

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
КОМУНАЛЬНА УСТАНОВА «ЦЕНТР ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ДОШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД №47
ВІННИЦЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ»



КВАРТАЛЬЧИК ЗДОРОВОГО МАЛЮКА

А.М.Криворучко – завідувач КЗ «ДНЗ №47 ВМР», тел. (097)7440798

Г.М.Іценко – вихователь-методист, «старший вихователь», тел.(096)2114575

Т.В.Кондратюк – вихователь, «спеціаліст першої категорії», тел.(068)0109507

А.І.Растопка – вихователь, «спеціаліст вищої категорії», тел. (093)0238308

м. Вінниця, 2021

Автори:

А.М.Криворучко – завідувач КЗ «ДНЗ №47 ВМР»

Г.М.Іщенко –вихователь-методист КЗ «ДНЗ №47 ВМР»

Т.В.Кондратюк – вихователь КЗ «ДНЗ №47 ВМР»

А.І.Растопка – вихователь КЗ «ДНЗ №47 ВМР»

Криворучко А.М., Іщенко Г.М., Кондратюк Т.В., Растопка А.І.

Квартальчик здорового малюка. Дидактична гра / Криворучко А.М., Іщенко Г.М., Кондратюк Т.В., Растопка А.І. – Вінниця: КУ ЦПРПП ВМР, 2021.

Рецензенти:

Журавель Н.В. – завідувач КЗ «ДНЗ №36 ВМР»

Пляцок А.О. – завідувач КЗ «ДНЗ №43 ВМР»

*Рекомендовано педагогічною радою
КЗ «ДНЗ №47 ВМР»
(Протокол № 3 від 25.02.2021 р.)*

Запропонована дидактична гра «Квартальчик здорового малюка» спрямована на формування у дошкільників основ здорового способу життя та засвоєння знань, вироблення навичок зі здоров'язбереження. Інтерактивні завдання які чекають на малят у пізнавальних Центрах квартальчика дозволять легко, невимушено та цікаво долучитися кожній дитині до безпосередньої ігрової діяльності, що сприятиме формуванню ціннісного ставлення до здоров'я, соціалізації, допоможуть здобути власний практичний досвід культури поведінки, а також швидко засвоїти знання про способи збереження і зміцнення здоров'я з урахуванням фізичного стану.

Інтерактивну дидактичну гру призначено для дітей середнього та старшого дошкільного віку.

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ	4
АКТУАЛЬНІСТЬ ТА НОВИЗНА.....	5
ОПИС ІНТЕРАКТИВНОЇ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ «КВАРТАЛЬЧИК ЗДОРОВОГО МАЛЮКА»	10
ПЕДАГОГІЧНА ІДЕЯ.....	11
ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ	12
МЕТА	13
ІГРОВЕ ЗАВДАННЯ	13
ОБЛАДНАННЯ	14
ІГРОВИЙ ЗАДУМ.....	15
ПРАВИЛА ГРИ	16
МЕТОДИЧНІ ПОРАДИ	17
ДИДАКТИЧНІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ	19
I ЕТАП «Знайомство».....	20
II ЕТАП «Екскурсія Квартальчиком».....	22
ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «СМАКОЛЕНД»	22
ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «ДІМ ВІДКРИТТІВ»	28
ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «БУДИНОК НАСТРОЮ».....	37
ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «ГАРТУВАЛЬНИЙ».....	42
ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «КРАСА ТА МОДА».....	47
ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТРИ «ОЛІМПІЙСЬКИЙ».....	56
ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «АКАДЕМІЯ НАУК».....	62
III ЕТАП «Творчий».....	69
ОЧІКУВАННІ РЕЗУЛЬТАТИ ГРИ.....	71
ФОТОЗАМАЛЬОВКИ.....	73
ДИТЯЧИЙ СЛОВНИК ТЕРМІНІВ	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	78

А Н О Т А Ц І Я

Соціальна політика України та трансформація сучасного освітнього простору відповідно до процесів сталого розвитку свідчать, що пріоритетною проблемою загальнодержавного значення є зміцнення здоров'я як найвищої цінності. Особливе занепокоєння викликають найменші – беззахисні громадяни – маленькі діти.

Як свідчить аналіз змісту Базового компонента дошкільної освіти та чинних освітніх програм освітня робота з дітьми детермінує спрямованість на формування особистісної культури здоров'я. Завдання нас, дорослих, полягає не лише у тому, щоб захищати та оберігати дитину, але й у тому, щоб підготувати її до зустрічі зі складними, а іноді небезпечними життєвими ситуаціями, що можуть завдати шкоди здоров'ю.

У залежності від здібностей, психологічних особливостей темпераменту і характеру, виховання, діти через гру, казку, спілкування з дорослими, через засоби масової інформації дізнаються про різні аспекти здоров'я, відбувається засвоєння системи знань про здоровий спосіб життя, безпечну поведінку, взаємозв'язок організму людини із природним, соціальним, техногенним оточенням.

Обмеженість ігрового дидактичного матеріалу з формування здоров'язбережувальної компетенції, та протиріччя між вимогами державного Стандарту дошкільної освіти та реаліями сьогодення у практиці, обумовили необхідність створення гри «Квартальчик здорового малюка». До того ж, сучасні діти значно рідше захоплюються і дивуються грою, обурюються і співпереживають, на навколишній світ дивляться без подиву і особливого інтересу.

