

Матеріали

Автор: Марчак Вікторія Вікторівна

□

**Департамент освіти
Вінницької міської ради
Міський методичний кабінет
Дошкільний навчальний заклад №51**

**«Хід Конем»
Дидактична гра**

номінація «Дидактичні ігри»

Молошнюк Людмила Василівна

вихователь-методист

«спеціаліст I категорії»

Атаманенко Оксана В'ячеславівна

вихователь

«спеціаліст I категорії»

Бабюк Неля Володимирівна

вихователь

«спеціаліст вищої категорії»

Білявська Ірина Іванівна

вихователь 8 т.р.

м. Вінниця

2016

Автори: **Молошнюк Людмила Василівна**, вихователь-методист,
Атаманенко Оксана В'ячеславівна, вихователь, **Бабюк Неля
Володимирівна**, вихователь, **Білявська Ірина Іванівна**, вихователь
дошкільного навчального закладу №51.

**Молошнюк Людмила Василівна, Атаманенко Оксана В'ячеславівна,
Бабюк Неля Володимирівна, Білявська Ірина Іванівна.** Хід конем
дидактична гра /Л. В. Молошнюк, О. В. Атаманенко, Н. В.Бабюк, І. І.Білявська.
Вінниця:ММК, 2016. 51с.

Рецензенти:

Атаманенко О. В., завідувача дошкільним навчальним закладом №51
Сокиринська Н. Д., методист міського методичного кабінету Департаменту
освіти Вінницької міської ради.

Рекомендовано педагогічною радою

дошкільного навчального закладу №51

(Протокол №1 від 29.11.2015р.)

Дидактична гра розрахована для дітей старшого дошкільного віку. Зміст спрямований на підвищення показників успішного розвитку дітей старшого дошкільного віку з різних розділів чинної програми «Дитина». Яскраве обладнання, цікаві, логічні завдання, що диференційовані за рівнем розвитку, сприяють розвитку логічного мислення, творчих здібностей, надають можливість кожній дитині розкрити свій потенціал. Для вихователів ДНЗ та студентів за спеціальністю «Дошкільна освіта».

Зміст

Передмова 4

I. Сучасні підходи до спеціально організованої навчальної діяльності дітей дошкільного віку.

1.1. Сучасне заняття: яке воно? 6

1.2. Педагогічний дизайн заняття. 7

1.3. Гра - подорож - цікава ідея для педагогічного дизайну заняття. 9

II. Авторська дидактична гра «Хід конем»

2.1. Опис авторської дидактичної гри-подорожі для дітей 6-го року життя «Хід конем» 10

2.2. Характеристика авторської дидактичної гри-подорожі для дітей 6-го року життя «Хід конем» 14

2.3. Результативність використання дидактичної гри в навчальній діяльності з дітьми старшого дошкільного віку. 19

Висновок 20

Додатки

Передмова

Посібник, що перед вами, може бути цікавий всім тим, хто має стосунок до процесу навчання дітей дошкільного віку, оскільки присвячений сучасним підходам до організації навчальної діяльності. Він допоможе вам поповнити знання з цього питання і організувати практичну діяльність із застосуванням апробованої авторської гри – подорожі, яка дасть можливість зробити заняття сучасним, цікавим та пізнавальним.

В першому розділі «Сучасні підходи до спеціально організованої навчальної діяльності дітей дошкільного віку» викладено наше розуміння поняття «сучасне заняття», педагогічні умови його ефективної організації, необхідні уміння та навички вихователя, важливі для практики. Принципово новою і цікавою є рубрика «Педагогічний дизайн заняття», в якій висвітлено системний підхід до побудови навчального процесу, що передбачає реалізацію чотирьох компонентів:

предметно-просторового, пізнавально-діяльнісного, соціально-особистісного, рефлексивно-творчого та розглянуто зміст кожного компонента. Саме це питання зацікавить молодих педагогів та студентів – дошкільників.

Діти всіх народів світу мають спільну характерну рису – вроджений потяг до гри. Переоцінити її значення в житті дитини важко. А уявити дитинство без неї взагалі не можливо. Гра – це «чарівна скринька», за допомогою якої можна навчитися малювати, писати і, головне, - мислити,

спостерігати, доводити, розуміти і творити. Існує багато видів ігор, але детальніше в другому розділі ми зупинились на іграх – подорожах, а саме авторській дидактичній грі – подорожі «Хід конем», яка апробована та результативна. Її можна використовувати як на заняттях з різних розділів програми виховання і навчання дітей від 2 до 7 років «Дитина», за якою працює заклад, так і в інших режимних моментах. Всі ігрові завдання диференційовані за рівнем розвитку та включають в себе пізнавальний, розвивальний і виховний зміст. Під час гри – подорожі, яка являється грою з правилами, діти уважні, зосереджені й дисципліновані. Тому застосування на заняттях такого виду ігор створює в дітей бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких розв'язується те чи інше розумове завдання, підтримують і підсилюють інтерес дітей до навчання. Ігри такого типу створюють ситуацію залученості. Дітям в стані залученості характерні певний ступінь зосередженості, спрямованість, концентрація уваги, внутрішня мотивація та стимул. А головне в стані залученості дитина отримує величезне почуття задоволення.

Дана гра сприяє систематизації та поглибленню знань дітей з усіх освітніх ліній Базового компонента дошкільної освіти. В ході гри реалізується природне прагнення дитини до пізнання. Таким чином все вище викладене розкриває **актуальність** розгляданого посібника. **Метою** ж роботи є розкриття сутності і особливості дидактичних ігор – подорожей як форми активізації пізнавальної діяльності дошкільників, сприяння розвитку у дітей активності, самостійності, віри в свої сили, розуміння, що від успіху кожного залежить успіх гри; створення ефективних умов для здійснення загального розвитку дошкільників, який є основою формування особистості.

Стараймося, щоб гра не була епізодом, а проходила б крізь усе життя дитини. Бо гра – це творчість, гра – це праця, а праця – шлях дітей до пізнання світу.

I. Сучасні підходи до спеціально організованої навчальної діяльності дітей дошкільного віку.

1.1. Сучасне заняття: яке воно?

*Якщо хочеш, щоб люди збудували корабель,
не наказуй їм іти в лістазаготовляти деревину.
Зроби так, щоб вони полюбили море.
Антуан де Сент-Екзюпері*

Новий час, нові завдання дошкільної освіти пред'являють нові вимоги до навчального закладу, до вихователя, його праці, а значить і до заняття як основної форми навчально-виховного процесу, спонукають до пошуку. А кожне заняття – це пошук істини. Головна вимога до сучасного заняття – максимальна розумова активність вихованців. Тому організувати навчання слід так, щоб діти якнайбільше діяли, міркували, відповідали. «Чи думаю я про дітей?» – запитання, яке повинно виникати у вихователя ДНЗ, перш ніж він розпочне будь-яку справу, будь-яке заняття. За словами **Н. Гавриш** "Заняття має закінчуватись за хвилину до того, як діти можуть цього захотіти, а не тоді, коли вони вже "стомилися" і в них знизився пізнавальний інтерес". Сучасний педагог відповідальний за розвиток і виховання підростаючого покоління. Саме йому належить переосмислити традиційні функції педагогічної діяльності. Такому педагогу притаманні сучасний світогляд, творчий потенціал, усвідомлення своєї відповідальності перед вихованцями, вміння аналізувати факти, з'ясовувати їх причини. Він гнучкий, відкритий інноваціям, які вміло впроваджує в освітній процес. Робота вихователя – це не тягар чи засіб для матеріального забезпечення, а найперше – джерело творчості та щастя від спілкування з дітьми. Звідси і відповідь на запитання: сучасне заняття – яке воно?. Воно своєрідне та захоплююче, у процесі сучасного заняття без перевантаження, з радістю діти набувають необхідних знань і вмінь, повноцінно розвивають свої здібності, досягаючи високих результатів у навчанні. Кожній дитині потрібно відчувати себе розумною – на основі цього принципу має будуватися сучасне заняття. Як побудувати таке заняття?

