким должен быть выпускник детского сада, какими качествами он должен обладать.

Наиболее активной инновационной педагогической технологией, открывающей новые возможности воспитания и обучения дошкольников, является метод проектов, который дает ребенку возможность экспериментировать, синтезировать полученные знания, развивать творческие способности и коммуникативные навыки.

Впервые о «Методе проектов» заговорил Джон Дьюи (1859-1952), американский педагог-демократ, автор более тысячи книг и статей по проблемам философии, психологии, этики, политики. В последнее время проектный метод активно внедряется в отечественную педагогику. Новый виток интереса к проекту как способу организации жизнедеятельности детей объясняется его потенциальной интегративностью, соответствием технологии развивающего обучения, обеспечением активности детей в учебном процессе.

Знания, приобретенные детьми в ходе реализации проекта, становятся достоянием их личного опыта, ведь они получены в ответ на вопросы, поставленные самими детьми в процессе «делания». Причем необходимость этих знаний продиктована содержанием деятельности. Они нужны детям и поэтому интересны им.

Что же больше всего на свете любят дети? Они любят сладости, игрушки и, конечно же, мультфильмы. Мир мультипликации привлекает каждого ребенка. Когда человек становится взрослым, он все равно продолжает с удовольствием смотреть мультфильмы.

Еще не так давно, всего лишь каких-то лет двадцать – двадцать пять назад, мультфильмы были для нас чем-то сказочным, нереальным. Создание мультфильма таило в себе немало секретов. Но с появлением современных технологий стало возможным окунуться в этот увлекательный мир мультипликации и даже научиться создавать свои мультфильмы.

Создание мультфильма с детьми дошкольного возраста – современный вид технологии, в данном случае анимационной, очень привлекательный для детей. Это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную.

В результате чего у воспитанников развиваются такие значимые личностные качества, как любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками.

Процесс создания мультфильма – это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопrodukта.

Мы с нашими воспитанниками тоже решили разработать и реализовать проект на тему «Создаем мультфильм сами», над которым работали 2,5 месяца. На **подготовительном** этапе мы поговорили с детьми об их любимых мультфильмах, о тайнах мультипликации, выяснили, что мультипликационные герои – не живые существа и оживляют их люди. Познакомились с профессиями людей: продюсер, сценарист, режиссер-мультипликатор, художник, оператор, актер, композитор.

Учитывая заинтересованность детей к созданию мультфильма своими руками, мы пришли к тому, что можно попробовать свои силы в мультипликации путем создания пластилинового мультфильма по русской народной сказке «Репка».

На основном, достаточно длительном этапе работы над мультфильмом, мы обговорили, где происходят все события, кто является главными героями и что нам нужно для того, чтобы создать сюжет сказки.

При лепке персонажей сказки, а также других предметов для всего сюжета дети проявили самостоятельность: они предлагали, как лучше слепить дом, из чего можно сделать деревья, огород, где взять пластилин нужного цвета, если такового не оказалось. К лепке некоторых персонажей и декораций к мультфильму мы привлекали также и родителей. Хочется отметить, что работа над изготовлением персонажей настолько заинтересовала детей, что даже очень подвижные дети, которых трудно было усадить за настольные игры, какую-либо продуктивную деятельность, изъявили желание помочь в изготовлении атрибутов. Нами было принято решение фон сюжета распечатать на цветном принтере.

Когда все персонажи, атрибуты (огород), фон были готовы, мы начали расставлять всех героев сказки в сделанной нами декорации, своего рода



съемочной площадке. Затем начался процесс покадровой съемки, где детям постоянно приходилось контролировать свои действия: переставлять фигуры персонажей на минимальное расстояние, убирать руки из кадра, не трогать статичные предметы. Этот процесс вызвал у детей не меньший интерес и азарт, тем более многие из детей нашей группы уже имели опыт работы с фотоаппаратом.

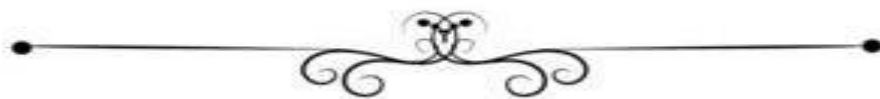


Когда все кадры были отсняты, мы подготовили для детей пробную версию мультфильма в виде слайдовой презентации, но без звука. Дети сказали свое мнение об увиденном и предложили озвучить героев сказки. Так как это был первый опыт работы над мультфильмом, да и сама сказка была не велика по объему, мы решили, что озвучивать всех героев будет один ребенок.

Результат нашей совместной с детьми деятельности был представлен воспитанникам детского сад «Золотая рыбка» - это вызвало у них огромный восторг, а также мультфильм был показан родителям.

Совместное создание мультипликационных фильмов оказывает положительное влияние на детей и вносит неоценимый вклад в воспитательно-образовательный процесс дошкольного учреждения. Это действенный метод, так как такая деятельность запомнится детям надолго, будет способствовать развитию познавательной активности, предметной деятельности, творческих, эстетических и нравственных сторон личности.

В процессе работы над созданием мультфильма дети продемонстрировали устойчивый интерес и внимание к данному виду деятельности.



### **«Детская мультипликация, как средство развития познавательной активности дошкольников»**

*Мухаметзянова Г.В., воспитатель МДОУ «ЦРР №5 «Петушок».*

Цифровые технологии активно входят во все сферы жизни современного человека. Информационные ресурсы общедоступны, в том числе и на этапе дошкольного детства. Ведь в дошкольном возрасте у ребенка происходит формирование социальных навыков, освоение правил человеческого общества и утверждение себя как полноценного социального субъекта.



На этом этапе мы с детьми рисуем. Данная работа проходит в центре «Искусства». Каждый ребенок рисует свою собственную раскадровку. Потом все вместе их обсуждаем, выбираем наиболее удачные рисунки и создаем одну целую работу.

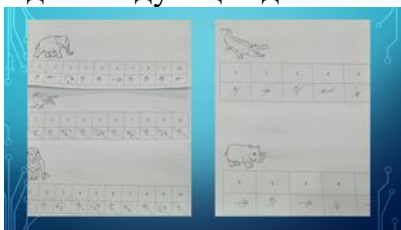
Следующий этап – создание декораций и персонажей. На этом этапе дети, по своим интересам выбирают центры активности, в котором будут решать определенную задачу.

В процессе создания героев и декорации дети выбирают такие виды деятельности, как рисование, конструирование, аппликация, робототехника и т.д. (Для детей – это игра, т.е. подготовка к созданию мультфильма. А для нас, педагогов, это процесс, в ходе которого мы решаем определенные образовательные задачи.)

Когда герои и декорации готовы, можно перейти к съемке мультфильма. Здесь мы определяем участников съемочного процесса: кукловоды, оператор, ответственные за смену декораций, режиссёр.

Место расположения кукол(героев) и декораций, определяются по ключам, которые дети создают в центре «Математики» выполнив разные задания.

Задача Кукловода, передвигать героя по инструкции режиссера (режиссёр читает ключ). А оператор снимает. Когда кукловоды перемещают героев на определенную клетку оператор произносит слово-сигнал «стоп-съёмка» в этот момент все убирают руки под стол и оператор нажимает на клавишу «съёмка». Потом оператор произносит слово «дальше» режиссер дает инструкцию кукловоду и происходит следующее движение и т.д.



После каждого движения ход в ключе вычеркивается. (Здесь, слова стоп-съёмка и дальше это сигнальные слова.)

Героев мы можем двигать в соответствии с ключом по определенному маршруту или по замыслу. Если мы работаем с ключом мы решаем определенные математические задачи.

А если организуем творческую съемку решаем задачи по развитию речи. Работаем с текстом.

Следующий этап наложение звуковой дорожки.

Для этого мы с детьми в центре речи отрабатываем выразительность речи, темп и тембр голоса, интонацию. Затем дети поочередно записывают голосовое сопровождение, произнося свои реплики на подходящем кадре. Также используем различные аудио эффекты (скрип двери, лай собаки, мотор автомобиля и т.п.) предлагаю вам посмотреть фрагмент озвученного мультфильма.

Работа над фильмом формирует личностные качества: инициативу, настойчивость, трудолюбие, ответственность и конечно же, коммуникабельность. Прежде всего, происходит развитие коммуникативной компетентности. Ребенок выстраивает свою речь, делая ее понятной не только для себя, но и для других. При этом «фильм» является не целью, а лишь средством развития ребенка.

**«Особенности STEAM – образования в детском саду».**  
*Горбунова О.А., воспитатель МДОУ «ДС №12 «Семицветик».*

«Согласно последним исследованиям, к возрасту трех лет развитие клеток головного мозга уже завершено на 70-80%. Способствовать впитывать информацию гораздо выше у детского мозга, чем у взрослого.... Нас должно беспокоить не то, что мы даем ребенку слишком много информации, а то что ее скорее слишком мало, чтоб полноценно развивать его... Многие навыки невозможно приобрести, если их не усвоил в детстве»

*Масару Ибука, японский учебный, инженер,  
Президент компании Sony  
Директор Ассоциации раннего развития*

Мы как никто, знаем, что потенциал наших детей практически безграничен. Мы взяли на себя ответственность за воспитание и обучение будущего поколения, таким образом, мы говорим о нашей любви к маленьким сокровищам и неравнодушии к их будущему. Игра с дошкольниками – это большой труд и огромное удовольствие!

По словам Президента РФ В.В. Путина инженерное образование в России нужно вывести на новый более высокий уровень. Для решения данной задачи требуется утверждение STEAM-образования в нашей стране. Это позволит подготовить высококвалифицированных специалистов, которые внесут большой вклад в развитие нашего общества и государства.

**Что такое STEAM-образование?**

STEAM - образование включает в себя основы программирования, робототехники, математики и теории вероятности, картографии, астрономии, инженерии, защиты информации, физики, химии, биологии, культурологии. STEAM - образование построено на основе современного интегрированного подхода с акцентом на современную исследовательскую и проектную деятельность, геймифицированные технологии.

**В чем особенность STEAM образования?**



В настоящее время приоритет отдается технической направленности. В большинстве детских садах создаются кабинеты IT-технологий, STEAM-лаборатории, LEGO-центры. Меняется формат дополнительного образования детей. Наши дошкольники должны быть готовы к школьным инновациям. Поэтому вектор развития дошкольного образования совпадает с потенциалом STEAM-образования.

В нашем детском саду создана «Лаборатория Микибота». В течение учебного года я не просто воспитатель. Я заведующая лаборатории Микибота, а дети это коллеги – лаборанты. Поэтому наиболее уместно для поддержания игрового тона во время занятий и самоуважения детей использовать следующие формы обращения к ним «дорогие коллеги», «юные лаборанты», «Уважаемые инженеры/программисты/шифровальщики» и т.д. Наш кабинет на время занятия превращается в лабораторию, где я вместе со своими юными коллегами:

- Открываем законы нашего мира, строя свои исследования на основе математической логики и программирования;

- Создаем творческие инженерные проекты в области космической астрофизики и защиты информации;
- Проводим научные исследования в области химии, физики, культурологии через художественное преломление и занимательные игры;

### **Что мы развиваем в нашей STEAM – лаборатории:**

- Формируем у дошкольников навык элементарного программирования и предпосылок инженерного мышления;
- Развиваем устойчивый познавательный интерес дошкольников в поисково-исследовательской деятельности;
- Развиваем достижение детьми высоких показателей в уровне пред школьной готовности, связанных с формированием познавательных интересов, мышления, анализа, проектирования своей деятельности;
- Развиваем достижение результатов в развитии социально-личностных качеств у детей;
- Развиваем коммуникативность;
- Совершенствуем самостоятельность, наблюдательность;
- Развиваем элементарный самоконтроль и саморегуляцию своих действий.



Наш учебный план по STEAM образованию разделен на блоки. В каждом блоке мы создаем свой интересный исследовательский проект, дети закрепляют свои знания и узнают что то новое. Кроме STEAM программы в нашем плане отражено Lego конструирование, которое помогает обогатить наш проект новыми интересными постройками. В конце каждого блока у нас с детьми проходит викторина или различение, и мы обязательно делимся с остальными детьми нашими выставками. Наша STEAM лаборатория оснащена, необходим оборудованием для развития детей. Основными задачами развития детей в нашей лаборатории является:

- Сформировать базовые основы личности в изменившейся диспозиции «ребенок-взрослый», когда ребенок является более осведомленным и лучше адаптированным к жизни в цифровом обществе.
- Учить жить постоянно меняющихся условий: овладевать появляющимися вновь профессиями, справляться с социальными вызовами, использовать технологии, которые предстоит изобрести.
- И главное, воспитывать следующее поколение успешных экспертов в области науки, технологий, инженерии, математики, языка и анализа, специалистов по кибербезопасности, картографии, астрономии.