Запропонована дидактична гра «Квартальчик здорового малюка» покликана пробудити цікавість у малят до основ здоров'я та засвоєння знань, вироблення навичок зі здоров'язбереження. Інтерактивні завдання які чекають на малят у пізнавальних Центрах кварталчика дозволять легко, невимушено та цікаво долучитися кожній дитині до безпосередньої ігрової діяльності, що сприятиме формуванню ціннісного ставлення до здоров'я, соціалізації, допоможуть здобути власний практичний досвід культури поведінки, а також швидко засвоїти знання про способи збереження і зміцнення здоров'я з урахуванням фізичного стану.

А К Т У А Л Ь Н І С Т Ь Т А Н О В И З Н А

*«Щоб бути здоровим, потрібні власні зусилля,
постійні та значні. Замінити їх не можна нічим»*

Микола Амосов

Здоров'я – найперша необхідна умова успішного розвитку кожної людини, її зросту, навчання, працездатності, успішної реалізації у всіх сферах життя.

Батьки і педагоги, як ніколи раніше, стурбовані тим, як діяти, щоб дитина, що входить в цей світ, зростала здоровою, а відтак, щасливою, розумною, доброю і успішною. Адже саме здорова людина – є запорукою могутньої та успішної держави. Аналізуючи твердження: «Здорова дитина – щаслива родина. Щаслива родина - успішна нація. Успішна нація – **могутня держава!**», немає сумніву, що розпочинати роботу над формуванням здорової та щасливої особистості слід від самого народження.

Але, замало народитися здоровим, треба вміти дбати про кожен свій день прийдешній. **Здоров'я** не можна придбати раз і назавжди на якомусь етапі життя. Особистість може бути здоровою лише тоді, коли вона розвивається, набуває позитивних звичок і, наповнюється різними новими цінними для здоров'я компонентами, таким чином, вдосконалюється. Відтак, здорового способу життя треба увесь час вчитися, треба виховувати потребу в ньому.

Поширення на території України гострої респіраторної хвороби COVID – 19, спричиненої коронавірусом SARS-CoV-2, принесло з собою важкі випробування та змусило все людство змінити звичний стиль та ритм життя, звернути увагу на своє здоров'я та оточуючих.

Сучасна людина повинна усвідомити нову формулу життя: «Турбота про здоров'я - обов'язок кожного».

Тому, зараз як ніколи важливо вміти дбати про себе, дотримуватись здорового способу життя, навчати дітей піклуватися та берегти своє здоров'я.

В якості засобу формування основ здоров'язбереження ми пропонуємо дидактичну гру. Експериментальним шляхом підтверджено, що під час інтерактивного методу організації та проведення гри у дошкільників активізуються

усі види активності, а ступінь засвоєння матеріалу становить до 90%. Отже, можна сказати, що інтерактивна дидактична гра є однією з унікальних форм проведення організованої освітньої діяльності. Завдання підбрані таким чином, щоб забезпечити оптимальні можливості для реалізації власного потенціалу кожної дитини (застосування особистісно значущих способів діяльності, використання диференційованих завдань різних видів і відповідних рівнів складності тощо).


Розроблена нами гра включає в себе серію дидактичних ігрових завдань що розкривають принципи здорового способу життя:


- раціональне харчування
- оптимальний руховий режим
- загартування організму
- особиста гігієна
- позитивні емоції
- інтелектуальний розвиток
- моральний і духовний розвиток
- формування та розвиток вольових якостей
- відсутність шкідливих звичок


та розподілені у сім ігрових пізнавальних Центрів:


I ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «СМАКОЛЕНД»

тут малята:

 вправлятимуться розрізняти шкідливу та корисну їжу - ігрові завдання «Плутанина», «Ресторанчик корисних смаколиків»;

 підбиратимуть меню відповідно до прийому їжі (*сніданок, обід, вечеря*) – ігрове завдання «Меню»;

 закріплять знання про вітаміни, їх значення – ігрове завдання «Аскорбінка та її друзі»;

 зможуть розширити уявлення про приготування страв (*ребуси*) – ігрове завдання «Шеф -кухар».

II ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «ДІМ ВІДКРИТТІВ»

вихованці:

- ✚ познайомляться з виглядом мікроорганізмів (*бактерій та вірусів*) – ігрове завдання «Чудернацькі створіння»;
- ✚ сформулюють уявлення про те, де живуть паразити, як розмножуються та як з ними боротися – ігрове завдання «Небезпечні паразити»»
- ✚ закріплять культурно-гігієнічні навички - ігрове завдання «Де живуть мікроби?»»;
- ✚ закріплять уявлення дітей про те, як з'являються на світ живі істоти – ігрове завдання «Хто як на світ з'являється»»;
- ✚ розширять уявлення про коронавірусну інфекцію – ігрове завдання «Коронавірус ми здолаємо!» ;
- ✚ зможуть дізнатися, як виглядають знайомі речі у мікроскоп – ігрове завдання «Чудасія під мікроскопом»»;
- ✚ розширять уявлення про органи людського тіла - ігрові завдання «Що для чого», «Що заховалося в людині».

III ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «БУДИНОК НАСТРОЮ»

дітлахи:

- ✚ вправлятимуться в умінні розрізняти емоції – ігрове завдання «Стіна настрою»»;
- ✚ будуть вчитися розпізнавати свій внутрішній стан – ігрове завдання «Не переплутай»»;
- ✚ розширять уявлення про справи, які надихають - ігрове завдання «Квітка улюблених справ»»;
- ✚ дізнаються як впливає колір на наш настрій – ігрове завдання «Палітра настрою»»;

IV ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «ГАРТУВАЛЬНИЙ»

малюки:

- + вправлятимуться розрізняти види загартування – ігрове завдання «Готуємо репортаж про те, як зміцнити наш організм»;
- + пригадають, як корисно можна провести час на свіжому повітрі – ігрове завдання «Ігри, справи та забави»;
- + потренують свої пальчики - ігрове завдання «Дружні пальчики»;
- + закріплять правила миття рук – ігрове завдання «Алгоритм миття рук»;
- + закріплять правила поведінки на сонці – ігрове завдання «Правила сонячної дружби».

V ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «КРАСА ТА МОДА»

дошкільники:

- + пригадають засоби гігієни та їх призначення - ігрове завдання «Наші помічники – предмети гігієни», «Увага! Реклама»;
- + розширять знання по догляду за зубами та правила їх збереження – ігрове завдання «Здорові зуби»;
- + закріплять знання про значення води в житті людини – ігрове завдання «Як вода нам допомагає»;
- + збагатять уявлення про одяг та взуття, його назви, класифікацію та призначення – ігрове завдання «Магазин одягу»;
- + підбиратимуть засоби гігієни та частини тіла, яким необхідна допомога - ігрове завдання «Добери пару».

VI ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТРИ «ОЛІМПІЙСЬКИЙ»

діти закріплять:

- + назви спортивного інвентарю– ігрове завдання «Я опишу, а ти відгадай»;
- + знання про види спорту – ігрове завдання «Олімпіада»;
- + знання про спортивні ігри та заняття - ігрове завдання «Де були ми - відгадай»;

- + знання про режим дня – ігрове завдання «Мій день»;
- + знання про частини доби - ігрове завдання «Годинник».

VII ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «АКАДЕМІЯ НАУК»

гравці:

- + зможуть дізнатися як росте людина – ігрове завдання «Як я змінююся»;
- + поглиблять знання про значення дотримання правил особистої гігієни для збереження і зміцнення здоров'я – ігрове завдання «Хеппілінка захворіла»;
- + закріплять знання про будову тіла людини – ігрове завдання «Моє тіло»;
- + пригадають органи чуття людини та зможуть їх потренувати – ігрове завдання «Відчуваєм, бачим, чуєм»;
- + закріплять правила безпечної поведінки в різних ситуаціях та знання про номери служб порятунку – ігрове завдання «Про безпеку дбаємо – здоровими зростаємо».

Ігрові завдання, що містяться у кожному з пізнавальному Центрів мають два компоненти: навчальний (пізнавальний) і ігровий, розважальний (захоплюючий) що дозволяє цілісно забезпечити змістові та мотиваційні зв'язки.

Переваги дидактичної гри «Квартальчик здорового малюка»:

- доступність;
- безпечність;
- зручність (*зручно маніпулювати*);
- універсальність (*підходить для дошкільників будь-якого віку та статі*);
- широкі ігрові можливості;
- можливість командної, колективної гри;
- яскравість;
- захопливість.



ОПИС ГРИ

П Е Д А Г О Г І Ч Н А І Д Е Я

Натхненням до створення інтерактивної дидактичної гри «Квартальчик здорового малюка», стало наше прагнення до засвоєння вихованцями істини життя – **«Наше здоров'я у наших руках».**

Гра допоможе дорослому яскраво, образно, в доступній дошкільнятам формі подати матеріал з позиції особистісно зорієнтованого підходу та забезпечить:

- ✓ **гармонізацію внутрішнього світу дитини;**
- ✓ **екологізацію умов формування валеологічної свідомості;**
- ✓ **створення зони комфорту для кожної дитини.**

Інтерактивну дидактичну гру «Квартальчик здорового малюка» складено за вимогами оновленого Базового компонента дошкільньої освіти, з урахуванням задатків, нахилів, здібностей, індивідуальних психічних і фізичних можливостей у найбільш оптимальній для кожної дитини формі.

**Х А Р А К Т Е Р И С Т И К А
І Н Т Е Р А К Т И В Н О Ї
Д И Д А К Т И Ч Н О Ї Г Р И
« К В А Р Т А Л Ь Ч И К З Д О Р О В О Г О
М А Л Ю К А »**

За характером матеріалу:

Настільно-друкована гра (передбачає дії з зображеннями, зорієнтована на вирішення таких ігрових завдань: добір картинок за певними параметрами, складання цілого з частин тощо. Завдяки таким діям діти уточнюють свої уявлення, систематизують знання про професії, розвивають розумові процеси та операції, просторові орієнтації, кмітливість, увагу, формують організаторські вміння).

За характером ігрових дій:

Гра-подорож (покликана посилити враження, надати пізнавального змісту, казкової незвичайності, звернути увагу дітей на те, що існує поряд, але вони, поки що, цього не помічають).

За ігровим методом:

Гра-заняття з використанням інтерактивного методу (цілеспрямована міжсуб'єктна взаємодія, що забезпечує оптимальні умови розвитку дітей та сприяє оптимальній активізації дітей, спільній діяльності усіх гравців у режимі рівноправного спілкування, створенні умов для переживання успіху кожним учасником педагогічної взаємодії).

М Е Т А

Формування здоров'язбережувальної компетенції у дітей дошкільного віку, уведення у світ загальнолюдських цінностей здоров'я, спрямованість на виховання ціннісного ставлення до власного здоров'я та здоров'я оточуючих, сталість поведінки в мінливих умовах безпечного та небезпечного довколишнього середовища.