1.2. Педагогічний дизайн заняття.

Одним з найуживаніших термінів, який увійшов у наше сучасне життя є «**педагогічний дизайн**». Найпростіше визначення педагогічного дизайну – системний підхід до побудови навчального процесу. Зокрема, він передбачає розроблення дидактичних матеріалів, методів та прийомів навчання, а також оцінювання ефективності їх використання. Педагогічний дизайн заняття – це спланований систематичний процес, що передбачає реалізацію таких чотирьох компонентів:

- предметно-просторового;
- пізнавально-діяльнісного;

- соціально-особистісного;
- рефлексивно-творчого.

Розглянемо зміст кожного з компонентів.

Основна мета організації простору заняття полягає у прагненні педагога побудувати процес навчання так, щоб кожна дитина опинилася у сприятливих для її розвитку умовах, відчула комфортний вплив усього освітнього простору заняття.

Предметно-просторовий компонент заняття містить такі елементи:

- групова кімната, зала для ефективної роботи — тепла, добре освітлена, з необхідним мінімумом зручних модульних меблів;
- естетичний наочний і дидактичний матеріал розвивального характеру;
- технічні засоби навчання (за потребою)
- символічна атрибутика.

Пізнавально-діяльнісний компонент включає забезпечення мотивації пізнавальної діяльності дітей; використання ефективних методів і прийомів залучення дітей до різних видів діяльності; гнучкість і розвивальний характер програмових завдань.

Соціально-особистісний компонент забезпечує розвиток партнерської взаємодії з дітьми; доступність презентації вихователем навчального матеріалу; забезпечення певного психологічного клімату.

Рефлексивно-творчий компонент несе на собі основне навантаження щодо збереження й підвищення самооцінки. Педагогічний дизайн заняття передбачає зв'язок і взаємозалежність компонентів, зокрема:

- просторово-предметного і пізнавально-діялісного компонентів забезпечує мотивацію заняття та активізацію знань;
- пізнавально-діялісного та соціально-особистісного — створює певний психологічний клімат;
- соціально-особистісного і рефлексивно-творчого — створює певний характер взаємовідносин суб'єктів.

Суб'єкти освітнього простору заняття — педагог і діти — перебувають в епіцентрі моделі педагогічного дизайну. Вихователю, безумовно, належить ключова роль в організації освітнього простору заняття. Ні для кого не секрет, що в сучасних дошкільних закладах, а дошкільний навчальний заклад №51 не є виключенням, працюють люди, різні за рівнем професійної самостійності, здатності до творчості. Є творці, "педагоги від Бога", особистісна та діяльнісна модель організації життєдіяльності яких не вписується в жодні стандарти. Є

сумлінні вихователі, які щиро відгукуються на інноваційні рухи, перебувають у постійному пошуку способів вдосконалення своєї роботи, але вони, на жаль, не завжди здатні критично проаналізувати сприйняту інформацію, тож можуть впроваджувати неякісні ідеї, свято вірячи в їхню довершеність. Багато в нас і молодих педагогів, яким не обійтися без слухних порад та рекомендацій. А зрештою, всім педагогам конче потрібні чіткі орієнтири в тому, що можна назвати організацією змісту навчання.

Педагогічний дизайн — це власне процес розроблення таких орієнтирів, педагогічних ситуацій для організації змісту навчання. Зазвичай усе починається з появи первинної ідеї, яка є основою педагогічної ситуації і спрямовує хід роботи над нею. Але як зробити її джерелом якісної, творчої праці дітей, школою пізнання? Ігри - подорожі, на нашу думку, є тією ідеєю, що передбачає реалізацію усіх компонентів педагогічного дизайну заняття.

1.3. Гра - подорож - цікава ідея для педагогічного дизайну сучасного заняття.

В наш час актуальність гри підвищується, так як сучасні діти перенасичені інформацією з телевізора та комп'ютера. Але ці джерела являють собою матеріал для пасивного сприйняття. Саме гра являється практикою використання знань, умінь та навичок, отриманих на занятті або в повсякденному житті. Величезний навчальний та виховний потенціал містить у собі такий вид дидактичних ігор як гра-подорож. Ігри-подорожі здатні перетворити навчання на захоплюючу гру. Граючись, діти вчаться самостійно мислити, використовуючи набуті знання і навички; долаючи перешкоди, вчаться досягати поставленої мети. Ігри такого типу використовуються для того, щоб освітній процес став не лише повчальним, а й цікавим, варіативним, різноманітним. У дітей формується здатність застосовувати отримані знання у практичній діяльності.

Організація пізнавальних занять на базі ігор-подорожей це:

- Заняття, що має нестандартну структуру;
- Педагогічний дизайн заняття на основі гри-подорожі передбачає зв'язок і взаємозалежність усіх компонентів;
- Заняття, на якому педагог не дотримується чітких етапів навчального процесу, методів традиційних видів роботи;
- Суть полягає в такому структуруванні змісту і форм, яке б викликало інтерес дітей і сприяло їхньому оптимальному розвитку й вихованню;
- Це ефективний засіб збудження живого інтересу дітей до навчання.
- Гра-подорож дозволяє цілісно організувати дитячу діяльність на тривалому проміжку часу.

Розроблена педагогами ДНЗ №51 гра-подорож «Хід конем» легко та успішно увійшла в освітній процес закладу. Захопившись такою грою, діти не помічають, що навчаються. Навіть найпасивніші діти включаються в гру з великим бажанням, докладаючи всіх зусиль, щоб не підвести товаришів.

II Авторська дидактична гра - подорож «Хід конем».

2.1. Опис авторської дидактичної гри-подорожі для дітей 6-го року життя «Хід конем»

«Хід конем» - це багатофункціональна авторська настільно - друкована дидактична гра-подорож. Її можна використовувати як на заняттях з різних розділів програми виховання і навчання дітей від 2 до 7 років «Дитина», за якою працює заклад, так і в інших режимних моментах. Всі ігрові завдання диференційовані за рівнем розвитку та включають в себе пізнавальний, розвивальний і виховний зміст.

Паспорт дидактичної гри		
1	Повна назва гри	<i>Настільно-друкована дидактична гра-подорож «Хід конем».</i>
2	Анотація	<i>Гра-подорож здатна перетворити навчання на захоплюючу гру, зробити його джерелом якісної, творчої праці дітей, школою пізнання. Ігри такого типу створюють ситуацію залученості. Дітям в стані залученості характерні певний ступінь зосередженості, спрямованість, концентрація уваги, внутрішня мотивація та стимул. А головне в стані залученості дитина отримує величезне почуття задоволення. Дана гра сприяє систематизації та поглибленню знань дітей з усіх освітніх ліній Базового компонента дошкільної освіти. В ході гри реалізується природне прагнення дитини до пізнання.</i>
3	Вікова спрямованість	<i>Старший дошкільний вік (ігрове поле з власними спрощеними завданнями можна використовувати з дітьми 5-го року життя)</i>
4	Педагогічна цінність гри	<i>Гра спрямована на інтеграцію змісту дошкільної освіти. Вихователь є одночасно і наставником, і рівноправним гравцем. Граючись, діти вчаться самостійно мислити, використовуючи набуті знання і навички; долаючи перешкоди, вчаться досягати поставленої мети, а головне в команді. Старшідошкільники здобувають досвід колективної роботи під час гри – подорожі та усвідомлюють, що від успіхокожного залежить успіх групи. Всі ігрові завдання диференційовані за рівнем розвитку та включають в себе пізнавальний, розвивальний і виховний зміст.</i>