В нашей лаборатории весь материал охватывает большинство сфер жизнедеятельности современного человека и основные перспективные направления. Есть главный герой Микибот, вокруг которого сформированы сюжетные линии. С помощью Микибота нам позволяет максимально задействовать возможности детей и за один учебный год сформировать у них мощную базу дальнейшего развития по широкому сектору направлений.

Основной подход в организации наших занятий я многое отдаю на выбор детей, на их самостоятельное решение. Знакомство с объектами или задачами, обсуждение, анализ, выбор решения, воплощение идей, усовершенствование результатов и все остальное – через интерактивные технологии, междисциплинарный подход и игры.

Все наши занятия максимально интерактивны, содержат большое количество уникальных образовательных игр, междисциплинарных и творческих проектов,

максимально вовлекая детей в процесс познания, творческо – инженерной самореализации.

Во время наших занятий я стараюсь задавать детям как можно больше вопросов. Фразы такие как «почему», «почему так получилось», «как можно изменить или улучшить», «как вы думаете», «что может из этого выйти», «какое ваше мнение» произношу на каждом занятии. Это помогает детям развивать логическое мышление и повышает их самооценку и уверенность в своих силах. Все дети на наших занятиях всегда полны энергии и рады поделиться своими идеями и фантазиями.

Пусть сегодня детские идеи могут показаться нам, взрослым и мудрым, фантастическими или абсурдными, завтра, вполне возможно, именно их идеи будут самыми конструктивными.

Список литературы:

1. Беляк Е. А. Учебно-методическое пособие «Детская универсальная STEAM-лаборатория»
2. Фешина Е.В. «Лего конструирование в детском саду» Пособие для педагогов. – М.: изд. Сфера, 2011.



### **«ИКТ как средство развития лексико-грамматического строя речи у детей с тяжелыми нарушениями речи».**

*Качаева Н.С., воспитатель МДОУ «ДС №1 «Солнышко».*

Концепция внедрения новых информационных технологий побуждает педагогов искать новые нетрадиционные формы и методы взаимодействия с детьми, открывает новые возможности для широкого внедрения в практику новых методических разработок, направленных на реализацию инновационных идей воспитательного, образовательного и коррекционного процессов, способствует развитию интеллектуальных, творческих способностей детей, повышает у них интерес к обучению, активизирует их познавательную активность.

На сегодняшний день компьютер является полноценным элементом развивающей предметной среды в детском саду. Данная информационная система позволяет обогатить все направления образовательного процесса, в корне изменить развивающую среду детского сада. Правильно подобранные задания, видеоматериалы и игры, демонстрируемые с помощью мультимедиа-техники, способствуют повышению мотивации детей к занятиям. Общение с «электронной доской» (телевизор используется в качестве «электронной доски») вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольная память и внимание, предпосылки развития логического мышления. В этом случае задействуются различные каналы восприятия, что позволяет заложить информацию не только в фактографическом, но и ассоциативном виде в память детей. При такой организации материала включаются три вида памяти детей: зрительная, слуховая, моторная. Применение

информационных технологий на занятиях в дошкольном образовательном учреждении позволяет преодолеть интеллектуальную пассивность детей, даёт возможность повысить эффективность образовательной деятельности педагога, позволяют сделать занятия эмоционально окрашенными, привлекательными. Такие занятия вызывают у ребенка живой интерес, являются прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности в целом. Работа с интерактивной, «электронной» доской позволяет по-новому использовать в образовательной деятельности дидактические игры и упражнения, коммуникативные игры, проблемные ситуации, творческие задания. Игровые компоненты, включённые в мультимедийные программы, активизируют познавательную активность детей и усиливают эффективность усвоения материала.



Применение дидактических игр через информационно-коммуникационные технологии позволяет достичь максимально положительного результата в развитии лексико-грамматического строя речи у детей старшего дошкольного возраста с тяжелым нарушением речи. В своей работе я использую комплекс дидактических игр с применением информационно-коммуникационных технологий по развитию

лексико-грамматического строя речи детей старшего дошкольного возраста с тяжелым нарушением речи по следующим направлениям:

- обогащение и активизация словаря по теме, (показ и объяснение детям неизвестных слов), дидактические игры: «Что это?», «Кто это?», «Назови детеныша»;
- формирование понятийно-обобщающей функции слова, в том числе умение выделять свойства и признаки предметов, обозначаемые данным словом, умение находить общий признак среди признаков, выделяющих предметы (дидактические игры: «Назови одним словом», «Какой, какая, какие?», «Покажи»);
- формирование навыка правильно называть и употреблять в речи глаголы, дидактическая игра: «Что делает?»;
- формирование навыка правильно подбирать слова, обозначающие качество действия, дидактическая игра: «Как делает?»;
- формирования понимания и использования в речи предлогов, дидактические игры: «Посмотри, где?», «Поставили, положили куда?»;
- формирование навыка образовывать имена существительные множественного числа в именительном и родительном падежах, дидактические игры: «Один-много», «Нет чего?»;
- формирование умения образовывать имена существительные с уменьшительно-ласкательным суффиксом, дидактическая игра: «Назови ласково»;
- формирование навыка правильного использования падежных форм существительных, дидактические игры: «Чего?», «Кому?», «Кого?», «Чем?», «На чем?»;
- составление предложений разной структуры с постепенным усложнением.

Для реализации комплекса дидактических игр с использованием информационно-коммуникационных технологий подбираю материал разной направленности, позволяющий решить задачи по развитию лексико-

грамматического строя речи при этом учитываю возрастные и индивидуальные особенности детей, развивая и воспитывая у детей такие качества как: уверенность, решительность, уважение к товарищам, умение слушать, не перебивая.

Дидактические игры для развития лексико-грамматического строя речи с использованием информационно-коммуникационных технологий были различны по своему содержанию, и, помимо реализации речевых задач, несли информацию об окружающей действительности. Сначала проигрывали в форме фронтальной образовательной деятельности, а затем по мере усвоения, работа проводилась небольшими подгруппами, парами, и индивидуально. Стоит отметить, дидактические игры с использованием информационно-коммуникационных технологий вызывали у детей достаточно высокий познавательный интерес, дети с удовольствием играли в эти игры. Работа на закрепление полученных знаний, умений и навыков по реализации комплекса дидактических игр на развитие лексико-грамматического строя речи проводилась интегрированно во всех образовательных областях, на протяжении всего времени нахождения ребенка в детском саду.

Развитие лексико-грамматического строя речи у детей с общим недоразвитием речи достаточно длительный и трудоёмкий процесс. В процессе формирования лексико-грамматического строя речи особое внимание необходимо уделять разнообразию форм, игровым элементам, эмоциональной насыщенности занятий. Игры с использованием информационно-коммуникативных технологий, это современно, это интересно, и не только детям, но и педагогам, и оказывают положительное влияние на развитие лексико-грамматического строя речи дошкольников с тяжелым нарушением речи. Применение этих игр обеспечивает возможность удержания в течение длительного времени максимальной работоспособности детей, а также более легкое и быстрое усвоение программного материала. У дошкольников отмечается улучшение речи, словарный запас расширяется, повышается уровень речевых возможностей.

Правильно организованная работа по целенаправленному и комплексному использованию дидактических игр с применением информационно-коммуникационных технологий позволяет повысить эффективность работы по развитию лексико-грамматического строя речи детей старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи.



**«Речевой тренажер с применением цифровых технологий, как средство формирования познавательной активности дошкольников».**

*Лошкарева Р.Г., учитель – логопед МДОУ «ДС № 11 «Ромашка».*

К модернизации системы образования в России привели социально – экономические изменения, были поставлены новые задачи, которые сформулированы и представлены в законе «Об образовании Российской Федерации» и образовательном стандарте нового поколения.

Информатизация образования в России, является одним из важнейших



механизмов, затрагивающих все основные направления модернизации образовательной системы.

ФГОС ДО указывает на развитие познавательной активности ребенка, которая проявляется в заинтересованности и желании принятия информации и ее поиска. Познавательную активность еще следует рассматривать, как умение и желание задавать вопросы по интересующим темам, а самое главное умение перенести полученный опыт на практическую деятельность, проявляя элементы творчества. Взаимодействовать с окружающими людьми, достигать общих интересов, выстраивать свое поведение и деятельность, учитывая потребности и интересы других, что обеспечивает полноценную практику взаимодействия познавательного и речевого общения.

Для решения этой задачи, в своей коррекционной работе использую речевой тренажер «Самый лучший праздник» составленный О. Емельяновой. Эта игра с понятным каждому ребенку сюжетом и забавными героями рассчитана на детей от 3 до 7 лет и позволяет тренировать у ребенка нужные ему навыки.

Самый лучший праздник для каждого – это День Рождения, его празднуют все.



Подарки имениннику, улыбки – гостям, а всем огромный торт со свечками.

На игровом поле изображена сказочная страна, один из жителей которой как раз сегодня празднует свой День Рождения (открывается верхняя карточка в стопке «герои» на которой в нижнем правом углу нарисован значок, говорящий о том, что этот персонаж предпочитает, например: конфета – сладости, пирамидка – игрушки, яблоко - фрукты), развитие причинно-следственных связей.

Сколько ему исполнилось лет, дети определяют, по количеству свечек на торте (открывается верхняя карточка в стопке «тортики»). А торжество состоится на вершине Волшебной горы (карточка с героем-именинником и тортиком кладется на вершину горы в верхнем правом углу игрового поля), до которой участники должны будут дойти в ходе игры, посетив 9 необычных мест.

В каждом таком месте участника ждут три человечка-помощника, которые укажут дальнейший путь (ребенок внешним признакам помощника, понимает на чем будет путешествовать). Количество игроков от 2 до 5, сбоку от игрового поля, кладутся стопки с героями и подарками, рубашками вверх. Каждый ребенок выбирает себе фишку-героя и ставит на начало пути («Старт») в левом нижнем углу игрового поля. Игроки ходят по очереди, бросая кубик (от 1 до 3 очков). Ребенок смотрит, какая цифра выпала, и совершает ход, куда указывает человечек, у которого столько же пуговиц, сколько выпало очков. При этом игрок не просто передвигает фишку, а летит на ракете, едет на поезде, идет по туннелю или подземному ходу, едет на метро... в последних трех случаях стрелка прерывается и её конец появляется из-под земли на другой клетке, которую ребенок должен сам найти и т.д. На клетке, куда прибыл игрок, его ждет встреча с героем (открывается верхняя карточка в стопке «герои»), который начинает разговор с игроком, знакомясь с ним и задавая различные





имя персонажа)» и т.д.

Из-за того, что игровое поле маленькое игра рассчитана на 2-5 игроков и очень много времени уходит на игру с каждой подгруппой, я решила игру перенести на интерактивную доску, что позволило играть с большим числом игроков, и мы с детьми успеваем за одно занятие пройти все клетки, и выполнить поставленные задачи. Этот тренажер стал, для детей дополнительным стимулирующим фактором в речевом развитии, ведь играя в эту игру, дети не осознанно закрепляют речевые навыки, закрепляют в речи употребление предлогов, автоматизируют звук.

Овладение правильной и богатой родной речью является залогом познавательного развития дошкольников. Поэтому очень важно помочь ребенку пополнить словарный запас, научить согласовывать слова по родам, падежам и числам, перейти от умения составлять словосочетания к умению строить целое предложение и небольшие рассказы.

Так в группе было 21 ребенок с различными речевыми нарушениями, из них с НСЯС – 2 реб, ОНР2 ур – 1 реб, ОНР 3 ур – 7 детей. На выпуске 14 детей с нормой речевого развития, остальным детям было поставлено логопедическое заключение – лексико-грамматические нарушения речи.

#### **Примерный список вопросов, которые можно использовать в беседе:**

Ты кто такой? Как тебя зовут? Сколько тебе лет?

У тебя есть мама? Как ее зовут? Куда ты идешь? Как ты сюда попал?

На чем ты сюда приехал? У кого сегодня День Рождения?

Что ты подарить имениннику? Как играть в пирамидку?

Можно на вертолете под водой пролететь? Почему?

Ты сегодня на ракете летал? У тебя в этом году был День Рождения?

Сколько свечек будет на твоём следующем торте?

Вот я Волк, а когда вырасту большим-пребольшим то, как меня будут называть? (волчище)

Кто это с тобой? А что они подарят имениннику?

Ты был на луне? Можно мне пойти с тобой? И т.д.

#### **Использованный материал:**

1. «Речевой тренажер» настольная игра автор игры О. Емельянова.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт Дошкольного образования.



**«Интерактивные игры развивающего портала «Мерсибо» в работе учителя-логопеда как средство развития познавательной активности детей дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи».**

*Мартынова А.А., учитель – логопед МДОУ «ДС № 11 «Ромашка».*

Для детей с ОВЗ намного интереснее занятия с применением ИКТ, т.к. компьютер несет в себе обратный тип информации, наиболее близкий и понятный

дошкольникам. Движение, звук, мультипликация надолго привлекают внимание таких детей. Они получают эмоциональный и познавательный заряд, у них возникает желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому.