З А В Д А Н Н Я

РОЗВИВАЛЬНІ:

- формування пізнавальних здібностей, засвоєння прийомів розумової діяльності, надбання досвіду здоров'язбережувальної поведінки, здатність передбачати результати своїх та чужих дій;
- зацікавлення і активізація особистості щодо реалізації здоров'язбережувальних життєвих навичок;
- формування психологічної готовності до виконання правил здорового способу життя, підтримки психологічно комфортних стосунків з оточуючими;
- продукування самооцінки, віри в себе.

НАВЧАЛЬНІ:

- надання дітям необхідних знань щодо збереження і зміцнення власного здоров'я, позитивних чинників здорового способу життя, усвідомлення важливості його дотримання, оволодіння основами життєвих навичок, що сприяють фізичному, соціальному, психічному і духовному здоров'ю;
- формування знань про здоров'я, здоровий спосіб життя, безпечну поведінку, взаємозв'язок організму людини із природним, техногенним і соціальним оточенням;
- формування вміння помічати і бачити причинно-наслідкові зв'язки дій та їх результатів; долати різноманітні труднощі та не боятися брати на себе відповідальність.

ВИХОВНІ:

- виховання у дітей потреби у здоров'ї, що є важливою життєвою цінністю, свідомого бажання ведення здорового способу життя;
- виховання прагнення до фізичної досконалості, досягнення душевної та психічної гармонії в житті, забезпечення повноцінного харчування, виключення з життя самодеструктивної поведінки, дотримання правил особистої гігієни, очищення організму та його загартовування;
- виховання ціннісного ставлення до власного здоров'я та здоров'я оточуючих; позитивне ставлення до оздоровчих традицій.

О Б Л А Д Н А Н Н Я

Макет інфраструктурного міського кварталу (у вигляді прорезиненого килима розмірами 200см x 150см).

Колесо – барабан поділене на 8 секторів зі стрілкою.

Макет пізнавальних Центрів здоров'я (у вигляді об'ємних збірно-розбірних будівель, виготовлених із пластику розмірами: L – 30см, В - 20см, Н- 45см.) у кількості 7 штук.

Кожна будівля-центр має свій колір, нумерацію та емблему, відповідно тематики, 3 ігрових поля, на яких діти зможуть маніпулювати та виконувати ігрові дії відповідно до освітніх завдань, а також поле для зберігання роздаткового матеріалу.



Предметні та сюжетні картинки.

Відзнаки – хелсики, значки для гравців «Малятко – Здоров'ятко», «Здоровим бути здорово!» та заохочувальні медалі «Здоровим будь!».

Х І Д Г Р И

Ігровий задум:

Дівчинка Хеппілінка, мешканка Квартальчика Здорового Малюка, запрошує до себе на гостину усіх небайдужих до свого здоров'я, тих хто хоче дізнатися як примножити, зберегти та зміцнити своє здоров'я. В Квартальчику знаходяться різноманітні пізнавальні Центри, які зберігають «секрети» здоров'я. Під час незвичайної подорожі на кожного чекають цікаві пригоди, нові відкриття, незабутні враження та призи від Хеппілінки.

Інфраструктура кварталу представлена 7 будівлями, в яких розташовані Центри здоров'я з ігровими завданнями, які зберігаються у кишені - балконі на кожній будівлі. Кожна будівля має свій колір, емблему та нумерацію.

Родзинкою та окрасою Квартальчика є інсталяція «Хеппі – таймик» представлена у вигляді рухомого кола, (*розділеного на вісім секторів, що відповідають семи Центрам і сектору «Пауза»*) та віконечка «вибору». За допомогою стрілки, яка рухається колом «Хеппі – таймик» гравці мають змогу обрати пізнавальний центр та скласти свій маршрут Квартальчиком. Вихователь має змогу коригувати маршрут у залежності від поставленої мети та кількості дітей, що будуть приймати участь у грі. Гру одночасно може грати від 1 до 20 дітей.

Виконуючи завдання, що чекають на малят у Пізнавальних центрах Здоров'я, діти отримують від Хеппілінки «хелсики – відзнаки», які мають змогу обміняти на значки наприкінці гри. Діти, які не отримали значки, отримують заохочувальні медалі.

Гра може бути обмежена певним часом, або ж тривати довгий час (*вихователь змінює завдання так, щоб кожна дитина могла випробувати свої сили у завданні кожного пізнавального Центру*). По мірі накопичення досвіду дітьми, вони отримують завдання, що розраховані на складніші рівні (від початкового до високого).

Бажаємо Пізнавальної мандрівки всім кмітливим та допитливим!

Грайте, будьте здорові та щасливі!

П Р А В И Л А Г Р И

1. Гру одночасно може грати від 1 до 20 дітей.
2. Уважно слухати правила гри.
3. Розпочинати гру за сигналом.
4. Центри обираються за допомогою «Хеппі-таймика», стрілка якого зупиняється на віконці «вибору».
5. Якщо стрілка «Хеппі – таймика» вказує на віконце, яке не відповідає жодному з пізнавальних Центрів – мандрівка кварталчиком продовжиться після виконання гравцями руханки (*музичної фізкультхвилинки, психоемоційного етюду, пальчикової гімнастики, ігрової рухливої вправи та ін.*)
6. Завдання виконуються лише біля обраного пізнавального Центру.
7. Переходити до іншого Центру можна лише правильно виконавши дане завдання.
8. Виконавши завдання кожен учасник має подати умовний знак.
9. За кожне правильно виконане завдання дитина отримує «хелсики» - відзнаки.
10. У залежності від кількості зібраних «хелсиків» дитина має змогу обміняти їх на значки. Кількість «хелсиків» залежить від кількості відвіданих центрів і поставлених завдань.
Якщо дитина отримала мінімальну кількість «хелсиків» – медаль «Здоровим будь!»;
якщо кількість «хелсиків» відповідає половині виконаних завдань - значок «Здоровим бути здорово!»;
якщо дитина отримала максимальну кількість «хелсиків» – значок «Малятко - здоро'ятко».
11. Гра вважається завершеною коли всі її учасники обміняли «хелсики» на значки та медалі.