5	Чому гра може претендувати на перемогу	<i>Гра авторська, оригінальна, багатофункціональна, відповідає вимогам Базового компоненту дошкільної освіти, в грі оптимально поєднані ігровий принцип та дидактичні завдання, гра спонукає дітей до активності. Педагоги мають можливість підбирати нові цікаві завдання – гра варіативна; для дітей з різними рівнями розвитку можна використовувати завдання диференційовано. Є можливість інтегровано вирішувати завдання дошкільного навчання і виховання. Ігрове поле багаторазового використання. В грі використані завдання за інноваційною методикою Л. Шелестової, яку впроваджує співавтор гри – подорожі Бабюк Н. В.</i>
6	Дані про колектив авторів	<i>Молошнюк Людмила Василівна, вихователь-методист ДНЗ №51, Атаманенко Оксана В'ячеславівна, вихователь ДНЗ №51, Бабюк Неля Володимирівна, вихователь ДНЗ №51, Білявська Ірина Іванівна, вихователь ДНЗ №51 тел. 26-17-52, вул. Фрунзе, 23, м. Вінниця, 21007</i>

Гра включає в себе серію дидактичних ігрових завдань, що розподілені на вісім блоків. У кожному блоці п'ять і більше ігрових завдань, котрі в свою чергу диференційовані за рівнями розвитку дитини та можуть змінюватися відповідно мети та тематичного циклу (**Додатки**).

I блок. «Цікава грамота» (ігрові завдання за методикою Л. Шелестової: «Яка буква заховалася?», «Знайди взуття для Кота в чоботях», «Склади ланцюжок», «Завантаж машину», «Де чий будиночок?», «Звукова галявина», «Чарівна квітка», «Гості будиночка».

II блок. «Мова рідна, слово рідне» (ігрові завдання: «Пригости тварин соком», «Уміють малята речення складати», «Улюблена іграшка», «Упізнай професію», «Один – багато», «Хто знає, той більше називає», «Похід до зоопарку», «Смішні тварини».

III блок. «Математична скарбничка» (ігрові завдання: «Математичний футбол», «Комашина плутанина», «Листочок для сонечка», «Сліпе лото», «Веселі їжачки», «Знайди геометричну фігуру».

IV блок. «Віконечко в природу» (ігрові завдання: «Хто літає, повзає, плаває», «Як зберегти природу», «Відгадай, що, де росте», «Живе – не живе», «Пори року», «Хто в лісі, хто на подвір'ї», «Зимуючі та перелітні».

V блок. «Природа Космосу» (ігрові завдання: «Сонячна система», «Третій зайвий», «Кому потрібне Сонце», «День і ніч», «Знайди пару». «Знайди тінь», «Запам'ятай», «Склади пазл».

VI блок. «Чарівні фарби, талановиті пальчики» (ігрові завдання: «Збери гусінь», «Міміка», «Бабусина скринька», «Що кому потрібно», «Виклади килимок», «Склади натюрморт, пейзаж, портрет», «Веселий клоун».

VII блок. «Дитина в докiллі» (ігрові завдання: «За покупками підемо», «Ател'є», «Чекаємо гостей», «Розклади одяг», «Склади портфель».

VIII блок. «Безпека життєдіяльності» (ігрові завдання: «Розфарбуй дорожній знак», «Годинник», «Обережно – грип», «Як зберегти зубки», «Щоб шкіра була чистою», «Перейди дорогу», «Правильна і неправильна поведінка в побуті». «Хто з дітей поводить себе правильно».

2.2. Характеристика авторської дидактичної гри-подорожі для дітей 6-го року життя «Хід конем».

Мета дидактичної гри: виховна - створювати позитивний емоційний настрій, що забезпечує пізнавальну активність дітей, підвищення й досягнення об'єктивно можливих результатів діяльності. Виховувати вміння діяти колективом, сконцентрованість, уважність, наполегливість, вміння радіти досягнутому результату; **розвиваюча** - розвивати вміння дітей логічно мислити, чітко діяти за вказівками вихователя, практично використовувати набуті знання, формувати позитивну пізнавальну мотивацію; **навчальна** - вчити дітей, долаючи перешкоди, рухатись до поставленої мети по ігровому полю, користуватися умовно-символічними зображеннями. Підвищувати інтерес до навчальної праці завдяки її різноманітності. Вчити дошкільників знаходити нове у знайомому та знайоме в новому; радіти зі своїх відкриттів, розв'язувати незнайомі завдання, що потребують розумових зусиль. Формувати позитивну пізнавальну мотивацію.

Дидактичні завдання :

I блок. «Цікава грамота»: поглибити знання дітей про елементи мови (речення, слово, склад, звук, буква). Закріплювати вміння часткового звукового аналізу слів: впізнавання окремих звуків (голосних і приголосних) на початку, в кінці та середині заданого слова; добір слів із заданим звуком (самостійний та на основі пропонованих предметних малюнків); встановлення послідовності звуків у мовленому слові нейтральними фішками.

II блок. «Мова рідна, слово рідне»: розвивати зв'язне монологічне мовлення: вправляти у складанні за зразком та планом вихователя

описової розповіді за серією картинок, про іграшку, знайомі речі; удосконалювати граматичну будову мовлення в структурі речення.

III блок «Математична скарбничка»:заохочувати до допитливості, пізнавальної активності, розвитку пізнавальних інтересів на математичному матеріалі.Вправляти у лічбіпредметів в межах 10, які по-різному розміщені на площині (хаотично, лінійно, по колу), встановлення відповідності між цифрою та її назвою (числом); у вмінні складати і обчислювати приклади на додавання і віднімання способом перелічування суми або остачі. Закріпити вміннярозпізнавати геометричні фігури і називати їх.

IV блок. «Віконечко в природу»:підтримувати і розвивати у дітей стійкий інтерес до явищ і об'єктів природи;формувати у дітей уміння виділяти в об'єктах спостереження істотні ознаки, за якими групувати їх, встановлювати зв'язок між об'єктами, явищами оточуючого світу.

V блок. «Природа Космосу»: узагальнювати та систематизуватизнання дітей про Космос, Сонце, Землю. Формувати елементарні уявлення про будову Сонячної системи: назви планет, їх кількість, порядок розташування. Формувати у дітей цілісне сприйняття світу, відчуття усвідомлення зв'язку Землі та Космосу,свого зв'язку з єдиним світом, вміння встановлювати зв'язки і залежності між об'єктами світу, природи.

VI блок. «Чарівні фарби, талановиті пальчики»:уточнити знання про жанри мистецтва. Продовжувати знайомство з народним мистецтвом і творами художніх промислів свого краю Закріпити поняття *цирк, арена,актор, глядач тощо*.Сприятиорієнтуванню на колір, лінію, форму, ритм, композицію як на засоби вираження емоційного стану та настрою, розвивати кольорове сприйняття.

VII блок. «Дитина в довкіллі»:розширювати, уточнювати знання дітей про професії дорослих, значення кожної професії, трудові дії. уявлення про школу, особливості діяльності учня та вчителя.Вчити дітей дотримуватись ігрового партнерства та способів поведінки, норм та етикету спілкування у процесі гри.

VIII блок. «Безпека життєдіяльності»:формувати розуміння того, що здоров'я - це одна з головних цінностей життя,закріпити знання дітей про правильну безпечну поведінку вдома, на вулиці, в природі , в різних ситуаціях. Учити дітей надання правил першої медичної допомоги.