Компьютерные технологии представляют для меня большой интерес и являются не просто частью содержания коррекционного обучения, а дополнительным набором возможностей при работе с детьми с тяжелыми нарушениями речи.

Использование в коррекционной работе новых информационных технологий, имеет ряд преимуществ:

- осуществляется повышение мотивации к логопедическим занятиям;
- расширяется сюжетное исполнение традиционной игровой деятельности;
- визуализируются акустические компоненты речи;
- развиваются внимание, зрительно-моторная координация, познавательная активность;
- осуществляется организация объективного контроля развития и деятельности детей;
- предотвращается утомляемость детей на занятии;
- происходит незаметный для ребёнка переход от игровой деятельности к учебной;
- осуществляется быстрый перевод изучаемого материала в долговременную память.

Современные интерактивные игры разработаны с учетом требований ФГОС ДО (*как элемент пространственно-развивающей среды*) и являются обучающими программами, направленными на:

- Развитие связной речи
- Активизацию словарного запаса
- Коррекцию просодической стороны речи
- Коррекцию и развитие грамматического строя речи
- Активизацию артикуляционного аппарата и формирование правильного звукопроизношения
- Развитие слухового внимания
- Развитие фонематического слуха и навыков звукового анализа
- Профилактику и коррекцию нарушений чтения и письма

Интерактивные игры дополняют тот объем традиционных игр (настольных, печатных, дидактических) которые есть в арсенале специалиста. Игра - это фрагмент занятия, она продолжает ту тему, которую выбрал педагог.

Любая игра — это тема для общения с ребенком, может нести дополнительную нагрузку, можно задать вопрос ребенку, уточнить, проговорить задание, описать предмет, составить предложение.

Предложить вспомнить все картинки и т.д. По мотивам любой игры можно придумать свои задания, которые можно предложить для выполнения воспитателям во время коррекционного часа или родителям дома, Игры могут проигрываться неоднократно, на разных коррекционных этапах, а применяя, различные дополнительные задания расширяются рамки одной игры.

Большинство игр содержат печатный материал, который может быть использован в качестве домашнего задания или на индивидуальном занятии. Родители видят яркие эмоции детей, и заинтересованность детей в занятиях.

Мероприятия с использованием компьютерных игр проводятся с обязательным соблюдением следующих условий для сбережения здоровья ребёнка, с соблюдением СанПин:

- использование новых моделей компьютера;
- работа с компьютером не более 2х раз в неделю;
- проведение гимнастики для глаз;
- работа за компьютером не более 5-7 мин.

Использование в логопедической и коррекционной работе развивающих игр предотвращает утомление детей с тяжелыми нарушениями речи, поддерживает познавательную активность, повышает эффективность логопедической работы в целом, их применение на логопедических занятиях интересно детям, что для меня очень важно.

Таким образом, использование интерактивного образовательного портала «МЕРСИБО» в образовательном процессе с учётом ФГОС дошкольного образования способствуют повышению качества образовательного процесса, выводя его на новый уровень, и способствуют развитию речи детей.

Следовательно, использование ИКТ в системе речевого развития даёт положительный результат, способствуя интересному и простому обучению детей.

Я использую различные компьютерные ресурсы. Чаще всего это могут быть, как готовые продукты, так и самостоятельно-разработанные инструментари.

Очень часто для развития речи дошкольников я использую игры на Интерактивном образовательном портале «МЕРСИБО» и его продукты деятельности.

На этом сайте имеется возможность обучаться на бесплатных вебинарах, на платных мастер - классах, с приглашением ведущих специалистов, и прекрасная возможность использовать интерактивные игры по различным направлениям. Таким как: развитие речи, памяти, внимания, моторики, кругозора, навыков счёта, навыков чтения, логики и творческих способностей.

Игры «МЕРСИБО» многофункциональны, занимательны и современны. Они могут стать палочкой- выручалочкой не только для меня как для учителя-логопеда, но и для любого другого педагога.

«МЕРСИБО» это развивающие игры для детей от 2-х до 10 лет. Сайт содержит восемьдесят развивающих игр для развития фонематического слуха, постановки звуков, развития связной речи, обучения чтению, обучения счёту, общей дошкольной подготовки, развития грамотности.

А также профессиональные дополнения:

- Материалы для подготовки занятий
- Конструктор картинок

На флэше, которую мы приобрели на развивающем портале «Мерсибо» записаны игры с трех дисков:

1. Звуковой калейдоскоп — игры для коррекции и развития фонематического слуха и звукобуквенного анализа.



2. Раз, два, три, говори! — игры и упражнения для активизации речи детей.

Герои мотивируют детей подражать звукам животных, называть предметы и действия. Игры развивают неречевой слух и формируют речевое дыхание в играх с микрофоном.



3. Речевой экспресс — игры для коррекционных занятий с детьми с общим недоразвитием речи. В игре ребенок развивает лексико-грамматические категории, формирует связную речь и улучшает звукопроизношение.



Для детей с ОВЗ намного интереснее занятия с применением ИКТ, т.к. компьютер несет в себе обратный тип информации, наиболее близкий и понятный дошкольникам. Движение, звук, мультипликация надолго привлекают внимание таких детей. Они получают эмоциональный и познавательный заряд, у них возникает желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому занятию вновь

Современные интерактивные игры разработаны с учетом требований ФГОС ДО (как элемент пространственно — развивающей среды) и являются обучающими программами, направленными на:

- Развитие связной речи
- Активизацию словарного запаса
- Коррекцию просодической стороны речи
- Коррекцию и развитие грамматического строя речи
- Активизацию артикуляционного аппарата и формирование правильного звукопроизношения
- Развитие слухового внимания
- Развитие фонематического слуха и навыков звукового анализа
- Профилактику и коррекцию нарушений чтения и письма

Интерактивные игры дополняют тот объем традиционных игр (настольных, печатных, дидактических) которые есть в арсенале специалиста. Игра - это фрагмент занятия, она продолжает ту тему, которую выбрал педагог.

Любая игра — это тема для общения с ребенком, может нести дополнительную нагрузку, можно задать вопрос ребенку, уточнить, проговорить задание. описать предмет, составить предложение, предложить вспомнить все картинки и. т. д. По мотивам любой игры можно придумать свои задания, которые предложить для выполнения воспитателям во время коррекционного часа или родителям дома. Игры могут проигрываться неоднократно, на разных коррекционных этапах, а применяя, различные дополнительные задания расширяются рамки одной игры.

Большинство игр содержат печатный материал, который может быть использован в качестве домашнего задания или на индивидуальном занятии. Родители видят яркие эмоции детей, и заинтересованность детей в занятиях.

Мероприятия с использованием компьютерных игр проводятся с обязательным соблюдением следующих условий для сохранения здоровья ребёнка, с соблюдением СанПин:

- использование новых моделей компьютера;
- работа с компьютером не более 2х раз в неделю; - проведение гимнастики для глаз;
- работа за компьютером не более 5-7 мин.

Использование в логопедической и коррекционной работе развивающих игр предотвращает утомление детей с тяжелыми нарушениями речи, поддерживает познавательную активность, повышает эффективность логопедической работы в целом, их применение на логопедических занятиях интересно детям, что для меня очень важно.

Таким образом, использование интерактивного образовательного портала «МЕРСИБО» в образовательном процессе с учётом ФГОС дошкольного образования способствуют повышению качества образовательного процесса, выводя его на новый уровень, и способствуют развитию речи детей.

Следовательно, использование ИКТ в системе речевого развития даёт положительный результат, способствуя интересному и простому обучению детей.

#### **Список литературы:**

1. Веренева *Е.И.* Ресурсы информационно-компьютерных технологий в обучении дошкольников с нарушениями речи. ./ «Логопед» №5, 2010.
2. Макасер *И.Л.* "Игра как элемент обучения". Информатика в начальном образовании. 2001г., № 2, с. 71 - 73.
3. *Репина З.А., Лизунова Т.Р.* Компьютерные средства обучения: проблемы разработки и внедрения. Вопросы гуманитарных наук. 2004, № 5.
4. Фомичева *О. С.* Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. М.: "Гелиос АРВ", 2000г.



### ***Конспекты непосредственно образовательной деятельности.***

#### **Конспект образовательного мероприятия на тему: «Лягушка».**

*Бутакова И.Г., воспитатель МДОУ «ДС №9 «Журавушка».*

Необходимость изменения в детском саду организации воспитательно-образовательного процесса продиктованы требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования и планируемыми результатами основной общеобразовательной программы дошкольного образования.

В настоящее время наибольшую популярность в работе с дошкольниками приобретает такие продуктивные виды деятельности как моделирование, конструирование и технология образовательная робототехника.

Технология робототехника актуальна в условиях внедрения федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного образования, потому что она позволяет осуществлять интеграцию образовательных областей; дает возможность педагогу объединять игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью; формирует познавательную активность детей; развивает воображение, творческую и речевую деятельность, коммуникативные и технические навыки и умения.

Наша группа является группой компенсирующей направленности по причине тяжелых нарушений речи воспитанников. Помимо сложных речевых нарушений у детей наблюдаются нарушения и со стороны эмоционально-волевой и коммуникативной сферы. Некоторые дети осознают свой речевой дефект и стесняются его. Кроме того, у некоторых детей нередко проявляется агрессивность, либо наоборот замкнутость и подавленность. Они стараются избегать общения, либо вступают в конфликты. У многих детей имеются нарушения в развитии мелкой моторики рук, неразвитость чувства ритма, сниженный уровень развития вербальной памяти, внимания, восприятия.

Учитывая все выявленные проблемы, стараемся более тщательно подбирать эффективные методы и приемы в работе с воспитанниками группы. С конструктором LEGO WeDo начали работать с сентября 2021 года. Но ребята уже с увлечением им занимаются. Посредством конструктора они не боятся воплощать свои задумки, пробуют, фантазируют, экспериментируют и видят конечный результат своей деятельности.

Занятия проходят в рамках дополнительного образования, учтённого в учебном плане ДООУ и проводятся 1 раз в неделю, продолжительностью 30 минут. Ребята работают в парах.

Занимаясь конструированием роботов, воспитанники изучают принципы работы простых механизмов, схемы сборки «умных игрушек», учатся работать не только руками, но и логически мыслить, связно и доказательно разговаривать. Дети описывают свои модели и их назначение, по ходу конструирования отвечают на вопросы сверстников и взрослого. После сборки обсуждают назначение той или иной конструкции и как она может помочь человеку в решении тех или иных задач.

Работая с детьми с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), мы хорошо знаем, насколько сложен процесс обучения, как быстро утомляется ребенок, столкнувшись со сложной задачей. Но именно робототехника позволяет как можно дольше сохранить работоспособность ребенка. Ведь даже трудные задачи решаются легче, если ребенок увлечен занимательным делом.

Представленный конспект занятия «Лягушка» разработан в соответствии с возрастными требованиями основной общеобразовательной программы МДОУ «Журавушка» и соответствует требованиям ФГОС ДО.

**Цель.** Развитие познавательной активности, технического и речевого творчества у детей старшего дошкольного возраста с ОНР средствами робототехники.

**Задачи.**

Образовательные:

1. Учить детей создавать «робот-модель», используя детали конструктора LEGO WeDo.
2. Учить детей ставить перед собой задачу и видеть конечный результат.
3. Расширять знания детей о разновидностях лягушек, среде и условиях обитания.
4. Учить детей участвовать в коллективных разговорах, высказывать свою точку зрения, употреблять сложноподчинённые предложения.

Развивающие:

1. Развивать у детей умение программировать «робота», используя специальный алгоритм.
2. Развивать у детей умение анализировать собственную деятельность.
3. Развивать у детей коммуникативные умения работать в команде.
4. Развивать связную речь детей.

Воспитательные:

1. Воспитывать в детях любознательность, доброжелательность, инициативность.

**Оборудование и материалы:** проектор, наборы конструктора LEGO WeDo, ноутбук, видео презентация.

**Ход занятия.**

**Воспитатель.** Ребята, сегодня нам предстоит очень увлекательное путешествие в мир природы. А к кому мы сегодня попадем вы узнаете, отгадав загадку.



**Воспитатель.** Ноги-ласты зелены. Пруд-её «избушка». Пища-злые комары... Кто это... ? (Ответы детей).

**Воспитатель.** Верно, ребята! Это лягушка.

**Воспитатель.** Как вы думаете, где живёт лягушка? (Предположения детей).

**Воспитатель.** Согласна, лягушки живут в различных водоемах, в траве, некоторые даже на деревьях.

**Воспитатель.** Чем питаются лягушки? (Предположения детей).

**Воспитатель.** Все верно, так как лягушки все-таки считаются хищными животными, то лягушки в огромных количествах поедают таких надоедливых насекомых, как комары. Кроме этого, в их рацион питания входят различные виды бабочек.

**Воспитатель.** Ребята, подумайте, а какую все-таки пользу лягушки приносят человеку? (Рассуждения детей).

**Воспитатель.** Какие вы молодцы! Верно, лягушки уничтожают в больших количествах различных насекомых, в том числе и вредных для человека.