М Е Т О Д И Ч Н І П О Р А Д И Д О О Р Г А Н І З А Ц І Ї Т А П Р О В Е Д Е Н Н Я Г Р И

Гра... Вона входить у життя дитини з раннього віку. Граючись, діти глибше пізнають життя, набувають різних навичок і вмінь. Недарма ж гру називають «восьмим чудом світу»!

Барвистість і динамічність розробки, естетичне оформлення, дозволяють дитині грати із захопленням, відчувати радість пізнання, відкривати нове.

Запропоновану нами інтерактивну дидактичну гру «Квартальчик здорового малюка» бажано проводити поетапно:

I етап – «Знайомство»

Метою цього етапу є познайомити дітей з екскурсоводом квартальчика – дівчинкою Хеппілінкою (та, що приносить щастя), виявити рівень знань з теми «Здоров'я», «Здоровий спосіб життя».

II етап – «Екскурсія Квартальчиком»

Метою цього етапу є формування знань та застосування набутих навичок у практичній діяльності.

III етап – «Творчий, заключний»

Мета даного етапу - формування творчої позиції дошкільника в процесі гри, перевірка набутих знань і навичок.

Залежно від конкретної педагогічної мети, індивідуальних психологічних особливостей дітей та рівня їхнього розвитку, інтерактивну гру можна проводити з однією дитиною, групою або всіма дітьми групи.

Вихователь може варіювати кількість завдань від одного до семи в залежності від того скільки дітей приймає участь у грі та завдання скількох пізнавальних Центрів буде використано.

З навчальною метою з конкретної теми, вихователь може використати декілька ігрових завдань одного пізнавального Центру.

У процесі проведення інтерактивної гри у багатьох дітей підвищується інтерес до освітнього процесу. Навіть пасивні діти виявляють бажання виступити в будь-якій ролі. Організована у такий спосіб гра повніше реалізовує підготовку дітей до практичної діяльності, виробляє у них життєву позицію, привчає до колективних форм роботи, сприяє розвитку навичок критичного мислення та пізнавальних інтересів дітей.

Варто домагатися, щоб діти почували себе впевнено, вільно висловлювали свої думки і спокійно сприймали зауваження, адже вони є активними учасниками виховного, навчального та розважального процесів.

В атмосфері довіри та взаємодопомоги легко робити відкриття, усвідомлювати важливість здобутих вмінь і знань.

Диференційований підхід до завдань кожного пізнавального Центру гри забезпечить рівні умови та ситуацію успіху кожній дитині. Однак, за умови участі у грі великої групи дітей з різним рівнем розвитку, виникає можливість того, що частина дітей виконає завдання значно раніше за інших. Для їх подальшої діяльності передбачено бонусні завдання за виконання яких діти отримують бонусні відзнаки - хелсики, які зможуть в подальшому використати у грі. Це є додатковим стимулом та мотивацією дітей до ігрової діяльності.

Якщо ви бажаєте закінчити гру за один день, проведіть її з 5 підгрупами дітей, так званим «колективним методом», що сприятиме соціалізації дошкільників, сформує у них уявлення про значення вкладення власних сил у спільну справу.

Система підбиття підсумків гри передбачає: доброзичливе ставлення до дитини (команди); позитивне оцінювання зусиль дітей, навіть тоді, коли ці зусилля не призводять до позитивного результату; детальний аналіз утруднень дитини і помилок, допущених ним; конкретні вказівки, спрямовані на покращення досягнутого результату.

За умови достатнього рівня оволодіння дошкільниками знаннями, вміннями та ігровими навичками, діти можуть грати гру самостійно. Гра відкрита до удосконалення, оновлення та інтеграції завдань різного змісту, як із поповненням нового ігрового матеріалу, так і модифікації завдань на основі наявних.

ДИДАКТИЧНІ ІГРОВІ ЗАВДАННЯ



І ЕТАП «ЗНАЙОМСТВО»

Дидактичне завдання: зацікавити дітей грою, викликати прагнення дізнаватися щось нове; забезпечити позитивний емоційний настрій.

Матеріал: іграшка Хеппілінка, макет кварталчика Здорового малюка, олівці, папір.

Ігрове завдання:

Вихователь: Малята, мені відомо, що вам подобається подорожувати. В яких цікавих місцях ви уже побували? Що цікавого дізналися? З ким ви подорожували? А чи доводилося вам бувати у мандрівці з екскурсоводом? Який має бути екскурсовод? Сьогодні у нас є можливість дуже цікаво провести час у мандрах. Познайомтесь:

Екскурсовод Хеппілінка:

Здоров'я всім бажаю
 І щиро вас вітаю!
 Я дівчинка перлінка
 На ймення Хеппілінка.
 Ім'я моє незвичне
 Та дуже милозвучне.
 Бо світом я мандрую
 І ЩАСТЯ всім дарую.
 А в чому ж, діти, щастя
 Дозвольте запитати?
(припущення дітей)
 Щоби щасливими всім стати
 Здоров'я слід міцне нам мати!
 Нині екскурсія на вас чека -
 В Квартальчик здорового малюка.
 З вами разом ми підемо,



Відповіді всі знайдемо:

- Здоров'я, що воно таке, малята?
- А як про нього треба дбати?
- Як потрібно харчуватись?
- Як хвороби уникати?
- Для чого всім потрібно спати?
- Чи варто спортом нам займатись?
- А емоції можливо контролювати?
- Під дощ чи варто йти гуляти?
- Чи треба нам себе вивчати?