Ігровий задум: шахова фігура вибрана невипадково. Усі шахові фігури пересуваються на дошці тільки прямо, і лише кінь ходить ламаною у формі літери "Г". Хід конем – це дія або прийом, спрямовані на досягнення якоїсь мети без конфліктних ситуацій, але завжди з неочікуваним результатом. Тому в нашій грі – подорожі всі коні стартують та рухаються одночасно ламаною у

формі літери "Г", виконують різні за складністю завдання, за які отримують «підкови» та на фініші їх чекає неочікуваний сюрприз . В кінці подорожі всі коні повертаються до «стайні», відгадують загадку, склавши з частинок, отриманих на фініші, картинку – пазл.

Правила та ігрові дії:

- Діти працюють на ігровому полі. Вони повинні виконати завдання та на фініші створити спільну картинку – відповідь на загадку.
- В грі може приймати участь і більше дітей.
- Ігрові дії на зупинці регламентуються пісочним годинником (2хв.)
- Рухатися далі можна лише після того, як будуть виконані завдання всіма учасниками гри та отримані підкови;
- Працювати самостійно, користуватися тільки власним набором роздаткового матеріалу, так як завдання диференційовані за рівнем розвитку.

Результат гри: результатом гри є спільна картинка – відповідь , складена з частинок, отриманих на фініші. Картинка ніколи не повторюється, тому результат гри для дітей завжди неочікуваний.

Обладнання: ігрове поле, «стайня», шість різнокольорових коней, серія дидактичних ігрових завдань, що розподілені на вісім блоків, «підкови», фінальна картинка, яка змінюється відповідно до дидактичного завдання.

(Фото 1-3)

Хід гри: Перед дітьми розміщене ігрове поле. Лічилкою обирається колір коня, які чекають у «стайні».

Гарні коники гривасті

Різноколірної масті

Взяли яблучка у мене,

Ти собі бери **Зелене**

Гарні коники гривасті

Різноколірної масті

Квітів в полі назбирали

Фіолетовувам дали

Гарні коники гривасті

Різноколірної масті

Сонце вже за хмару тоне

Стало вмить усе **Червоне**

Бігли коники гривасті

Різноколірної масті

Знайшли дзвоник кришталевий

Забирай собі **Рожевий**

Бігли коники гривасті

Різноколірної масті

За конями, у долині

Мчали хмари в небі **Синім**

Повертаються до неньки

Усі коні і **Жовтенький**

Серед поля коні стали

І веселу гру почали!

Вихователь загадує загадку, яку потрібно відгадати та перевірити свою відповідь, склавши картинку на фініші. Кількість ходів в кожному блоці - десять, п'ятий хід - сюрприз, коли гравцеві випадає цей сектор, він має право обрати за бажанням будь-яке завдання в даному блоці, яке діти ще не виконували, сьомий хід - фізкультхвилинка. За допомогою прозорого барабана, в якому знаходяться м'ячі з цифрами, визначається кількість ходів. Всі команди стартують одночасно зі своїх позицій, а потрапивши на певну позначку, отримують завдання від вихователя. Рухатися далі можна лише після того, як будуть виконані завдання всіма учасниками гри та отримані «підкови». Вихователь варіює завдання залежності від рівня розвитку дитини. На фініші діти здають «підкови», які отримали за виконані завдання, отримують частинку пазла та складають картинку - відповідь на загадку.

Фото 1-3. Обладнання до гри

2.3. Результативність використання дидактичної гри в навчальній діяльності з дітьми старшого дошкільного віку.

Позитивний результат від використання гри для навчання має виявитися одразу ж після гри.

Він легко виявляється в моральному задоволенні

від гри її учасників. А. С. Макаренко.

Яскравим прикладом такої гри є авторська дидактична гра-подорож «Хід конем». Чому гра так подобається дітям? Тому, що дана гра дарує радість і захоплення, що сам процес гри сповнений несподіванок, а результат – завжди таємниця. Головною метою гри була **навчальна**. Для дітей вона прихована за ігровою. Водночас, діти почали розуміти навчальний ефект гри, їх позиція у грі була нового нюансу у зв'язку із прагненням стати школярем. У процесі гри дошкільників виробилась звичка середжуватися, самостійно думати, а в використанні дидактичних завдань та дидактичного матеріалу зробив процес навчання цікавим, створив у дітей бадьорість, полегшив засвоєння нового матеріалу. **Развиваючий** характер гри сприяв дитячій активності в експериментуванні, пошуковій і пізнавальній діяльності, дозволив сформувати позитивне відношення до навчання і бажання вчитися в школі. **Виховна:**

старшідошкільники здобули досвід колективної роботи на занятті, усвідомили, що від успіху кожного залежить успіх групи.

Доцільно відмітити, що дидактична гра стала ефективною, коли її використовували систематично, послідовно, дотримуючись головного принципу дидактики: «Від простого до складного». Спочатку ознайомили дітей з ігровим матеріалом, застосовуючи його в повсякденній індивідуальній та груповій роботі, підготовчих вправах, а згодом і під час занять. Автори гри заохочували дітей до частого використання гри у вільний час, адже це дало їм можливість закріпити вжене набуті навички, нові можливості перемогти та пограти з різними партнерами. **Оскільки навчання дошкільнят має бути ігровим, то чільне місце в ньому належить дидактичній грі, яка вчить дитину легко, швидко і цікаво.**

Висновок

Мати дитинство — це передусім мати право на розвиток власної ігрової діяльності, яка є важливою складовою дитячої субкультури. Величезний навчальний та виховний потенціал містить у собі такий вид дидактичних ігор як гра-подорож. На основі аналізу особистого досвіду роботи, можна зробити висновок, що включення ігор-подорожей в зміст безпосередньо організованої діяльності допомагає формувати у дітей нові знання та практично примінити набуті. Щоб навчити дитину, треба не просто передати їй знання і вміння, а й викликати в неї відповідну активність, чому сприяла авторська дидактична гра-подорож «Хід конем». Насамперед - це яскрава наочність. Мотивація у педагогіці завжди була і є одним з найважливіших компонентів навчання. Завдяки яскравій наочності вдалося створити допитливий і позитивний клімат, виробити стійкий інтерес до занять, прискорити досягнення позитивного результату. По-друге, нині, коли у світ дитячої гри впевнено і власно входить комп'ютер та комп'ютерні ігри, гра створена власними руками вихователів популярна і позитивно впливає на всебічний розвиток дитини (**Додатки**). Адже в грі, яка створена рідними вихователями значно більше багатств світопізнання і світорозуміння, ніж у найскладнішій комп'ютерній грі. По-третє, розроблені авторами ігрові завдання сприяли індивідуалізації та диференціації навчання.

Дидактична гра «Хід конем» є мобільною, багатофункціональною та відповідає вимогам Базового компоненту дошкільної освіти. Її можна використовувати як на заняттях з різних розділів програми виховання і навчання дітей від 2 до 7 років «Дитина», за якою працює заклад, так і в інших режимних моментах. Педагоги мають можливість підбирати нові цікаві завдання, так як гра варіативна; для дітей з різними рівнями розвитку можна використовувати завдання диференційовано. Є можливість інтегровано вирішувати завдання дошкільного навчання і

І блок «Цікава грамота»

Язика нема у мене,

Та багато розкажу,

Голови нема у мене

Та усьому научу

Ні очей, ні рук не маю

Але навіть звеселяю

І без ніг я не страждаю,

Бо усюди я буваю. **(Книжка)**





«Яка буква заховалась»

Мета: закріпити вміння складати зображення з окремих частин, впізнавати знайомі літери, називати їх. Розвивати логічне мислення, увагу, уяву, зосередженість. Виховувати зосередженість..

Матеріал: картинки - пазли із зображенням літер.

Ігрові завдання

Вихователь пропонує дітям розглянути картинки -пазли із зображенням тварин, героїв мультфільмів та скласти цілу картинку із окремих частин, впізнати та назвати букву, яка заховалась на картинці.