**Воспитатель.** Ребята, представляете на сегодняшний день существует 550 видов лягушек. И даже некоторых из них человек держит у себя дома в аквариуме в качестве экзотических питомцев. Давайте на них посмотрим. (*Воспитатель демонстрирует слайды с изображением лягушек*).

**Воспитатель.** Ребята, Ваня с Лерой приготовили для нас интересную информацию об одной из лягушек. Давайте послушаем. (*Рассказ ребенка о гладкой шпорцевой лягушке (лягушке-айболит)*). Приложение №1.

**Воспитатель.** Интересная информация. Вы очень много знаете о лягушках, молодцы! Предлагаю весело и с пользой отдохнуть.

**Физкультминутка «Лягушки». Приложение №2**

На болотистой лужайке  
Забренчала балалайка.

Присев на корточках, выполняют прыжки,  
двигаясь по кругу. Руками упираются в колени.

Стадо целое лягушек  
Отдыхает на опушке.  
вприсядку.

Меняют направление движения.  
Встают лицом в круг. Выполняют прыжки

«Раз, два, раз, два.

Кваки-кваки-кваки-ква!»

Мы лягушки-попрыгушки,

Вновь двигаются по кругу совершая прыжки.

Молодые и старушки,

Громко квакаем в болоте.

Меняют направление движения.

Где таких певиц найдете?

Вновь выполняют прыжки вприсядку.

«Раз, два, раз, два.

Кваки-кваки-кваки-ква!»

**Воспитатель.** Замечательно отдохнули! Ребята, а что вы можете рассказать о глазах лягушки? (Разные предположения детей).

**Воспитатель.** Мне понравились все ваши ответы. Действительно, лягушка может видеть вперед, вбок и вверх одновременно. Представляете, она никогда не закрывает глаза, даже когда спит.

**Воспитатель.** Ребята, согласитесь, а было бы здорово, если б сейчас у нас в группе появилась забавная, движущаяся, квакающая лягушка? (Реакция детей на предложение).

**Воспитатель.** Каким образом мы можем сделать такую лягушку? (Предложения детей).

**Воспитатель.** Прекрасно, давайте из деталей конструктора LEGO WeDo создадим такую лягушку-робота.

**Воспитатель.** Давайте вспомним правила совместной работы в паре и проговорим одновременно правила безопасности работы с конструктором и ноутбуком. (Дети перечисляют правила).

**Воспитатель.** Замечательно, подготовились к работе. Каждый выберите себе пару. Садитесь за столы и начинайте собирать своего робота-лягушку.

*Самостоятельная деятельность детей. При затруднении сборки робота-лягушки воспитатель оказывает индивидуальную помощь.*

**Воспитатель.** Замечательно, все собрали робота-лягушку. Ребята, что нужно для того, чтобы лягушка ожила? (Ответы детей).

**Воспитатель.** Отлично, программируйте. (Дети подключают робота к ноутбуку, создают программу).

**Воспитатель.** Готовы оживлять своих лягушек? (Ответы детей).

**Воспитатель.** Итак, наше болото готово к движению. На старт, внимание, пуск.

*Идет запуск «роботов»*

**Воспитатель.** Всем удалось оживить и озвучить своего робота-лягушку? (Ответы детей).

**Воспитатель.** Почему? (Ответы детей).

**Воспитатель.** Я очень рада, что у вас все получилось, значит ошибок при сборке вы не допустили! Молодцы!

*Рефлексия*

**Воспитатель.**

- О ком мы сегодня говорили?

-Что вы не знали о лягушке и узнали только сегодня?

-При сборке робота кто испытал трудности и почему?

-Как удалось решить трудность?

**Воспитатель.** Ребята, вы молодцы! Я очень довольна вашими результатами, каждый из вас хорошо потрудились и вот вам результат... поставленная цель достигнута. Спасибо вам за работу!

**Использованные интернет-источники:**

1. <https://poznavaika.in/fakty/pro-zhivotnykh/76-interesnye-fakty-o-lyagushkakh-dlya-detej>
2. <http://instruktor-myachikova.blogspot.com/>

Приложение №1

**Доклад детей «Гладкая шпорцевая лягушка».**

Гладкая шпорцевая лягушка одна из самых популярных земноводных для домашнего содержания. Хотя они и относятся к земноводным, но всю жизнь проводят в воде, поэтому содержать их можно только в аквариуме.

Гладкая шпорцевая лягушка бывает нескольких окрасов: обычного - серого, белые, желтоватые, розоватые.

Взрослая шпорцевая лягушка достигает размера до 12 см в длину. Имеет мощное тело с хорошо развитой мускулатурой, передние лапы короче задних, повернуты внутрь, чтобы удобнее было загребать ими пищу, как маленькими экскаваторными ковшами. На задних лапах имеется по три мощных когтя. Есть зубы на верхней челюсти.

Продолжительность жизни шпорцевой лягушки при хороших условиях содержания - до 15 лет.

**Физкультминутка «Лягушки»**

На болотистой лужайке  
Забренчала балалайка.

Стадо целое лягушек  
Отдыхает на опушке.  
вприсядку.

«Раз, два, раз, два.

Кваки-кваки-кваки-ква!»

Мы лягушки-попрыгушки,

Молодые и старушки,

Громко квакаем в болоте.

Где таких певиц найдете?

«Раз, два, раз, два.

Кваки-кваки-кваки-ква!»

Присев на корточках, выполняют прыжки,  
двигаясь по кругу. Руками упираются в  
колени.

Меняют направление движения.

Встают лицом в круг. Выполняют прыжки

Вновь двигаются по кругу совершая прыжки.

Меняют направление движения.

Вновь выполняют прыжки вприсядку.

**Фотографии**



**Конспект интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»**  
Заусалина Н.П., воспитатель МДОУ «ДС №9 «Журавушка».

Государственный образовательный стандарт, изменения, происходящие в дошкольном образовании, побудили к поиску новых эффективных методов и современных педагогических технологий развития дошкольника. Учитывая тот факт, что компьютер играет всё большую роль в современном образовании, актуальным средством обучения становятся информационно-коммуникативные

технологии. В частности, интерактивные игры. Они дают возможность разнообразить образовательную деятельность, учитывать возрастные особенности детей, повышать их познавательную активность. Использование электронных игр приводит к стабильной результативности педагогического процесса.

Использование мультимедийных игр позволяют сделать занятия эмоционально окрашенными, привлекательными вызывают у ребенка живой интерес, являются прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности занятия.

Данный конспект интеллектуальной игры направлен на развитие элементарных математических представлений у детей подготовительной к школе группе. В процессе игровой, увлекательной деятельности педагог закрепляет у детей навыки вычислительной деятельности, умения составлять и решать задачи на сложение и вычитание, ориентироваться на плоскости. В процессе игры педагог создает условия для развития логических компонентов мышления, развития памяти, пространственного восприятия, речевой активности, коммуникативных качеств, умение работать в подгруппах. Интеллектуальная игра включает развивающие задания с применением наглядного материала и мультимедийного оборудования.

Данную презентацию можно использовать для игры на любом занятии. На слайде изображены сектора с номерами вопросов от 1 до 8. Чтобы запустить барабан, нужно щелкнуть на красный круг. Выпадение номеров настроено следующим образом: 2, 7, 1, 6, 3, 5, 8, 4. Также на слайде изображены конверты с вопросами - гиперссылками. На секторе есть вопрос "Черный ящик" и музыкальная пауза. Эти сектора также настроены с помощью гиперссылок. Музыкальная пауза проведена в форме физкультминутки. В конце проведена рефлексия.

**Цель игры:** развитие элементарных математических представлений посредством развивающих игр интерактивной направленности.

**Задачи:**

**Образовательные.**

- Продолжать формировать умение решать арифметические примеры.
- Упражнять в счёте в пределах 10, в умении различать количественный и порядковый счёт в пределах 10.
- Закрепить знания о составе чисел в пределах 10 из двух меньших чисел.
- Закрепить знания детей о клетке, продолжать учить работать по ним.

**Развивающие:**

- Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.
- Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания.
- Развивать смекалку, зрительную память, воображение.

**Воспитательные:**

- Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.
- Воспитывать интерес к математическим занятиям.

**Методы и приёмы.** Словесный: напоминание, указание, вопросы, индивидуальные ответы детей, похвала, рефлексия; наглядный: демонстрация материала посредством интерактивного оборудования; практический.

**Демонстрационный материал:** слайдовая презентация, чёрный ящик, магнитофон, сундук с монетками, фишки.

**Раздаточный материал:** маркеры 2, картинки времен года, Д/И «Танграм», лист в крупную клетку, карандаши, блоки Дьенеша (2 набора), дома с цифрами на крыше, картинки с частями суток, 2 планшета «Логико-малыш».

**Ход игры:**

**Воспитатель:** ребята, всем здравствуйте. К нам сегодня пришли гости, давайте с ними тоже поздороваемся.

**Воспитатель:** давайте дружно за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся.

Ты мой друг и я твой друг,

Дружат дети все вокруг.

**Раздается телефонный звонок. На слайде появляется мудрая сова.**

**Мудрая сова:** здравствуйте мои дорогие друзья! Я долго за вами наблюдаю как вы с интересом изучаете цифры, геометрические фигуры, с любопытством решаете арифметические задачи, примеры. И теперь вы стали совсем умные, находчивые, сообразительные. Поэтому приглашаю вас к себе в гости, в телестудию, на увлекательную игру «Что? Где? Когда?». И пусть эта игра принесет вам много новых знаний и интересных впечатлений.

**Воспитатель:** ребята, вы знаете, что за игра «Что? Где? Когда?» (ответы детей).

**Воспитатель:** верно, это игра умных и находчивых. Я согласна с мудрой совой, что вы много знаете, многому научились. И значит можете стать знатоками клуба «Что? Где? Когда?» Ну что принимаем предложение мудрой совы?

**Воспитатель:** соревноваться будете двумя командами друг против друга, выполняя математические задания. За каждый правильный ответ или точно выполненное задание команда награждается фишкой. В конце игры подсчитаем количество фишек у каждой команды, подведем итог. Итак, начинаем игру.

**Воспитатель:** в интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» сегодня принимают участие команда «Круг». Капитан команды ...Они садятся за стол, где наклеен круг. И команда «Квадрат». Капитан команды...Они садятся за стол, где наклеен квадрат.

**Воспитатель:** крутить волчок будут капитаны команд по очереди. Напротив какой цифры остановится волчок, тот конверт мы и откроем. В конвертах задания для команд.

**Воспитатель:** Выпал конверт под №7. Каждая команда получает домик. В домик необходимо заселить цифры, сумма которых обозначена цифрой на крыше домика. У каждой команды цифра разная. Выполняйте.

**Воспитатель:** вопрос команде «Круг». Какие цифры вы заселили в свой дом? (ответы детей).

**Воспитатель:** вопрос команде «Квадрат». Какие цифры вы заселили в свой дом? (ответы детей).

**Воспитатель:** молодцы! И каждая команда получает фишку.

**Воспитатель:** продолжаем. Крутит волчок капитан команды «Квадрат». Волчок и выпал конверт под №2. Задание «Составление арифметических задач». Командам нужно составить математический рассказ со словами «было», «стало», «осталось» и решить его.

**Воспитатель:** вопрос команде «Круг». Прочитайте свой математический рассказ и огласите свое решение. (Ответы детей).

**Воспитатель:** вопрос команде «Квадрат». Прочитайте свой математический рассказ и огласите решение. (Ответы детей).

**Воспитатель:** молодцы! И каждая команда заработала фишку.

**Воспитатель:** Выпал конверт под №1 «Танграм». Командам нужно при помощи схемы составить квадрат. Задание будете выполнять на скорость, то есть чья команда справится быстрее.

**Воспитатель:** молодцы! И в свою копилку кладете еще по 1 фишке.

**Воспитатель:** продолжает крутить волчок капитан команды «Круг» и выпадает конверт под №5 «Части суток». Команды должны выложить картинки с частями суток в правильной последовательности.

**Воспитатель:** вопрос команде «Круг». Расскажите, как вы выложили картинки. (Ответы детей).

**Воспитатель:** вопрос команде «Квадрат». Расскажите последовательность ваших частей суток. (Ответы детей).

**Воспитатель:** молодцы! И каждая копилка пополнилась фишкой.

**Воспитатель:** Выпал Чёрный ящик». Конкурс капитанов «Угадай числа». Капитаны команд должны на «Логических планшетах» расставить правильно фишки, установив числовой ряд.

**Воспитатель:** переверните карточки и проверьте правильно ли вы выполнили задание.

**Воспитатель:** молодцы! И капитаны команд пополняют копилку еще по фишке.

**Воспитатель:** Выпал конверт под №3. Музыкальная пауза. Предлагаю командам выйти из-за столов и отдохнуть.

#### **Физкультминутка**

Числа выстроились в ряд, мы считаем всё подряд

Нос 1 и голова, глаза 2 и уха два.