Тож, в дорогу вирушаймо –

Секрети здоров'я пізнаймо!

Хеппілька підводить малят до кварталчика з пізнавальними Центрами. Торкаючись чарівною паличкою екскурсовода до споруд, Хеппілька, відкриває кожному таємницю здоров'я яка тут захована. Пропонує зобразити цю таємницю у своєму малюнку. За малюнками товаришів діти вгадують, яку таємницю здоров'я хотілося б дізнатися тій чи іншій дитині.

Хеппілька:



**Зрозуміло всім
відомо,
Що приємно бути
здоровим,
Тільки треба знати
Як здоровим стати.**

*Хеппілька дякує
малятам, та
повідомляє, що тепер*

вони будуть дуже бажаними гостями Квартальчика здорового малюка та зможуть дізнатися саме цікаве та таємниче про здоров'я.

II ЕТАП – «ЕКСКУРСІЇ КВАРТАЛЬЧИКОМ»
(БЕЗПОСЕРЕДНЯ ІНТЕРАКТИВНА ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ)

I ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР
«СМАКОЛЕНД»



«РЕСТОРАНЧИК КОРИСНИХ СМАКОЛИКІВ»

Дидактичне завдання: розширити знання дітей про потреби людини в їжі, вчити обирати смачні і корисні продукти, формувати основи культури харчування.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, 4 меню із зображенням продуктів харчування, предметні картинки відповідно до « меню», ігровий Центр «Смаколенд».

Ігрове завдання:

Хеппілінка «запрошує» дітей до ресторанчику. На столику лежать картки із зображенням продуктів харчування. На ігрових полях 4 «Меню». Пропонується зробити замовлення самих смачних і корисних продуктів, назвати їх і порівняти, які з них можна часто вживати в їжу, а які рідко і чому та розмістити на відповідне ігрове поле Центру.



Початковий рівень – дитина добирає «Меню» в якому зображені продукти харчування і напої корисні для людей.

Середній рівень - дитина добирає «Меню», в якому зображені продукти харчування, які можна вживати часто та рідко.

Достатній рівень - дитина добирає «Меню», в якому зображені продукти харчування, які можна вживати часто, рідко та дуже рідко.

Високий рівень - дитина добирає «Меню», в якому зображені продукти харчування, які можна вживати часто, рідко та шкідливі для здоров'я та пояснює свої судження, додатково називає продукти харчування, яких немає на картках.

«ПЛУТАНИНА»

Дидактичне завдання: розширювати уявлення дітей про шкоду і користь продуктів харчування, формувати основи здорового способу життя, розширювати словник дошкільнят, розвивати комунікативні навички, логічне мислення, увагу; виховувати у дітей потребу правильно харчуватися, уникати вживання шкідливих для організму продуктів;

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, набір картинок до теми «Продукти харчування», ігровий Центр «Смаколенд».

Ігрове завдання:

Діти об'єднуються у дві команди. Хеппілінка пропонує дітям назвати та



розділити продукти, які завезли до центру Смаколенд. Адаже замовлення переплутали і до центру завезли не тільки корисні, але й шкідливі для здоров'я продукти. Завдання для дітей розділити продукти. На столику

лежать картки із зображенням продуктів харчування. Першій команді необхідно корисну їжу викласти на одну ігрову грань, а другій - шкідливу на іншу. По виконанню завдання команди обмінюються інформацією.

Початковий рівень – дитина добирає корисні продукти харчування для здоров'я;

Середній рівень - дитина добирає продукти харчування шкідливі для здоров'я;

Достатній рівень – дитина обґрунтовує свій вибір;

Високий рівень - дитина називає продукти, які ще можна замовити до нашого Центру.

«ШЕФ-КУХАР»

Дидактичне завдання: розширювати знання про українську кухню, основні традиційні страви; збагачувати й активізувати словник іменниками на позначення назв, страв національної; розвивати зв'язне мовлення, мислення, пам'ять, виховувати повагу до традицій нашого народу

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картки-ребуси, ігровий Центр «Смаколенд».

Ігрове завдання:

Шеф-кухар залишив рецепти своїх улюблених страв, але вони зашифровані. Необхідно уважно розглянути рецепти і назвати страву, яку готують з даних інгредієнтів. Кожній дитині за її рівнем пропонується «приготувати» свою страву.



Початковий рівень – дитина вибирає страву із двох запропонованих картинок-підказок; дитина називає страви з допомогою підказки-картинки;

Середній рівень – дитина називає страви з допомогою підказки-картинки;

Достатній рівень – дитина називає страву самостійно;

Високий рівень - дитина загадує свою страву, називаючи інгредієнти, які необхідно використати для її приготування

«МЕНЮ»

Дидактичне завдання: розширити кругозір дітей про корисні і шкідливі продукти харчування; познайомити з вітамінами і їх значенням для здоров'я людини; виховувати у дошкільнят культуру харчування; сприяти становленню основ здорового способу життя.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, ігрове поле, що складається з трьох тарілок, які символізують «сніданок», «обід», «вечеря»; картки з ілюстраціями різних страв (каша, чай, компот, салат, суп, борщ і т.п.), ігровий Центр «Смаколенд».