«Знайди взуття для Кота в чоботях»

Мета: закріпити вміння дітей розрізняти і називати знайомі літери; знаходити їх у складах. Розвивати - мислення, спостережливість, логічне мислення, пізнавальний інтерес. Виховувати уважність, працелюбність, кмітливість.

Матеріал: зображення Кота в чоботях, чоботи з написаними складами.

Ігрові завдання

Вихователь пропонує дітям картинку, де зображений з Котом у чоботях. Звертає увагу дітей, що Кіт не може підібрати собі чоботи, запропонувати дітям допомогти йому та підібрати чоботи з відповідною літерою, яку приніс Кіт (літера викладається на картинці), пропонує назвати її. Далі пропонує дітям знайти відповідну літеру у складах на чоботах, та знайти пару.

«Склади ланцюжок»

Мета: закріпити вміння дітей розрізняти і називати звуки в словах; знаходити їх місце в слові. Розвивати - фонематичний слух, мислення, спостережливість, пізнавальний інтерес. Виховувати уважність, працелюбність, кмітливість.

Матеріал: картки із зображенням предметних картинок, предметні картинки для гри.

Ігрові завдання

Дітям пропонується розглянути картинку, визначити, з яких звуків складається слово, зображене на картинці. Вихователь звертає увагу на останній звук і пропонує знайти серед різних картинок слова, які б починались на останній звук попереднього слова.

«Завантаж машини»

Мета: Закріпити вміння дітей розрізняти знайомі літери, знаходити їх у складах. Розвивати мислення, спостережливість, логічне мислення, пізнавальний інтерес. Виховувати уважність, працелюбність, кмітливність.

Матеріал: зображення вантажних машин з літерами, овочі, фрукти з написаними на них складами.

Ігрові завдання

Вихователь пропонує дітям знайти відповідні літери у складах на овочах або фруктах та завантажити машини.

«Де чий будиночок»

Мета: закріпити вміння дітей розрізняти звучання знайомої літери у слові, впізнавати зображення літери. Розвивати фонематичний слух, логічне мислення, увагу.

Матеріал: будиночки з літерами, картинки із зображенням живих істот.

Ігрові завдання

Вихователь пропонує дітям розглянути будиночки, знайти зображення літер на них. Серед предметних картинок із зображенням живих істот знайти ті, у назві яких є звук на початку слова, що позначається цією літерою та розселити тварин по будиночках.

«Звукова галявина»

Мета: закріпити вміння дітей знаходити місце заданого звука в слові (початок, середина, кінець). Розвивати фонематичний слух, мислення, пізнавальний інтерес. Виховувати уважність, кмітливність.

Матеріал: три квіточки, що позначають початок, середину, кінець слова; «звукова» бджілка, предметні картинки.

Ігрове завдання

Вихователь показує картинку і називає слова з певним звуком, а діти садять «звукову» бджілку на ту квітку, де чують цей звук.

«Чарівна квітка»

Мета: збагачувати словниковий запас дітей, вправляти в умінні визначати

кількість звуків в словах. Розвивати фонематичний слух, мислення. Виховувати уважність, працелюбність, кмітливість.

Матеріал: серединки квіток з цифрами **3, 4, 5**, пелюстки із зображенням предметних картинок.

Ігрове завдання

Вихователь пропонує дітям підібрати до серединки квітки шість пелюсток з предметними картинками, в словах яких є така кількість звуків, що позначає серединка.

«Складові будиночки»

Мета: закріпити знання дітей про казкових героїв, вправляти у поділі слів на склади, підбирати відповідний малюнок до схеми. Розвивати уяву, мислення. Виховувати кмітливість, уважність.

Матеріал: площинні зображення будиночків із складовими схемами, предметні картинки із зображенням казкових героїв.

Ігрове завдання

Вихователь пропонує дітям розглянути казкових героїв, які завітали до них в гості. Діти їх називають і визначають кількість складів в кожному слові. Потім поселяють героїв в будиночок з відповідною звуковою схемою.

II блок «Мова рідна, слово рідне»

Я-великий, я- красивий

Як біжу, то в'ється грива

Хвіст у мене довгий, довгий

Хвіст у мене, мов шовковий **(Кінь)**

-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

«Пригости тварин соком»

Мета: закріпити вміння утворювати прикметники від іменників за допомогою різних суфіксів; закріпити назви фруктів та овочів, збагачувати словниковий запас дітей. Розвивати фонематичний слух, вміння правильно вимовляти звуки рідної мови. Виховувати любов до тварин.

Матеріал: картинки із зображенням тварин, площинні зображення склянок із соком, предметні картинки фруктів та овочів.

Ігрові завдання

Перед дітьми стоїть завдання підібрати предметну картинку з зображення фруктів та овочів до відповідної склянки та назвати сік, утворивши прикметник від іменника.

«Уміють малята речення складати»

Мета: закріпити вміння дітей складати речення за картинкою; активізувати вживання дієслів, формувати мовленнєву та граматичну компетенцію, удосконалювати вміння будувати речення різного типу: прості, складні. Розвивати мислення, вміння диференціювати поняття «речення», «слово», «склад». Виховувати у дитини свідоме ставлення до життя як до найвищої

людської цінності.

Матеріал: сюжетні картинки

Ігрове завдання

Перед дітьми стоїть завдання скласти різні види речень за запропонованою картинкою.

«Улюблена іграшка»

Мета: удосконалювати вміння складати описову розповідь про іграшку, стимулювати вживання повних речень. Збагачувати словниковий запас іменниками, прикметниками до заданої теми. Розвивати вміння правильно будувати речення. Виховувати дбайливе ставлення до іграшок.

Матеріал: площинне зображення іграшок.

Ігрове завдання

Вихователь пропонує описати свою улюблену іграшку, не називаючи її, щоб інші діти відгадали.

« Упізнай професію»

Мета: учити дітей добирати до зображених професій дієслова (що робить?). Розвивати мовлення та мислення. Виховувати повагу до людей різних професій.

Матеріал: предметні картинки із зображенням людей різних професій.

Ігрове завдання

Вихователь пропонує описати свою професію, не називаючи її, щоб інші діти відгадали.

«Один - багато»

Мета: учити дітей уживати іменники - назви професій у формі однини та множини, складати речення з цими словами, спонукати до утворення нових лексичних одиниць від дієслів. Розвивати стійкий інтерес до дидактичних ігор. Виховувати бажання дотримуватися встановлених правил у грі.

Матеріал: картки із зображенням людей різних професій.

Ігрове завдання.

Вихователь пропонує змінити слово (професію) у множині, скласти поширене складносурядне речення, використовуючи сполучник «а».

-

«Хто знає - той більше називає»

Мета: закріпити в дітей вміння добирати прикметники до запропонованих іменників; активізувати вживання якісних прикметників, що характеризують властивості предметів. Розвивати вміння пояснювати свій вибір. Виховувати вміння ввічливо відстоювати свою точку зору, якщо вона правильна.

Матеріал: площинне зображення овочів, фруктів, різних продуктів.

Ігрове завдання

Перед дітьми стоїть завдання дібрати якнайбільше слів - ознак до зображення.

«Похід до зоопарку»

Мета: закріплювати вміння утворювати від іменників - назв тварин пестливі слова за допомогою суфіксів; активізувати вживання займенників (він, вона, вони). Розвивати фонематичний слух, пам'ять. Виховувати критичне ставлення до граматичних помилок у власному мовленні, потребу говорити правильно.

Матеріал: зображення різних тварин.

Ігрове завдання

Утворити пестливі слова, скласти загадку про тварину.

«Смішні тварини»

Мета: вчити дітей зображувати тварин за допомогою жестів, міміки, рухів; формувати здатність спілкуватися невербальними методами. Розвивати уяву, креативність, здатність розуміти один одного без слів. Виховувати акторські здібності, бажання не соромитись інших.

Матеріал: картинки із зображенням різних тварин.