Втроём всегда богатыри и поросёнка тоже три.

4 в комнате угла, 4 ножи у стола.

5 пальцев на одной руке, и 5 отметок в дневнике

У жука 6 лапок и 6 домашних тапок

7 звуков в музыкальной гамме и радуга с 7 цветами

У осьминога 8 ног, он 8 раз звонит в звонок.

Садитесь на свои места, игра продолжается.

**Воспитатель:** продолжаем игру. Выпал конверт под №8 «Решить пример и найди геометрический блок». Каждый блок может быть определен по 4-м признакам (форма, цвет, толщина, размер). Эти признаки зашифрованы с помощью знаков-символов. А чтобы определить эти знаки-символы, нужно решить примеры на сложение и вычитание. Последовательность действий следующая:

1. Решить пример.

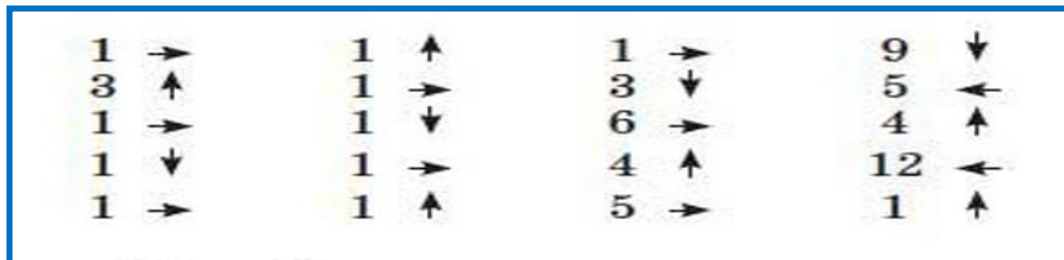
2. На основе ответа выбрать значок, обозначающий свойство блока (форма)

3. Затем повторить пункты 1-2 для 2,3,4-го свойства блока.

4. Выбрать блок, обладающий 4-мя найденными свойствами.

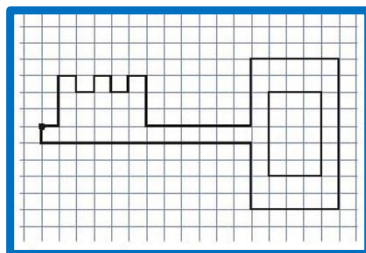
**Воспитатель:** молодцы! Задание очень сложное, но обе команды справились с ним и получают по фишке.

**Воспитатель:** и у нас остался последний сектор, конверт под №4. Задание «Графический диктант». У вас на столах лежат листы и карандаши, я буду диктовать, а вы записывать. Работаем на скорость. Какая команда первая закончит, та и получает фишку.



Графический диктант.

**Воспитатель:** вопрос команде «Круг». Какая фигура у вас получилась? (Ответы детей). **Воспитатель:** вопрос команде «Квадрат». Какая фигура у вас получилась? (Ответы детей).



**Воспитатель:** молодцы, правильно, ключ! И получаете по фишке.

**Воспитатель:** ну что ребята, все задания вы выполнили. Теперь вы настоящие «Знатоки математики». Давайте подведем итоги. Посчитайте сколько фишек заработала ваша команда. (дети считают фишки, озвучивают).

**Воспитатель:** ребята среди нас проигравших нет. Победила дружба, смекалка и находчивость.

Понравилась ли вам наша игра?

А что для вас было самым трудным?

Что было интересным?

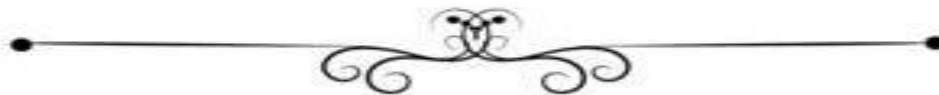
Кто из ребят вам показался самым активным, сообразительным?

**Воспитатель.** Вот и кончилась игра,

Расставаться нам пора.

Всем спасибо говорим,

За игру благодарим.



### Конспект образовательной деятельности по ФЭМП с использованием цифровых технологий «Незнайка на Луне».

*Митрофанова Т.М., воспитатель МДОУ «ДС №12 «Семицветик».*

#### Пояснительная записка.

Занятие для детей старшей группы, составлено в соответствии с Программой воспитания и обучения в детском саду и основной образовательной программой дошкольного образования «Мир открытий».

Представляемый конспект – является авторской разработкой, в соответствии с дидактическими и общепедагогическими принципами:

- ✓ Принцип непрерывности (занятие было построено на основе предыдущих совместных действий воспитателя и детей).
- ✓ Принцип активности (поддержка мотивации и интерес).
- ✓ Принцип доступности (соответствие возрастным особенностям).
- ✓ Принцип психологической комфортности.

**Цель:** Развитие элементарных математических представлений и конструктивных навыков, закрепление пройденного материала.

**Задачи:**

**Образовательные:** совершенствовать навык счета в пределах 10 в прямом и обратном порядке. Учить понимать отношения между числами в числовом ряду. Продолжать учить детей решать математическую задачу на сложение и вычитание, записывать решение с помощью знаков, цифр.

Закреплять с детьми конструктивные навыки со схемой, знания дней недели.

**Развивающие:** Развивать умения решать математические задачи, логическое мышление, сообразительность, внимание.

Формировать мыслительных операций, развитие речи, умение аргументировать свои высказывания.

**Воспитательные:** Поддерживать интерес к решению математических задач, коммуникативные способности; умение работать в подгруппе, в паре.

**Дидактические материалы:** карточки с изображением цифр, карточки с заданиями, игровые математические задачи, конструктор Магформерс.

**Раздаточный материал:** карточки с задачами на каждого ребенка, цифры, знаки сложения и вычитания.

**Оборудование:** телефон, компьютер, проектор.

**Детская цель:** помочь Незнайке, вернуться с Луны, на Землю.

**Затруднение:** какие средства нужно применить, чтобы сообщить Незнайке о коде запуска ракеты и восстановления работы цифрового табло.

**Причина затруднений:** недостаточно знаний детей о спутниковой связи

**Способ преодоления:** последовательное выполнение заданий и запись итогов решения.

### **Ход образовательной деятельности.**

#### **1. Введение в игровую ситуацию**

**Дидактическая задача:** мотивировать детей на включение в игровую деятельность.

**В:** Ребята! Мне сегодня с утра на электронную почту д. сада пришло сообщение. Я очень торопилась к вам и не успела посмотреть. Давайте проверим вместе!

Вы хотите узнать, что же там было?

**Д:** да, мы хотим узнать!

**В:** (прослушивание текста) Здравствуйте ребята! С вами говорит Незнайка. Я попал в беду. Не послушал Знайку, сел в ракету, нажал какую-то кнопку и улетел на Луну. А я ведь совсем ничего не знаю в управлении ракетой, я ведь просто поиграть хотел в ракете и все! А теперь тут мелькают какие-то цифры и требуют, чтобы я ввел код для запуска ракеты. А какой код я не знаю. И как нужно узнать код? Что такое код? Ребята, вы мне поможете?

**В:** Ребята, вы готовы помочь Незнайке?

**Д:** Да мы готовы помочь Незнайке.

**В:** Ребята, а как мы можем помочь ему?

**Д:** (Ответы детей)



В: Вы очень хорошо подумали, но для того, чтобы получить код, нужно выполнить задания, пройти испытания, решить задачи. Вы готовы?

Дети: Да

В: Тогда в путь! Но прежде, я проверю как вы готовы к заданиям и проведу небольшую разминку.

Разминка на сообразительность: (кто быстро и правильно ответит на вопросы)

1. Покажите цифру, которая подскажет сколько пальцев на руке? (5)
2. Который по счету день недели среда? (третий по счету)
3. Назовите, число, следующее за числом 9 (10)
4. Сосчитайте от 9 до 5 в обратном порядке
5. За понедельником следует среда?
6. Сколько дней в неделе?
7. Посчитай по порядку от 1 до 10
8. Посчитай в обратном порядке от 10 до 1
9. Назовите день недели, который я пропустила: понедельник, вторник, четверг, пятница, суббота, воскресенье, (среда)
10. Назовите лишнее слово, которое я назвала: один, два, круг, три, четыре, пять (круг)
11. Назовите число, которое я пропустила: 1,2, 3, 5, 6, 7, 8, 9,10. (4)

В: - Ребята, вы молодцы, вот теперь я вижу, что вы легко справитесь с заданиями!

### **Задание №1**

В: У Незнайки в ракете сбилось электронное табло, не только с запуском ракеты, но и табло показывающее дни недели. Как вы считаете, чтобы ракета исправно работала, нужно ли вводить в ее электронный компьютер дни недели?

(ответы детей)

В: На полу лежат крупные карточки цифр от 1- до 7, вразброс красного и черного цвета, дети подходят к карточкам, поднимают их и видят, что в цифрах беспорядок. Подойдите к цифрам возьмите их в руки. Ребята, нужно цифры собрать все по порядку. Справа от меня построиться табло из красных цифр, а слева из черных. Какое по цвету табло построится быстрее! Вы разделились на команды, у одной команды – красные цифры, у второй - черные.

В: Ребята у вас в руках карточка с цифрой, но цифры лежали не по порядку, попробуем разобраться, ведь мы же знаем с вами дни недели.

Д: (дети называют номер цифры, например, 3- среда, 2- вторник, 5 – пятница и.т.д)

Находят порядок, расставляют цифры по порядку.

В: - Скажите, а почему среди цифр нет 8; 9; 10?

Д: Так как в неделе, всего 7 дней.

В: Вы хорошо справились с этим заданием. Молодцы! А вот и следующее задание.

В: - Ребята, как мы сможем сообщить Незнайке о коде, что для этого нужно?

Д: - Ответы детей.

Возникают затруднения (дети не знают, как можно сообщить Незнайке о коде)

Преодоление затруднения: Ребята, вы не знаете? А если, когда что-то не знаешь, что нужно сделать?

Ответы детей: (прочитать в книге, посмотреть по интернету, спросить у воспитателя)

В: Для того, чтобы выйти на связь с Незнайкой нужно построить спутниковую станцию.

### **Задание №2**

В: Ребята, вы правильно додумались, чтобы выйти на связь с ракетой, нужно построить спутниковую станцию. Вам в этом поможет схема Магформерс и

одновременно вторая группа найдет в окошках домиков соседей чисел, чтобы станцию запустить в работу.

*(выполнение заданий детьми)*

В: Какие фигуры вы использовали для постройки?

Дети: треугольники и квадраты

В: Сколько квадратов выкладывали для каждой стороны станции? Чем отличается квадрат, от треугольника?

*В случае затруднения, педагог помогает поднять объемную конструкцию из геометрических фигур Магформерс.*

В: Молодцы! Станция готова, числа встали на свои места. Теперь проведем обратный отсчет, чтобы запустить станцию в работу.

Дети: (считают) 10, 9,8,7, 6,5,4,3,2,1 Пуск! Станция запущена!

Следующее задание:

### **Задание №3**

В: Нам нужно попасть в станцию, но для этого нужно разделиться по парам. Я вам даю карточки, на которых нарисованы точки, а другим ребятам, карточки с цифрами. Вы должны будите соотнести цифру с количеством точек, т.е найти таким образом себе пару.

*Педагог проверяет правильность выполнения задания и пропускает в спутниковую станцию. Дети подходят к столам.*

### **Задание №4**

В: А теперь нас ждет следующее задание. Ребята, первую часть поставленных перед нами задач мы выполнили, а теперь, нужно выполнить задания, которые отправил нам Незнайка, решить задачи и записать результаты – это и будет код запуска ракеты.

- Ребята, послушайте задачу и решите ее. Выложите числами и знаками решение и прочитайте его?

1. У Незнайки в ракете было - 7 парашютов, 2 из них при взлете ракеты улетело, сколько парашютов осталось в ракете? – 3 **(слайд)**

Дети выкладывают цифрами и знаками решение задачи, педагог записывает результат- код на доске.

2. На одном столе лежали тюбики еды космонавтов, посчитайте, сколько их? – 3, на другом еще? – посчитайте сколько? – 2. Сколько всего тюбиков? – 4 **(слайд)**

Дети выкладывают цифрами и знаками решение задачи, педагог записывает результат - код на доске.

3. Назовите соседей чисел? 5;6;7;8 **(слайды)**

В: Ребята первые цифры для кода мы нашли, а теперь у вас на столах лежат задачи, нужно решить их и результат сказать мне, я так же запишу результат на доске, это будет продолжением кода.

### **Задание 5.**

*Задачи – игровые карточки.*

*Дети выкладывают цифрами и знаками решение задачи, педагог записывает результат - код на доске.*

В: Вот ребята, мы и получили код запуска ракеты. Теперь мы с помощью спутниковой связи сможет передать код запуска Незнайке.