Ігрове завдання:

Діти об'єднуються у три команди. Хеппілінка пропонує скласти меню на день для малюка, відібрати корисні страви, які варто вживати протягом дня (*вранці, вдень та ввечері.*) На столику лежать картки із зображенням різних страв. Кожна команда формує меню для визначеного їм прийому їжі. Команди озвучують складені ними меню, дають поради одна одній.



Початковий рівень – дитина називає запропоновані страви;

Середній рівень - вихователь показує картинку із зображенням будь-якого приготованого блюда, а діти по черзі визначають, в який період часу його їдять: на сніданок, обід або вечерю.

Достатній рівень – дитина складає меню на сніданок, обід і вечерю самостійно.

Високий рівень - дитина називає страви, які ще можна запропонувати до нашого меню.

«АСКОРБІНКА ТА ЇЇ ДРУЗІ»

Дидактичне завдання: конкретизувати знання про основні вітаміни і продукти, в яких вони містяться.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, предметні картинки зі стилізованим зображенням вітамінів і продуктів, в яких вони містяться: **А** - помідор, обліпиха, морква, гарбуз; **В** - овес, гречка, пшоно, картопля; **С** - лимон, капуста, шипшина, апельсин, чорна смородина; **Е** - помідор, перець солодкий, масло рослинне, картопля.

Ігрове завдання:

Хеппілінка роздає дітям картинки із зображенням продуктів, показує картинки з позначенням кожного вітаміну, уточнює їх назви, розміщує на чотирьох ігрових полях, пропонує розмістити свою картинку – продукт в якому міститься кожен конкретний вітамін на відповідному полі ігрового центру біля зображення вітаміну і назвати їх.



Початковий рівень – дитина виконує завдання з допомогою підказки;

Середній рівень – дитина називає продукт, розміщує біля вітаміну за невеликої допомоги інших гравців;

Достатній рівень – дитина називає продукт, розміщує біля вітаміну;

Високий рівень - дитина називає продукт, розміщує біля вітаміну, називає варіанти продуктів, які не запропоновані у картках.

II ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «ДІМ ВІДКРИТІВ»



«ЧУДЕРНАЦЬКІ СТВОРІННЯ»

Дидактичне завдання: формувати елементарні знання про віруси та мікроби, їх вплив на організм людини. Учити дотримуватися гігієнічних норм. Розвивати здатність помічати і бачити причинно-наслідкові зв'язки дій та їх результатів; долати різноманітні труднощі та не боятися брати на себе відповідальність.

Матеріал: картки- ілюстрації мікробів на різних частинах тіла людини, картинки – ілюстрації «засоби гігієни», мікроскоп, ігровий центр «Дім відкриттів».

Ігрове завдання:

Тіло людини – справжній готель. Сюди «з'їжджаються» неймовірна кількість «відвідувачів». Усі вони дуже різні. Ворожа дрібнота – бактерії та віруси. Деякі з них прагнуть якнайдовше оселитися в людині і завдати нам шкоди. Бактерії, віруси та мікроби досить маленькі і щоб їх побачити необхідно використовувати спеціальні



пристрої. Одним із таких є - мікроскоп. Прилад, який має здатність збільшувати дрібні не видимі нашому оку предмети. Сьогодні у нас є унікальна можливість стати лаборантам та виявити і побачити як виглядають мікроби під чарівними скельцями мікроскопу.

Хеппілінка демонструє мікроскоп, на скельце якого розміщено картинку з

мікробами на різних частинах тіла людини. Діти по черзі підходять до мікроскопу, розглядають свою картинку (мікроби на руках, обличчі, ротова порожнина з мікробами, мікроби на одязі, під нігтями, на волоссі, на ногах). Розглядаючи, дитина описує іншим гравцям, що вона бачить, бере картинку і розміщує її на верхній панелі Центру.

Запитання до гравців:

- Як могли потрапити сюди ці чудернацькі небезпечні створіння?
- Як з ними боротися?

Гравець, який дав відповідь має можливість відшукати серед набору карток предмети – засоби боротьби з вірусами та мікробами та розмістити його на нижній панелі центру.



Початковий рівень – дитина розглядає картку, називає, що на ній зображено;

Середній рівень – дитина описує зображення на картці, дає відповідь на запитання: як на цю частину тіла потрапили мікроби;

Достатній рівень – дитина описує зображення на картці, дає відповідь на запитання: як на цю частину тіла потрапили мікроби, називає місця, де можуть жити мікроби та як з ними боротися.

Високий рівень – дитина описує зображення на картці, дає відповідь на запитання: як на цю частину тіла потрапили мікроби, називає місця, де можуть жити мікроби та як з ними боротися, розповідає про наслідки недотримання гігієнічних норм.

«КОРОНАВІРУС МИ ЗДОЛАЄМ!»

Дидактичне завдання: закріплювати правила поведінки під час карантину; формувати вміння дітей дбати про своє здоров'я; розвивати пам'ять, увагу, мислення, мовлення; виховувати допитливість.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, символічні зображення 4 правил поведінки під час карантину: дистанція, гігієна, дезінфекція, правило іграшок, сюжетні картки по темі, ігровий центр «Дім відкриттів».