Ігрове завдання

Одна дитина показує за допомогою жестів, міміки тварину, інші діти відгадують.

III блок. «Математична скарбничка»

-

-

-

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

«Листочок для Сонечка»

Мета: закріпити навички кількісної лічби в межах 10, закріпити вміння дітей співвідносити числове значення з цифрою, знаходити відповідні картки, розвивати вміння розташовувати цифри у цифровому ряді, розкласти у прямому та зворотному порядку, добирати числа - сусіди.

Матеріал: картки із зображенням жучків та листочків з цифрами.

Ігрове завдання

Дітям роздаються картки з жуками сонечко, з різною кількістю крапок на спинці, та картки з листочками, на яких зображено цифри. Потрібно порахувати крапки на спинці жучка та поставити його на листочок з відповідною цифрою.

Сліпе лото

Мета: вправляти дітей у лічбу від 1 до 9 за допомогою тактильного аналізатора; вчитися співвідносити кількісне значення з відповідною цифрою.

Матеріал: тактильні картки з об'ємними крапками.

Ігрове завдання

Дітям роздаються тактильні картки, які мають дев'ять секторів. У кожному секторі знаходяться об'ємні крапки у кількості від 1 до 9. Потрібно з

заплющеними очима, на дотик порахувати кількість об'ємних крапок та викласти відповідну цифру.

«Математичний футбол»

Мета: вправляти дітей у додаванні та відніманні в межах 10, правильному читанні прикладів; вчити правильно називати знаки «+» (дати) та «-» (відняти); розвивати увагу, логічне мислення.

Матеріал: картки із зображенням футбольного поля з рухомими стрічками з цифрами.

Ігрове завдання.

Дітям роздаються картки, на яких зображено футбольне поле. Над воротами написаний приклад, а на м'ячі сектор з рухомою стрічкою цифр. Щоб «забити гол», потрібно правильно розв'язати приклад, який записаний над воротами і відповідь показати на м'ячі, рухаючи стрічку з цифрами.

«Комашинаплутанина»

Мета: закріпити вміння дітей співвідносити числове значення з цифрою. Вчити знаходити відповідні картки з цифрами до кількості комах, вправляти дітей в кількісній лічбі. Розвивати пам'ять, увагу, логічне мислення.

Матеріал: картина «Комахи на галявині», картки із зображенням комах та цифр.

Ігрове завдання

Дітям потрібно уважно розглянути картину «Комахи на галявині». Потім вони отримують картки із зображенням комах, які є на картині. Гравцям потрібно порахувати на картині тих комах, які зображені у них картках, (наприклад гусениць, мурашок) та поставити на картці біля комах цифру, яка відповідає їх кількості на картині.

«Більше, менше»

Мета: формувати вміння дітей порівнювати дві групи тварин, встановлювати рівність і нерівність двох множин активізувати в мовленні слова: «стільки – скільки», «порівну», «однаково», «більше», «менше»; розвивати увагу, логічне мислення, вміння утворювати нову множину шляхом прилічування та відлічування по одиниці.

Ігрове завдання

Картки з тваринами лежать перевернуті на столі. Гравець бередвікартки, рахує скільки тварин на одній та іншій, порівнює їх кількість за допомогою слів: «стільки – скільки», «порівну», «однаково», «більше», «менше». Потім піднімає за вказівкою вихователя картку з більшою кількістю тварин або меншою і т.д.

"Веселі їжачки"

Мета: закріпити вміння дітей правильно рахувати та співвідносити число з цифрою.

Матеріал: предметні картинки з зображенням їжачків, грибочки, цифри.

Ігрове завдання:

Вихователь роздає картки з намальованими їжачками, на яких знаходяться грибочки та цифри. Діти співвідносять грибочки з цифрою та цифру з грибочками в межах 10 та шукають їжачків з однаковим числом.

"Знайди геометричні фігури"

Мета: закріпити назви геометричних фігур в предметах побуту, їх властивості та використання.

Матеріал: картки з набором геометричних фігур.

Ігрове завдання:

Вихователь пропонує на даній картинці порахувати геометричні фігури та підібрати відповідну цифру.

IV блок. Віконечко в природу

-

Богатирстоїтьбагатий,
Пригощаєвсіхмалят.
Ваню - сунцею,
Таню - костяницею,
Машеньку - горішком,
Петю - сиріжкою,
Катрусю - малиною,
А Васю - лозиною.
Навесніодягається,
Восенироздягається. **(Ліс)**

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

«Літає, повзає, скаче»

Мета: закріпити вміння дітей класифікувати комах за способом їх пересування; збагатити знання про характерні особливості комах.

Матеріал: картки з зображенням різних комах, піктограми.

Ігрове завдання

Вихователь розкладає на столі картки з зображенням різних комах. Його сигналом діти відбирають картки з зображенням комах, які літають, повзають, стрибають.

«Що шкідливе і корисне для природи (води)?»

Мета: звернути увагу дітей на ставлення людини до об'єктів природи (води). Закріпити правила поведінки в природі. Виховувати дбайливе ставлення до води.

Матеріал: перфокарти, на яких зображено дії людини, що завдають шкоди природі (воді) та застосування води у корисних цілях.

Ігрове завдання

Відзначити різними знаками (наприклад, різного кольору або форми) позитивний і негативний вплив людини на природу (воду).

Живе - не живе

Мета: навчити розрізняти об'єкти та явища живої та неживої природи.

Матеріал: предметні картинки.

Ігрове завдання

За вказівкою вихователя діти класифікують картинки (об'єкти та явища живої і неживої природи)

«Пори року»

Мета: закріпити знання дітей про ознаки пір року, розвивати увагу, уяву, пам'ять, мислення, виховувати пізнавальний інтерес.

Матеріал:сюжетні картинки чотирьохпір року, предметнікартинки зознаками пір року.

Ігрове завдання

Діти розкладають предметні картинки відповідно до пір року.

«Що в садку, на городі росте»

Мета: закріплюватизнанняпроовочі (картоплі, моркви, буряка,цибулі, часникатощо) і фрукти (яблука, груша, слива, виноград тощо), промісце, де вони ростуть (город і сад),розвиватиувагу, мислення; виховуватипозитивнеставлення до здорового способу життя.

Матеріал:картонне дерево, город (чорний картон), наборикарток «овочі» та «фрукти», яблучка, капуста.

Ігрове завдання

Вихователь пропонуєдітямдопомогтияблучкузнайтисвоїхдрузів (фруктів), капусті – (овочів).Дітямпотрібнодібрати до дерева фрукти, до городу – овочі. Далі розкласти картки відповідно до виду страви.

«Зимуючі та перелітні птахи»

Мета:удосконалюватизнаннядітей про зимуючих (сорока, ворона,горобець, синиця, дятел, сова тощо) і перелітних (лелека, ластівка шпак, зозуля тощо) птахів, розвиватилогіку, мислення уяву; виховуватипочуттятурботливогоставлення до птахів.

Матеріал:сюжетні картинки «годівнички» та «неба з перелітними птахами», наборикарток «зимуючі птахи», «перелітні птахи».

Ігрове завдання

Запропонуватидітямзнайтиперелітнихптахів – друзівлелеці. Покластиїхбілякраєвиду.Запропонуватидітямзнайтизимуючихптахів – друзів синички. Покластиїхбілягодівнички.

«Хто в лісі живе, а хто - на подвір'ї»

Мета: удосконалюватиуміннядітей розрізнятисвійських і дикихтварин, розвивати в дітеймислення; виховуватилюбов до тварин.

Матеріал:карткилісовогокраєвиду та подвір'я, наборикарток «свійськітварини», «дикітварини».

Ігрове завдання: Запропонуватидітямзнайтилісовихмешканців – друзівїжака.