*Я набираю номер кода на телефоне и через спутниковую связь данные передаю в ракету Незнайке.*

*Слайд. На мониторе звучит сигнал. Появляется изображение Незнайки.*

Звучит благодарственная речь. Незнайка благодарит детей за помощь и отправляется снова на Землю.

**Итог образовательной деятельности.**

- Ребята, кому мы сегодня помогли?
- Что строили из конструктора Магформерс?
- В какую страну мы попали?
- Какое задание вы выполняли?
- Что было выполнять легче всего?
- В чем вы испытывали трудности?
- У меня для вас есть звездочки, дети, кому было легко и интересно, возьмите звездочку улыбающуюся, а кому было сложно, возьмите задумчивую звездочку и поместите ее на звездное небо!

**Список литературы:**

1. Основная образовательная программа дошкольного образования «Мир открытий»
2. Л.Г. Петерсон, Е.Е.Кочемасова, Игралочка – ступенька к школе.

**Приложение.**

**Космическая спутниковая станция**



$$3 + 3 = \square$$

## Конспект занятия с применением интерактивной доски в подготовительной к школе группе «Знакомство с жизнью народов Севера».

Кабанова Е.С., Сараева А.В., воспитатели МДОУ «ДС №7 «Рябинушка».

### **Пояснительная записка.**

На сегодняшний день компьютер является основным устройством обработки информации. Он является не только помощником в поиске и представлении информации, но и средством обучения. Новые веяния современности побуждают педагогов искать новые возможности представления информации для обучения дошкольников. Поэтому применение цифровых ресурсов в образовательной деятельности становится актуальным для современного поколения дошкольников.

На занятии использовалась авторская презентация, созданная в программе PowerPoint из 16 слайдов. Слайд №3 «Рассказ о жизни северных народов» (гиперссылка на видео созданное в редакторе Movavi). Слайд №4 интерактивная игра «Одень эскимоса» в которой ребёнок выбирает касанием руки одежду для эскимоса. В случае правильного ответа раздаются аплодисменты. В конце игры появляются дети-эскимосы. Слайд №9 – интерактивная игра «Что лишнее». Ребенок касанием руки выбирает животное севера. В случае верного ответа раздаются аплодисменты. Слайд №14 интерактивная игра «Сказочные пазлы». Передвигая части пазлов (выйти из режима «показ слайдов») - ребёнок собирает целое изображение. Слайды 2,5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 15, 16 – содержат анимацию аудиозапись женского голоса «Сказочница Ханде».

Интерактивные игры – являются современным, методом обучения. Неся в себе определенную смысловую нагрузку, они обладают образовательной и развивающей функциями. Красочность, звук и анимация привлекают внимание детей, вызывают желание начать играть, принять непосредственное участие.

Основной задачей интерактивной игры является возможность быть активным участником, что позволяет детям развивать и закреплять освоенные ранее знания.

Обучающие интерактивные игры приучают детей нестандартно мыслить, приучают к самоконтролю при выполнении задания.

Использование интерактивных игр в образовательном процессе позволяет повысить качество усвоения материала, закрепить и углубить знания.

**Цель:** создание условий для ознакомления детей старшего дошкольного возраста с жизнью народов севера.

### **Программное содержание:**

#### **Образовательные:**

- познакомить детей с народами Севера, уточнить знания об их жизни и труде, играх, сказках;
- познакомить с традициями и бытом коренных народов севера;
- расширять представления о родной стране;
- учить соотносить части изображения.

#### **Развивающие:**

- развивать внимание, логическое мышление, память.

#### **Воспитательные:**

- Воспитывать у детей дружеские чувства к национальностям малых народов;

## Оборудование и материал:

Интерактивная доска, презентация «Мы на севере живем» - 16 слайдов с анимацией.

**Предварительная работа;** чтение сказок народов Севера «Кукушка», «Про северное сияние», «Почему у зайца длинные уши?», «Айега».

## Ход занятия:

*Дети заходят в группу становятся перед экраном, под музыку появляется на экране гостья в хантыйском костюме. (слайд 1, 2)*

- Здравствуйте, ребята! Давайте с вами знакомимся! Меня зовут сказочница – Хадне. Я шла к вам с самой тундры, чтобы рассказать о кочевых народах севера, о их жизни, сказках и играх. Давайте, сядем с вами на ковер, и представим, что сидим в тундре у костра.

**Рассказ Сказочница-Хадне.** Далеко на Севере, где тянется снежная, суровая зима, где можно проехать только в оленьей упряжке, живут ненцы, якуты, эвенки, чукчи, эскимосы, нанайцы, коряки и другие народы.



Земля на Севере промерзает глубоко, поэтому здесь растительность бедная. Растут карликовые березы. Они не высокие, корни деревьев уходят не глубоко в землю. На Севере очень много озер. Детям и взрослым мороз не страшен, они все тепло одеты в меховую одежду – (малицу, унты, меховой капор и рукавицы).

- Народы Севера умеют хорошо веселиться. Они устраивают веселые национальные праздники. У них свои национальные танцы, песни, говорят на своем родном языке. И вот, в один из национальных праздников устраивают веселое катание на оленьей упряжке (*демонстрация слайда №3*).

**Воспитатель.** Спасибо тебе Сказочница-Хадне за интересный рассказ. Ребята давайте мы с вами вспомним как называется их одежда.

- Что такое малица? (*верхняя одежда*).

- А что такое унты? (*меховые сапоги*).

- А чем украшена, вся одежда народов Севера? (*украшена национальной вышивкой, узорами*). Ребята давайте поиграем в игру

**«Одень эскимоса» (слайд №4)**

*(проводится игра на интерактивной доске. Убрать лишние предметы одежды. При нажатии звуковой сигнал или аплодисменты. При нажатии на предмет, он исчезает или перемещается в эскимоса.)*

**Сказочница Хадне.** (слайды №5-8). На Севере живут разные народы и многие из них занимаются оленеводством. Олени – очень полезные животные. На них ездят зимой по бездорожью. Как называется легкие длинные сани? (*нарты*).

На Севере разводят оленей. Их огромные стада пасутся в Тундре. Кто помнит, что едят олени? (*мох*).

У оленей вкусное мясо, теплый мех. Оленеводы заботятся об оленях, пасут стада.



Народы Севера очень хорошие охотники. Ребята, а вы знаете какие животные живут в их краях?

**Игра «Кто лишний»** Слайд №9

*(На интерактивной доске убираем лишнее животное. Нажать на экране животное которое не проживает в данной местности, и ориентировать свой ответ. Если животное живет раздается звук «ой», если не живет – аплодисменты.)*

**Сказочница-Ходне.** (слайды 10-13) Так же у малых народов есть свое устное, народное творчество. Сказки передаются из поколения в поколение, из уст в уста. Раньше у малых народов не было ни книг, ни машинок и компьютеров. Все информация передавалась от старшего поколения к младшему. Зачастую, это бывало возле костра, собиралась вся семья, или внутри чума, возле печки, старейшина в семье рассказывал, сказки и делился опытом оленеводства и рыболовства.

Ребята, а какие вы знаете сказки Ямала? *(дети называют сказки)*

**Воспитатель.** Давайте соберем картинки по этим сказкам.

**«Сказочные пазлы»** (слайд №14)

*(игра на интерактивной доске. Передвигая части пазлов, собрать целое изображение. Сказочница-Ходне: -Какие вы молодцы! Ну что ж, мне пора в тундру, другие ребята заждались моих сказок. Давайте напоследок сыграем еще в одну очень интересную игру, называется она*



**«У оленя дом большой».**

**Сказочница-Ходне.** (слайды № 15, 16) Спасибо вам за игру ребята! До новых встреч, до свидания!

**Список литературы:**

Архарова, Л.И. Воспитание на народных традициях / Л.И. Архарова // Воспитание патриотизма, дружбы народов, веротерпимости. Материалы Всероссийской научно-практической конференции (Москва, 16-17 ноября 1999). - М., 2001. - С. 204-205.

Арсалиев, Ш.М. Традиционная культура воспитания в действии / Ш.М. Арсалиев // Этнос и личность: исторический путь. Проблемы и перспективы развития. Материалы межрегиональной научно-практической конференции. - Москва-Чебоксары, 2003. - С. 180.

Апполонова, Н. Приобщение дошкольников к русской национальной культуре / Н. Апполонова // Дошкольное воспитание. - 1991. - № 4. - С. 33-37.

Алешина, Н.В. Знакомим дошкольников с родным городом / Н.В. Алешина. - М.: Прогресс, 1999. - 122 с.

Вераксы, Н. Е., Комаровой, Т. С., Васильевой, М. А. От рождения до школы. / Под ред. Вераксы Н. Е., Комаровой Т. С., Васильевой М. А./Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования. -- М.: Мозаика Синтез, Бахтин, Ю. К. Патриотическое воспитание как основа формирования нравственно здоровой личности [Текст] / Ю. К. Бахтин // Молодой ученый. - 2014. - №10. -- С. 349-352.352.2014. -- 368 с.

## Конспект непосредственно образовательной деятельности по познавательному развитию «Поможем Весне!».

Жирова Н.П., воспитатель МДОУ «ЦРР №10 «Росинка».

*«Другого ничего в природе  
нет ни здесь, ни там, в  
космических глубинах: все — от  
песчинок малых до планет — из  
элементов состоит единых.»*

*С. Щипачев*

Развитие математических способностей старших дошкольников может проходить не только в непосредственно образовательной деятельности по математике, но и при проведении интегрированных занятий.

Интеграция математического и экологического содержания формирует целостную картину мира, развивает экологическую грамотность, помогает усвоить экологические представления, овладеть разными способами познавательной деятельности.

**Тема:** Конспект НОД по познавательному развитию «Поможем Весне!».

**Возраст детей:** 6 – 7 лет, подготовительная группа.

**Цель:** Развитие у старших дошкольников познавательной активности, любознательности.

**Задачи:**

1. Продолжать расширять и уточнять знания детей об окружающем;
2. Учить детей использовать полученные знания при решении различных проблемных ситуаций;
3. Уточнить знания детей о характерных признаках весны;
4. Закреплять представления детей о временах года, месяцах, днях недели, частях суток;
5. Закреплять умение детей проводить анализ геометрических форм;
6. Совершенствовать навыки счета в прямом и обратном порядке в пределах 10;
7. Продолжать формировать умение решать логические задачи;
8. Развивать сообразительность, умение самостоятельно решать поставленные задачи;
9. Развивать связную речь, учить высказывать предложения и делать простейшие выводы;
10. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми;
11. Развивать стремление оказывать помощь другим;
12. Формировать умение не перебивать других, выслушивать до конца.

**Формирование целевых ориентиров:** активно действует, проявляет инициативу, решает вопросы проблемного характера, способен к принятию собственных решений, делает выбор.

**Формы организации детской деятельности:** работа в парах, работа в командах, индивидуально.

**Используемые технологии:** ИКТ, Игровые, Здоровье сберегающие, Кубики Никитина

**Методы и приёмы:** Вопросы к детям, интерактивная игра, составление числового ряда, задания на сложение и вычитание

**Предшествующая работа:** Беседы об изменениях в природе весной, рассматривание картин о весне великих художников, прослушивание стихов и рассказов о весне, игры с кубиками Никитина, решение примеров

**Оборудование для педагога:** Телевизор, презентация Power Point, аудиозапись голоса Весны

**Оборудование для детей:** Проталины из бумаги с цифрами от 1 до 10, кубики Никитина (1 коробка на пару детей), схема цветка, лист с заданиями на сложение и вычитание (на каждого ребенка)

**Где и кем может быть использован:** Конспект может быть использован педагогами дошкольных образовательных учреждений.

### **Ход образовательной деятельности:**

**Воспитатель:** Ребята, мне на телефон сегодня пришло сообщение

*Звучит аудиозапись:*

*«Ребята, злая колдунья заколдовала меня в своем замке, и я никак не могу освободиться. Помогите мне, пожалуйста, освободите меня.»*

**Слайд 1** На слайде появляется замок, закрытый 6-ю замками



**Воспитатель:** Что же делать?

**Дети:** Помочь

**Воспитатель:** Ребята, а что произойдет, если весна не наступит? Какие изменения происходят в природе?

**Дети:** Весной природа пробуждается от зимнего сна. Солнышко начинает ярко светить и пригревать землю. Тает снег, появляются первые ручейки, на деревьях набухают почки, перелетные птицы возвращаются из теплых стран, появляются первые весенние цветы.

**Воспитатель:** Колдовство исчезнет, если мы не испугаемся трудностей и выполним все задания колдуньи. Ребята, поможем весне?

**Воспитатель:** А вот и первое задание.

1. Ребята, скажите, какой сегодня день недели?
2. Какой день недели был вчера?
3. Какой день недели наступит завтра?
4. Назовите все дни недели?
5. Какие части суток вы знаете?
6. Сколько месяцев в году?
7. Назовите все месяцы?
8. Сколько весенних месяцев?
9. Назовите весенние месяцы по порядку?