Покласти їх біля лісового краю в саду. Запропонувати дітям знайти мешканців подвір'я – друзів корови. Покласти їх біля картинки з подвір'ям.

У блок «Природа Космосу»

З давніх часів людей вабило все незрозуміле і загадкове. Без сумніву самим недосяжним з усього того, що їх хотіло, був космос. А тому, що Сонце, Місяць і зірки завжди притягували їх погляди. Вони змушували мріяти і роздумувати. Я пропоную вам теж трошки подумати та відгадати загадку.

Вище за всіх людей на планеті,

Він літає на ракеті,

Всі планети знає,

В космосі літає. **(Космонавт)**

Гра "Сонячна система"

Мета: закріпити знання дітей про Сонячну систему, про те, що у кожної планети є своє ім'я, вони всі різні за величиною, кольором і займають різне місце біля Сонця і що їх 9.

Матеріал: картка із зображенням Сонця та тіней планет, таблиця з числами від 1 до 9.

Ігрове завдання

Дітям потрібно визначити яке місце займають планети по відношенню до Сонця, та викласти планети у віконечках, відповідно місця, яке займає планета у порядку від 1 до 9.

Для полегшення завдання дітям пропонується словесна підказка та піктограма:

Якщо уявити, що Сонце - великий кавун, то Юпітер - велике яблуко, Сатурн - яблуко менше, Уран та Нептун - вишні, Земля та Венера - горошини, Марс; Меркурій та Плутон - зернята проса.

Гра «Третій зайвий».

Мета: формувати елементарні уявлення дітей про космос, космічні об'єкти, розвивати мислення, уяву, виховувати інтерес до отримання знань про космос.

Матеріал: картки з віконечками (5 рядків) по три об'єкти, один з об'єктів в рядку зайвий. Чорні картки (за розміром картинки).

1. Марс, Юпітер, космонавт.
2. Космічний корабель, космонавт, сонце.
3. Уран, Нептун, сонце.
4. Комета, метеорит, глобус.
5. Сонце, зірки, Африка.

Ігрове завдання

Дітям потрібно уважно розглянути картки, на яких зображені предмети та знайти зайвий предмет в кожному рядку. Закрити зайвий предмет чорною картою.

"Кому потрібне Сонце "

Мета: закріпити знання дітей про живу природу формувати елементарні уявлення дітей про зірку Сонце, значення сонця для об'єктів живої природи, розвивати мислення, виховувати інтерес до природи космосу

Матеріал: картки із зображенням різних предметів та об'єктів живої природи , фломастери.

Ігрове завдання:

Перед дітьми лежать картки. Завдання для дітей за допомогою фломастера обвести ті об'єкти, життя яких неможливе без сонячного світла та тепла.

«День і ніч»

Мета: Закріпити знання дітей про частини доби, та зміну дня і ночі по відношенню Землі до Сонця. Розвивати сприйняття часу і простору, мислення, дрібну моторику рук. Виховувати вміння зосереджуватись на поставленому завданні. Викликати інтерес і бажання більше дізнатися про космос.

Матеріал: картки з зображенням Сонця, планети вдень та вночі, діяльність людей в відповідний час, фломастери.

Ігрове завдання:

Уважно роздивитися місце знаходження нашого міста в різні частини доби по відношенню до Сонця та стрілочками визначити різну діяльність людей в відповідний час.

«Знайди пару»

Мета: розвивати знання дітей з теми «Природа Космосу», спостережливість, вчити знаходити спільні особливості у побудові ракет. Виховувати зацікавленість у космічних об'єктах.

Обладнання: наборикарток з зображенням різних ракет.

Ігрове завдання: дітям роздається 6 карток з різними ракетами, вони мають знайти однакові або подібні за певними елементами ракети.

«Знайди тінь»

Мета: розвивати мислення, зорове сприймання, логіку. Закріплювати знання дітей про космічні об'єкти та явища. Виховувати інтерес до космічних об'єктів.

Обладнання: 3 картки з зображеннями на кожній по 5 космічних об'єктів і явищ та їх тіні.

Ігрове завдання:

Діти розглядають картки та фломастером з'єднують кожний космічний об'єкт з його тінню.

«Склади пазл»

Мета: розвивати вміння дітей виокремлювати з певних речей тільки ті, що відносяться до Космосу, систематизувати знання дітей про необхідні для космонавта речі, виховувати турботливе ставлення до оточуючих.

Матеріал: центральна частина пазла - космонавт, 10 інших частин з предметами, що мають відношення до нього та зайві речі

Ігрове завдання:

Діти мають скласти пазл, підібравши до космонавта серед запропонованих предмети, що мають до нього відношення.

«Запам'ятай»

Мета: розвивати зорову пам'ять, уважність дітей, закріпити знання дітей про зовнішній вигляд об'єктів природи Космосу, виховувати наполегливість у роботі.

Матеріал: картка, на якій в три ряди зображено по п'ять об'єктів природи Космосу, окремо відповідні картинки.

Ігрове завдання

Діти протягом 30 секунд розглядають картку, намагаючись запам'ятати розміщення елементів на ній, потім вихователь пропонує на такому ж, але пустому полі викласти певні зображення на свої місця.

-
-
-
-
-
-
-

VI блок. «Чарівні фарби, талановиті пальчики»

Фрукти, овочі та ваза,
Кожен з вас побачить зразу
В чому річ і в чому суть,
Як картину цю зовуть? **(Натюрморт)**

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

«Збери гусінь»

Мета: формувати у дітей відчуття кольору; вправляти дітей у зіставленні відтінків за кольором, прикладаючи один до одного шляхом добору.

Матеріал: голівки гусениць, набори кольорових кружечків поділених по відтінках.

Ігрове завдання:

Перед дітьми стоїть завдання підібрати до голови гусіні кружечки з відтінками кольорів.

«Міміка»

Мета: познайомити дітей з різними проявами емоцій і навчати їх виявляти по міміці; вчити складати із частин обличчя, відтворюючи різні емоції, правильно називати їх: злість, радість, сум, здивування, зображати різні емоції очима, бровами, губами, ротом; розвивати зорову увагу та пам'ять.

Матеріал: набори карток з піктограмами, картинки з різноманітними малюнками.

Ігрове завдання:

Перед дітьми стоїть завдання зібрати зображення емоції, правильно підібравши форму очей, губ, брів.

«Бабусяна скриня»

Мета: закріпити знання дітей про художні вироби та твори декоративного розпису народних майстрів.

Матеріал: набори карток з видами народного прикладного мистецтва, та картки-поля для викладання.

Ігрове завдання:

Перед дітьми стоїть завдання підібрати до певної картинки, малюнки які підходять до неї за жанром.

«Що кому потрібно?»

Мета: закріпити знання дітей про людей, які створюють твори мистецтва та їх атрибути праці.

Матеріал: картки з зображеннями митців мистецтва, набори карток з атрибутами їхнього мистецтва.

Ігрове завдання:

Перед дітьми стоїть завдання відгадати, людина якого виду мистецтва

зображена на малюнку, підібрати для її роботи атрибути та коротко описати її вид діяльності.

«Склади натюрморт, портрет, пейзаж»

Мета: удосконалювати композиційні навички: вміння створювати композицію на певну тему (натюрморт, пейзаж, портрет), виділяти головне, встановлювати зв'язки, розташовувати зображення в просторі; закріпити з дітьми поняття «натюрморт», «пейзаж», «портрет».

Матеріал: набори фруктів та овочів, корзинки та вази, дерева та кущі різної величини, портрети розрізані на чотири частини (чоло, очі, ніс, губи і підборіддя і окремо перуки та накладні деталі – вуса, окуляри, прикраси).

Ігрове завдання:

Перед дітьми стоїть завдання викласти з певного набору предметів натюрморт, пейзаж чи портрет.