**Воспитатель:** Если мы ответили правильно на все вопросы, то замочек откроется.

### **Слайд 3 - Замочек открывается**

**Воспитатель:** Какие весенние приметы вы знаете?

**Слайд 4 - Интерактивная игра** (для перехода на следующий слайд нажать на значок «Домик» в левом нижнем углу экрана)

### **Слайд 5 - Замочек открывается**

**Воспитатель:** Ребята, посмотрите коварная колдунья превратила солнце и солнечные лучики в сосульки

**Физминутка**



	<i>острым концом показываем вниз по очереди каждой рукой</i>
Сели на карниз	<i>Садимся на корточки</i>
Шаловливые сосульки	<i>Так же</i>
Посмотрели вниз	<i>Наклоняем голову</i>
Посмотрели, чем заняться?	<i>Пожимаем плечами</i>
Стали каплями кидаться	<i>Взмахиваем кистями рук одновременно</i>
Целый день идет трезвон: Дили-дили, дили-дон	<i>Взмахиваем кистями рук по очереди</i>

### **Слайд 6**

Воспитатель: Давайте попробуем их разморозить. Как вы думаете какая геометрическая фигура здесь лишняя? (*Квадрат*)

Воспитатель: Как по-другому назвать? (*Четырехугольник*)

Какие еще четырехугольники вы знаете (*ромб, прямоугольник, трапеция*)

Воспитатель: Как называются все остальные фигуры (*Треугольники*)

### **Слайд 7 - Замочек открывается**

Воспитатель: Солнышко засветило жарко, растопило снежные сугробы, и на земле появились проталины. Что такое проталины?

Дети: Это место, где снег растаял, и виднеется земля или первая травка.

Воспитатель: У меня есть очень много проталин и для следующего задания нам нужно разделить на две команды по 6 человек

Воспитатель: Одна команда из проталин, на которых написаны цифры, выкладывает числовой ряд от 1 до 10, другая от 10 до 1

*Выкладывают числовой ряд*

Воспитатель: Давайте посчитаем проталины от 1 до 10, а теперь обратный счет от 10 до 1

Если мы выполнили это задание правильно, то еще один замочек откроется

### **Слайд 8 - Замочек открывается**

Появились проталины, а на проталинках вместе с первой травкой появляются первые цветочки. Какие первоцветы вы знаете? (*тюльпан, фиалка, ландыш, нарцисс, гиацинт, крокус, одуванчик, мать-и-мачеха, подснежники.*)

### **Слайд 9**

Воспитатель: Чтобы открыть следующий замок нужно выложить цветок из кубиков (*Работа в парах*)

### **Слайд 10 - Замочек открывается**

Воспитатель: А что еще происходит весной?

Дети: Весной прилетают перелетные птицы, строят себе гнезда и высиживают птенцов.

Воспитатель: Назовите, каких перелетных птиц вы знаете?

Дети: Жаворонок, грач, скворец, ласточка, кукушка, стриж, соловей, лебедь, цапля, гусь, зарянка, зяблик, зимородок, трясогузка

## Слайд 11

**Воспитатель:** Следующее задание. Нам нужно выполнить действие сложение и соединить птиц с гнездами.

**Дети:** Работают индивидуально



## Слайд 12 - Замочек открывается.

**Воспитатель:** Ну что, ребята, мы с вами сегодня расколдовали весну.

Какие коварные задания приготовила для нас колдунья? (*вспоминают задания*)

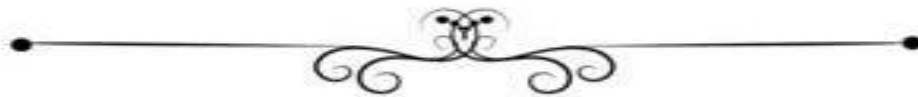
Спасибо ребята, вам за помощь, вы мне очень помогли, одна бы я не справилась.

[Презентация к конспекту](#)

<https://disk.yandex.ru/i/HE1LXxQmIdA55A>

### Источники:

1. Примерная образовательная программа дошкольного образования «Детство» И.Бабаева, А.Г.Гогоберидзе, О.В. Солнцева и др.
2. <https://infourok.ru/obuchenie-detey-starshego-doshkolnogo-vozrasta-resheniyu-arifmeticheskikh-zadach-3120537.html>
3. <https://www.maam.ru/detskijasad/konspekt-zanjatija-po-matematike-v-podgotovitelnoi-grupe-vesna-vesna-podi-syuda.html>



### Конспект непосредственно образовательной деятельности по речевому развитию «Какие разные бывают пуговицы».

*Жукова О.Н., воспитатель МДОУ «ЦРР №10 «Росинка».*

**Возраст детей:** 4 - 5 лет, средняя группа

**Цель:** Расширить знания детей об одежде, о пуговицах.

**Задачи:**

- Обогащать словарь детей названиями материалов, из которых изготовлены предметы (пуговицы);
- Учить детей образовывать прилагательные от существительных;
- Учить детей подбирать предметы по двум признакам с помощью схемы;
- Продолжать учить детей отвечать на поставленные вопросы, слушать ответы друг друга;
- Закрепить знания детей о профессии швеи;
- Развивать мелкую моторику пальцев рук, тактильное восприятие, внимание.

**Формы организации детской деятельности:** работа в командах, индивидуально.

**Используемые технологии:** ИКТ, игровые, здоровьесберегающие.

**Методы и приёмы:** Вопросы к детям, беседа, интерактивная презентация, подвижная игра «Иголка - нитка», поисковая деятельность, рефлексия.

**Предшествующая работа:** Беседы об одежде, рассматривание иллюстраций.

**Оборудование для педагога:** Телевизор, презентация Power Point.

**Оборудование для детей:** макеты одежды без пуговиц, пуговицы разной формы, цвета, размера, структуры.

**Где и кем может быть использован:** Конспект может быть использован педагогами дошкольных образовательных учреждений.

**Ход образовательной деятельности.**

**Воспитатель:** Здравствуйте, Ребята, сегодня к нам пришли гости, давайте с ними поздороваемся.

**Дети:** Здравствуйте!

**Воспитатель:** Какое у вас сегодня настроение?

**Дети:** Хорошее, радостное, нормальное, веселое...

**Воспитатель:** Посмотрите, к нам гостя пришла. Это девочка Маша.

**Воспитатель:** Скажите, а какое настроение у Машеньки?

**Дети:** Грустное, невеселое, унылое

**Воспитатель:** Если девочка плачет, значит какое у нее настроение?

**Дети:** Плаксивое.

**Воспитатель:** А почему? Как вы думаете?

**Дети:** Не может одеться, мама отругала, обиделась и т.д.

**Воспитатель:** Ребята, а вы умеете хранить секреты? (да)

- Тогда я вам открою один. Дело в том, что Машу очень часто называют растеряшей.

- Как думаете, почему ее так называют?

**Дети:** Ее так называют потому, что она все теряет.

**Воспитатель:** А как еще можно назвать человека, который не следит за своими вещами и внешним видом? Какой это человек?

**Дети:** Неряшливый, неопрятный, неаккуратный...

**Воспитатель:** Да, Маша не следит за своими вещами, и у нее постоянно что-то теряется. На этот раз она хотела пойти гулять, но обнаружила, что некоторые вещи куда-то делись

**Воспитатель:** Поможете Маше найти ее одежду. Она где-то здесь валяется. Давайте поищем, а найденную одежду положим на стол.

**Воспитатель:** Отойдем подальше и внимательно ее рассмотрим. Что это?

**Дети:** Штанишки.

**Воспитатель:** А как эти штаны называются?

**Дети:** Джинсы

**Воспитатель:** А они какие на ощупь, по цвету, по плотности, по толщине?

**Дети:** Плотные, теплые, синие, шершавые.

**Воспитатель:** А это что?

**Дети:** Кофта

**Воспитатель:** А она какая на ощупь, по плотности, по цвету?

**Дети:** Легкая, тонкая, белая.

**Воспитатель:** Что это?

**Дети:** Куртка.

**Воспитатель:** А куртка какая на ощупь?

**Дети:** Толстая, теплая, плотная, белая, шершавая и т.д.

**Воспитатель:** Ой, посмотрите, с этой одеждой все в порядке?

**Дети:** Нет, на одежде нет пуговиц.

**Воспитатель:** Ребята, а разве нельзя ходить с оторванными пуговицами?

**Дети:** Нет, потому что одежда не застегнется.

**Воспитатель:** Ну и что? Вот оденет Маша штанишки и пойдет на улицу. Что случится, если не будет пуговиц?

**Дети:** Штаны могут упасть, ноги замерзнут, неудобно.

**Воспитатель:** А куртку можно без пуговиц носить? Почему?

**Дети:** Нет. Можно замерзнуть, заболеть.

**Воспитатель:** Молодцы, ребята. Но дело в том, что Маше для одежды нужны такие пуговицы, какие у нее были. Маша еще маленькая и не умеет писать, поэтому она нарисовала, какие пуговицы ей нужны. Давайте посмотрим. Внимание на экран.



**(Слайд со штанами и схемой)**

**Воспитатель:** Посмотрите, какой формы пуговица нужна для штанов?

**Дети:** Круглой.

**Воспитатель:** А какого размера?

**Дети:** Маленького.

**Воспитатель:** На разносах лежат пуговицы. Давайте с вами найдем маленькие круглые пуговицы и

положим их на штанишки.

**(дети ищут пуговицы, подходят к столу)**

**Воспитатель:** Давайте вспомним, какие пуговицы мы искали?

**Дети:** Маленькие, круглые.

**Воспитатель:** Сейчас проверим, правильно ли вы подобрали пуговицы для штанов.

**(Рассматриваем пуговицы, обсуждаем, какие нужны.)**

**Воспитатель:** Посмотрите, какую интересную пуговицу я нашла.

**(Показываю большую синюю пуговицу)**

**Воспитатель:** Потрогайте, какая она на ощупь?

**Дети:** Гладкая, твердая.

**Воспитатель:** А такая пуговица подойдет для штанов?

**Дети:** Нет

**Воспитатель:** А почему? Она же красивая! И по цвету подходит.

**Дети:** Она слишком большая, будет неудобно, надо маленькую пуговицу.

**(Беру стеклянную)**

**Воспитатель:** Из чего эта пуговица?

**Дети:** Из стекла.

**Воспитатель:** Значит она какая?

**Дети:** Стеклянная.

**(Беру выбранную пластмассовую пуговицу)**

**Воспитатель:** Ребята, а какая эта пуговица?

**Дети:** Пластмассовая.

**Воспитатель:** Значит она из чего сделана?

**Дети:** Из пластмассы.

**(Беру металлическую пуговицу)**

**Воспитатель:** Ой, а эта пуговица из чего?

**Дети:** Из металла, железа.

**Воспитатель:** Значит она какая?

**Дети:** Металлическая, железная

**Воспитатель:** Давайте найдем одну самую маленькую пуговицу, а остальные уберем в коробочку.

**( Выбираем одну пуговицу, убираем в коробочку лишние)**

**Воспитатель:** Дети, а что нужно одевать после штанов?

**Дети:** Кофту



**(Слайд с кофтой и схемой)**

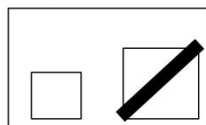
**Воспитатель:** А для кофты какие пуговицы нужны Маше?

**Дети:** Маленькие, квадратные.

**Воспитатель:** Давайте их поищем.

**(дети ищут пуговицы, подходят к столу)**

**Воспитатель:** Напомните, какие вы выбрали пуговицы к кофте?



**Дети:** Маленькие, квадратные.

**(Проверяем правильность, показываю пуговицу синего цвета)**

**Воспитатель:** Какого цвета эта пуговица?

**Дети:** Синего

**(Показываю двухцветную пуговицу )**

**Воспитатель:** Какого цвета эта пуговица?

**Дети:** Красно-коричневая

**Воспитатель:** Как узнать, сколько надо пуговиц на кофту?

**Дети:** Посчитать петельки.

**Воспитатель:** Давайте посчитаем, сколько на кофте петель для пуговиц?

**Дети:** Четыре

**Воспитатель:** Значит, сколько нам нужно пуговиц?

**Дети:** Четыре

**Воспитатель:** Давайте выберем столько одинаковых пуговиц, сколько нам необходимо для кофты.

**(Дети выбирают, прикладывают и считают, проверяем правильность)**

**Воспитатель:** Молодцы, я думаю, что Маше понравится ваш выбор. Ребята, что нужно, для того чтобы пришить пуговицу на одежду?

**Дети:** Иголка с ниткой.

**Воспитатель:** Правильно, давайте поиграем в игру. «Иголка, нитка, узелок». Несколько человек вставайте в круг, остальные возьмитесь за руки и встаньте в линеечку. Держитесь крепко, чтобы ниточка не порвалась.

**(Держу обруч, а дети проходят через него взявшись за руки, пришивают пуговицу.)**

**Подвижная игра «Иголка - нитка»**

Нитка с иглой – подружки!

Нитка игле вставляется в ушко.

Заштопают пододеяльник, подушку.

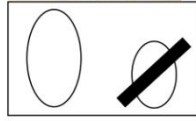
Пуговицы ровно пришьют.

Вместе починят игрушки.

**Воспитатель:** Молодец ниточка ни разу не порвалась, крепко пришила пуговицу.

**Воспитатель:** К чему нам еще осталось подобрать пуговицы?

**Дети:** К курточке.



**(Слайд с курткой и схемой)**

**Воспитатель:** Давайте быстрее, Маша очень хочет гулять, посмотрим, а для куртки какие пуговицы нужны Маше?

**Дети:** Большие, овальные

**Воспитатель:** Давайте поищем такие пуговицы

**Воспитатель:** Напомните, какие вы собирали пуговицы к куртке?

**Дети:** Большие, овальные

**(Проверяем правильность, показываю маленькую круглую пуговицу)**

**Воспитатель:** А какая эта пуговица?

**Дети:** Шершавая, маленькая, красивая, блестящая и т.д.

**Воспитатель:** А такая пуговица подойдет для куртки?

**Дети:** Нет

**Воспитатель:** А почему?

**Дети:** Она маленькая.

**Воспитатель:** Зато красивая, блестящая. А почему маленькая не подойдет на куртку?

**Дети:** Петельки большие, не будет пуговица держать, будет расстегиваться.

**Воспитатель:** Давайте посчитаем, сколько на куртке петель для пуговиц?

**Дети:** Три

**Воспитатель:** Значит, сколько нам нужно пуговиц?

**Дети:** Три

**Воспитатель:** Давайте выберем столько одинаковых по форме и размеру, но разных по цвету пуговиц, сколько нам необходимо для куртки.

**(Дети выбирают, прикладывают и считают, проверяем правильность)**

**Воспитатель:** Молодцы, я думаю, что Маше понравится ваш выбор.

**Воспитатель:** Ребята, а как вы думаете, эти вещи можно уже одевать па прогулку?

**Дети:** Нет

**Воспитатель:** А почему?

**Дети:** Пуговицы не пришиты

**Воспитатель:** А Маша сама может пришить пуговицы?

**Дети:** Нет, она маленькая, а иголка острая, она может уколоться.

**Воспитатель:** А к кому обратиться Маше – растеряше, чтобы пришили пуговицы?

**Дети:** Маме, бабушке, взрослым.

**Воспитатель:** А человек, какой профессии может починить или сшить одежду?

**Дети:** Швея, портной.

**Воспитатель:** А у нас в детском саду есть швея?

**Дети:** Да

**Воспитатель:** А чем занимается Алена Владиславовна?

**Дети:** Шьет костюмы, фартуки для дежурств, шьет постельное белье....

**Воспитатель:** Что нужно ей для работы?

**Дети:** Нитки, ткань, швейная машинка, линейка, утюг....

**Воспитатель:** Давайте эти вещи мы отдадим А.В. Она пришьет пуговицы и Маша сможет пойти гулять.

**Воспитатель:** Давайте посмотрим, какое у Маши стало настроение?

**(Слайд Маша радостная)**

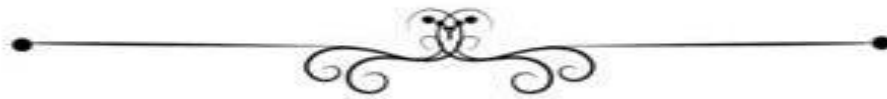
**Дети:** Маша веселая, радостная

**Воспитатель:** Ребята, а вам понравилось помогать Маше? (Да)

**Воспитатель:** Что делали? Как помогали? Что понравилось?

**Дети:** Понравилось искать пуговицы, играть, помогать Маше.

**Воспитатель:** Молодцы! Вы ребята дружные, опрятные, аккуратные. Научили Машеньку следить за своими вещами. Спасибо вам!



## **Матер-класс для педагогов «Цифровые технологии и LEGO конструирование, как средство развития конструкторских способностей у дошкольников».**

*Мустафаева А.А., воспитатель МДОУ «ДС №11 «Ромашка».*

**Продолжительность:** 40 минут

**Цель:** познакомить участников мастер-класса с внедрением LEGO-конструирования и робототехники в образовательный процесс.

**Задачи:**

- познакомить с внедрением LEGO -центра на базе ДО;
- организовать целенаправленную работу по применению LEGO Education Перворобот;
- повысить компетентность молодых педагогов.

**Оборудование:** Персональные компьютер, мультимедийное оборудование.

**Раздаточный материал:** конструкторы LEGO DUPLO на каждого участника. LEGO Education Перворобот – 3 шт.

**Организационный момент** - 1 минута;

**Вводная часть:** Вводная беседа - 3 минуты; Презентация по теме - 6 минут;

**Основная часть:** Практическая часть №1, №2 – 20 мин.

Демонстрация проекта, занявшего 1 место на Региональных соревнованиях по образовательной робототехнике - 5 минут

**Заключительная часть:** Подведение итогов - 3 минуты; Рефлексия - 2 минуты.

### **Ход мастер-класса:**

**Организационный момент.** *Когда заходят на мероприятие выбирают фишку определённого цвета, рассаживаются за столы по цвету фишки.*

Здравствуйте уважаемые коллеги! Сегодня мы поговорим о новом направлении в дошкольном образовании робототехнике.

**Вводная часть.** Цифровизация – это процесс современного развития информационного общества, связанный с использованием вычислительной техники, компьютеров и информационных технологий. Внедрение цифровизации во все сферы деятельности человека (производство, сфера услуг, культура, образование и т.д.) обусловлено стремительным прогрессом информационных технологий, микроэлектроники и средств коммуникации, задающих направление вектора развития экономики государства.

Мы живем в мире, который совсем не похож на тот, в котором мы родились. И темп изменений продолжает нарастать. Сегодняшним дошкольникам предстоит работать по профессиям, которых пока нет, использовать технологии, которые еще не созданы, решать задачи, о которых мы можем только догадываться. Но нельзя

забывать, что дети всего мира могут общаться на одном языке - языке игры. Игра помогает им понять сложный, разнообразный мир, в котором они растут. В играх дети развивают свои естественные задатки – воображение, ловкость, эмоции, чувства, интеллект, общение и другие. Дети играют со всем, что попадается им в руки, поэтому им нужны для игр безопасные и прочные вещи.

Современное дошкольное образование должно соответствовать целям опережающего развития. Обратите внимание на экран, на нем представлены фото детей. Скажите, пожалуйста, чем они занимаются? (в процессе игры). Совершенно верно.

Одним из перспективных направлений внедрения цифровизации в образование является обучение робототехнике «Робототехника» - это первый шаг к приобщению дошкольников к техническому творчеству. Но прежде, чем приступить к робототехнике, необходимо подготовить детей к активной конструктивной деятельности. Начиная с LEGO -конструирования, мы даём воспитанникам максимум информации о современной науке и технике, помогаем освоить её и познакомиться с основными принципами конструирования.

Применяя конструктор, мы ставим перед воспитанниками понятные, простые и увлекательные задачи, достигая которых они, сами того не замечая, обучаются. У слова LEGO два значения: «я учусь» и «я складываю». Начиная с простых фигур, ребенок продвигается все дальше и дальше, а видя свои успехи, он становится более уверенным в себе и переходит к следующему, более сложному этапу обучения.

С младшего возраста мы предлагаем детям конструктор LEGO DUPLO. Дети знакомятся с основными деталями этого конструктора, способами скрепления кирпичиков, у детей формируется умение соотносить с образцом результаты собственных действий в конструировании объекта.

В средней группе закрепляем с детьми навыки работы с конструктором LEGO, на основе которых у них формируются новые. В этом возрасте дошкольники учатся не только работать по плану, но и самостоятельно определять этапы будущей постройки, учатся ее анализировать. Добавляется форма работы — это конструирование по замыслу. Дети свободно экспериментируют со строительным материалом.



Начиная со старшего дошкольного возраста включаем занятия по образовательной робототехнике так как в старшей группе (с 5 до 6 лет) конструктивное творчество отличается содержательностью и техническим разнообразием, дошкольники способны не только отбирать детали, но и создавать конструкции по образцу, схеме, чертежу и собственному замыслу.

В подготовительной группе (с 6 до 7 лет) формирование умения планировать свою постройку становится приоритетным.

Особое внимание уделяется развитию творческой фантазии детей: дети конструируют по воображению по предложенной теме и условиям. Таким образом, постройки становятся более разнообразными и динамичными.

В нашем детском саду 46 комплектов конструктора LEGO DUPLO и все они на разную тему. Покупать в каждую группу все 46 комплектов, во-первых – дорого, а во-вторых - их попросту негде будет хранить. Из этой ситуации мы



*Сюжетное Lego -конструирование*



вышли следующим образом: мы разделили конструктор по возрастам и разработали план график. Каждая группа 1 раз в две недели получает 1 набор. Через две недели, в определённый день, воспитатели приходят и меняют конструктор. Таким образом, в течение года каждая группа имеет возможность обыграть 15 тем. А сейчас я предлагаю Вам окунуться в мир Лего и увидеть, как это происходит на практике.

### **Практическая часть №1 из LEGO (с усложнением)**

**Задание №1** У Вас на столах стоят корзинки с конструктором LEGO. Ваша задача собрать модель по схеме.

**Вопросы для команды, закончившей быстрее:** Какого цвета детали, формы, как называются? Как у вас получилось собрать так быстро вашу модель?

Таким образом, я и работаю, во время занятий с воспитанниками спрашиваю, закрепляю название деталей, цвета.

**Задание № 2** Разберите, пожалуйста, свою модель. Следующее задание: собрать модель по теме «Птицы».

**Вопросы для команды, закончившей быстрее:** Какая птица получилась? Все ли детали использовали? Сколько деталей осталось?

Какие разные у нас получились результаты. Почему так получилось, как вы думаете? Вспомните мою инструкцию... Я вам говорила сколько деталей использовать? Совершенно верно, не было чёткой инструкции. Занимаясь с детьми, нужно учитывать правило: давать чёткую и понятную для детей инструкцию. Какое задание вам было выполнять сложнее?

#### **Вопросы каждой команде:**

- Какие задачи, решались в процессе работы с конструктором?
- Какие образовательные области были задействованы? (речевое развитие, познавательное развитие, худ. эстетическое, социально-коммуникативное, физическое) Все области были задействованы, но конструктивной деятельности уделяется особое внимание.
- С каким возрастом можно применять такие задания? (со среднего возраста.)
- Какие навыки развиваются у детей в процессе таких занятий? (конструктивные навыки).

Сейчас, я вам предлагаю окунуться в мир робототехники.

### **Практическая часть №2 из LEGO Education.**

Ну и для следующего задания Вам необходим ноутбук и **LEGO Education Перворобот**. Откройте, пожалуйста, все ноутбуки. У Вас на экране схемы для сбора «Нападающего»

Всем командам нужно собрать «Нападающего», опираясь на схему. В робототехнике, как и в LEGO все идёт от простого к сложному. Занятия, на которых «шум» – это норма, «разговоры» – это не болтовня, «движение» – это необходимость. Но **LEGO** не просто занимательная игра, это работа ума и рук.

А сейчас я Вас попрошу отставить конструктор в сторону. В нашем детском саду проводится кружок по образовательной робототехнике. Работа в кружке включает 3 этапа обучения:

**1-этап «Первые механизмы».** На этом этапе дети работают с конструктором LEGO Education. Здесь дети знакомятся с такими деталями как ось, зубчатые колёса. Дети занимаются этим конструктором три месяца (до нового года), потом переходят ко второму этапу

**2-этап «Перворобот»** На этом этапе дети знакомятся с программой, которая включает в себя палитру, первые шаги, здесь идет обучение, что такое мотор и как он работает, как работают датчики наклона о движения и шкивы и ремни. Как

только дети освоили, как это работает, переходим к разделу забавные механизмы, где дети конструируют по схеме и программируют, чтобы вертушка закрутилась, птицы и самолет полетали.

**3-этап «Сложный - конструктор».** Здесь конструирование усложняется, дети собирают по заданной теме либо по замыслу, задача детей, чтобы конструкция пришла в движение.

Сейчас я работаю с детьми подготовительной группы, они прошли все этапы обучения и сейчас самые способные уже собирают целые сюжеты по замыслу.

#### **Заключительная часть.**

Как мы видим, конструктор - важнейший спутник детства, позволяющий детям учиться играя. Каждая постройка - это фантастическое приключение, каждый раз необычное, всегда веселое, познавательное и желанное.

В заключение нашей встречи предлагаю построить пирамиду эмоций.

Кирпичик красного цвета означает, что вам понравился данный мастер-класс, зеленого – то, что мастер-класс понравился, но вы еще что-то хотели бы увидеть, ну, а кирпичик желтого цвета покажет, что вам ничего не понравилось.

Все строят пирамиду своих эмоций из деталей Лего трех цветов. Спасибо всем за участие в мастер-классе!



Проект "Нефтеград"