«Виклади килимок»

Мета: вправляти дітей у розвитку уваги, розвивати почуття симетрії; виявити рівень знань у виборі кольору предмета.

Матеріал: картинки килимків, стрічки для викладання килимків.

Ігрове завдання:

Перед дітьми стоїть завдання викласти килимок (за зразком, продовжити або викласти самостійно).

«Зоровий диктант»

Мета: тренувати зорову пам'ять, вправляти в запам'ятовуванні кольору елементів і їх положення на папері.

Матеріал: схеми малюнків, чисті листи-поля для відтворення візерунка, набори кольорових кружечків та геометричних фігур.

Ігрове завдання:

Вихователь показує гравцям схему-малюнок, діти повинні запам'ятати, що зображено на малюнку, якими кольорами. Потім вихователь забирає схему, а діти заплющивши очі відтворюють у пам'яті малюнок і переносять його на свій листок.

«Веселий клоун»

Мета: формувати уявлення про цирк і циркові професії; розвивати вміння обстежувати, аналізувати предмети і варіанти показу різних способів зображення (клоун); розширювати знання про емоційну характеристику кольору; поповнити та активізувати словник дітей: цирк, арена, клоун, артист, перука, оплески; розвивати емоційну сферу дітей, позитивне ставлення до навколишнього і предметів художньої діяльності.

Матеріал: набори картинок, пов'язаних з цирком, поля для їх викладання.

Ігрове завдання:

Перед дітьми стоїть завдання підібрати циркові атрибути, які пов'язані з різними артистами цирку.

-
-
-
-
-
-
-

VII блок. «Дитина в довкіллі»

До чого ж нудно братці

На чужій спинці кататися.

Дав би хто мені пару ніг,

Щоб сам я бігати міг. **(Портфель)**

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

-
-
-

«За покупками підемо»

Мета: Закріпити вміння дітей співвідносити товари до потрібного відділу магазину.

Матеріал: картки із зображенням різних відділів магазину та товари відповідно до відділів.

Ігрове завдання:

Вихователь роздає дітям картки та пропонує розкласти предмети відповідно до відділу.

»Ательє»

Мета: закріпити уявлення дітей про професію швачки, модельєра.

Обладнання: картки «зіпсованого» одягу, шматочки одягу.

Ігрове завдання:

Вихователь роздає дітям картки з «зіпсованим» одягом, який діти мають полагодити.

«Чекаємо гостей»

Мета: закріпити вміння дітей сервірувати стіл та назви столових приборів, необхідних для сервіровки столу.

Матеріал: картки із зображеннями столу для різної кількості гостей, потрібні та зайві предмети і столові прибори для сервірування столу.

Ігрове завдання:

Вихователь роздає дітям картки із зображенням столу і пропонує сервірувати його для відповідної кількості гостей, розкласти відповідні столові предмети.

«Розклади одяг»

Мета:закріпити вміння дітей підбирати одяг відповідно до статі (чоловічий, жіночий, дитячий), сезону та погоди.

Матеріал :картки різного виду одягу., зображення шафи.

Ігрове завдання:

Вихователь роздає дітям картки і ставить перед ними завдання скласти одяг у шафу відповідно статі, сезону, одягу.

«Склади портфель»

Мета:уточнити знання дітей про школу, шкільний інвентар.

Матеріал: зображення портфеля, предметні картинки.

Ігрове завдання:

Вихователь роздає дітям картки, на яких зображені предмети для школи. Дітям потрібно покласти в портфель тільки необхідні для школи речі.

VIII блок. «Безпека життєдіяльності»

Промовляє він без слів

Добрим світлом кольорів,

Як дорогу перейти-

Ну-мо, вогнику, світи!

Знак **червоний-**

Треба стати

І хвилинку зачекати,

Жовтий мовить-

Будь готовий,

А **зелений**- Йди здоровий! **(Світлофор)**

«Правильна і неправильна поведінка в побуті»

Мета: узагальнити знання дітей про поведінку у дворі, на вулиці, правила поводження з вогнем; розглянути небезпечні ситуації, що можуть виникнути в повсякденному житті; розвивати пам'ять, увагу; виховувати свідоме ставлення до свого здоров'я.

Матеріал: картки із зображенням різної поведінки, маркер червоного та чорного кольорів.

Ігрове завдання

Вихователь дає завдання дітям уважно розглянути та позначити правильну та неправильну поведінку відповідним кольором.

«Розфарбуй дорожній знак»

Мета: систематизувати знання дітей про дорожні знаки; уточнити їх зорові ознаки; розвивати мислення, пам'ять, увагу; виховувати позитивний настрій від роботи.

Матеріал: графічне зображення дорожніх знаків, олівці синього, червоного, чорного кольорів.

Ігрове завдання:

Розмалювати дорожні знаки згідно з оригіналом.

«Годинник»

Мета: закріпити вміння дітей правильно підбирати номер телефону для виклику спеціальної служби, сприяти чітким та впевненим діям при загрозі та виникненні надзвичайної ситуації; виховувати увагу, мислення, обачність.

Матеріал: годинник спеціальних служб та маркер.

Ігрове завдання:

Перед дітьми стоїть завдання позначити автомобілі спеціальних служб, позначити їх працівників. позначити номер телефону.

«Хто з дітей поводиться правильно?»

Мета: розширити уявлення дітей про вулицю, дорогу, тротуар, пішохідний перехід, уточнити основні правила вуличного руху; розвивати мислення; виховувати дисциплінованість, уважність.

Матеріал: сюжетні картинки з розробленими ситуаціями, фішки, маркер.

Ігрове завдання:

Діти розглядають картинку та фішками позначають правильну чи не

правильну ситуацію пішохода.

«Швидка допомога-обережно грип»

Мета: закріпити у дітей знання і практичні вміння з надання першої допомоги; розвивати практичні вміння щодо здорового способу життя та вміння їх застосовувати.

Матеріал: малюнки термометра, лікаря, фонедоскопа, малина, лимон, маска, телефон, чашка, машинка і т.д.

Ігрове завдання

Запропонувати дітям вибрати предмети для надання першої допомоги при грипі, залишити лише ті, які потрібні, а зайві відкласти.

«Як берегти зуби»

Мета: продовжувати формувати уявлення дітей про предмети гігієни; виховувати дбайливе ставлення до свого здоров'я та необхідність дотримання особистої гігієни.

Матеріал: картинки цукерок, зубної пасти, зубна щітка, яблуко, морквина, зубочистка, печиво, хвора дитина яка тримається за хворий зубчик, кабінет лікаря стоматолога.

Ігрове завдання:

Знайти відповідні картинки, як правильно доглядати за своїми зубами, розкласти їх у формі квіточки та вибрати правильну серединку.

«Щоб шкіра була здорова»

Мета: систематизувати знання дітей про необхідність дотримання чистоти шкіри; про мікроби, які є причиною захворювання шкіри. Виховувати турботливе ставлення до своєї шкіри. Розвивати у дітей бажання самостійно виконувати правила особистої гігієни.

Матеріал: зображення брудних предметів, брудних рук, мочалка, рушник, мило, картинка - бруднуля, дитина яка приймає ванну, тарілка, чашка.

Ігрове завдання: знайти картинки, де живуть мікроби і де вони гинуть; як вберегтись від інфекції рук .

«Перейди дорогу»

Мета: закріпити знання дітей, як, коли, де можна переходити проїзну частину (дорогу, перехрестя, трамвайну колію). Розвивати спостережливість,

дисциплінованість. Виховувати увагу.

Матеріал:сюжетні картки з різними ситуаціями на дорозі (де вказано пішохідний перехід, перехрестя та трамвайну колію), олівці.

Ігрове завдання:

Діти розглядають картки та замальовують відповідну позначку, де можна переходити дорогу.