Ігрове завдання:

На гранях ігрового центру розміщено символічні зображення 4 правил поведінки під час карантину. Хеппілінка пропонує пригадати правила поведінки під час карантину, адже зараз лютує коронавірус. Щоб залишатись здоровим, слід дотримуватись певних правил і турбуватися про своє здоров'я та оточуючих. Діти об'єднуються у чотири команди, кожна з яких отримує завдання підібрати сюжетні картинки до свого правила та розмістити їх на своїй панелі Центру. Кожна команда розповідає усім про що ми маємо завжди пам'ятати.



Початковий рівень – дитина знаходить відповідне зображення;

Середній рівень – дитина описує зображення, виводить правило;

Достатній рівень – дитина виводить правило, добирає зображення;

Високий рівень - дитина дає пораду з власного досвіду.

«ЧУДАСІЯ ПІД МІКРОСКОПОМ»

Дидактичне завдання: познайомити дітей із виглядом знайомих речей під мікроскопом; розвивати пізнавальний інтерес до нового; виховувати обачність.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картки із зображенням збільшеного вигляду шкіри, волосини, нігтя, зубної емалі, їх реалістичні зображення.

Ігрове завдання:

Ми з вами познайомились, як виглядають невидимі нашому оку мікроорганізми. А чи бачили ви, як наприклад, виглядає волосина під чарівними скельцями мікроскопу? Багато дивовижного можна побачити, коли зображення збільшується в декілька разів. Уважно розглянь зображення та спробуй відгадати, що виглядає так при збільшенні. Бажаючі гравці розглядають збільшене зображення, за допомогою міміки і жестів показує його іншим. Ті відгадують, відшукують його серед запропонованих реалістичних карток - зображень, розміщують картинку на грані ігрового центру.



Початковий рівень – дитина розглядає предмети;

Середній рівень – дитина називає предмет з допомогою картинки-підказки;

Достатній рівень – дитина відгадує предмет самостійно;

Високий рівень - дитина відгадує предмет самостійно, за допомогою міміки і жестів показує його гравцям.

«ХТО ЯК НА СВІТ З'ЯВИВСЯ»

Дидактичне завдання: закріпити уявлення дітей про те, як з'являються на світ живі істоти.

Матеріал: три великі картинки із зображенням яйця, ікринки, пляшечки з молоком і соскою; дрібні картинки із зображенням людей, тварин, птахів, земноводних, комах, ігровий центр «Дім відкриттів».

Ігрове завдання:

На гранях центру розміщено великі картинки – завдання: яйце, ікринки,



пляшечка з молоком і соскою. Діти об'єднуються у три команди. Перед гравцями лежать зображення картинки з тваринами, комахами, земноводними, людьми. Діти кожної команди обирають ті картинки, які підходять, на їхню думку до великої картинки – завдання, повідомляють іншим командам, яким чином ця істота з'явилася на світ та розміщують на грані ігрового центру поряд із зображенням яйця, ікринки, пляшечки з соскою (для ссавців).

Ускладнення: запропонувати

назвати інших істот, які з'явилися на світ таким самим способом.

«НЕБЕЗПЕЧНІ ПАРАЗИТИ»

Дидактичне завдання: формувати уявлення дітей про паразитів; дати знання про те, де вони живуть, як розмножуються та як з ними боротися; розвивати мислення, вміння аналізувати; виховувати бажання дотримуватися здорового способу життя та правил гігієни.

Матеріал: Хеппілінка, сюжетні картки по темі, ігровий центр «Дім відкриттів».

Ігрове завдання: Хеппілінка пропонує дітям розгадати загадку:

Без ніг, без кісток, не гадюка, а в'ється

Що воно таке та як зветься? (черв'як)

У тілі людини теж можуть оселитися такі черв'яки, їх називають паразитами. Тіло людини для них і оселя і смачний обід. Що відбувається? Вони так міцно вхопилися за стінки і гризуть їх, що ось-ось зруйнують наш будинок! Так вони роблять потрапивши до нашого тіла!

Дітям пропонується серед сюжетних карток знайти ті, які приховують небезпеку зараження паразитами: вода, земля, пісок, кошеня, собака, мухи і т.ін. та попрацювати у парі, спільно вирішивши завдання «Як же уникнути зараження глистами – паразитами?»

Личинки глистів можуть знаходитися у землі, піску – після гри чи роботи слід ретельно вимити руки з милом. Глисти містяться у воді – не пити брудну воду. Побачили гарненького песика чи кошеня – не поспішайте його гладити, якщо не втримались – швиденько вимийте руки з милом. Личинки глистів переносять мухи – не впускати мух до приміщень... Овочі та фрукти слід ретельно мити перед вживанням...

Кожна пара демонструє свою картинку і виводить правило. Ті, хто впорався найкраще, розміщують на панелі ігрового центру зображення засобів боротьби з паразитами, «проганяють» їх з будиночка.

Початковий рівень – дитина виконує завдання з допомогою дорослого;

Середній рівень – дитина визначає місце зараження паразитів самостійно;

Достатній рівень – дитина виконує завдання самостійно, пояснює свій вибір;

Високий рівень – дитина називає ситуації, які не були зазначені у картках.

«ЩО ДЛЯ ЧОГО ПОТРІБНО»

Дидактичне завдання: розширювати коло знань про організм людини; закріплювати назви органів людського тіла; вчити розповідати про їх призначення, розуміти, що є шкідливим та корисним для організму, орієнтуватися у призначенні органів чуттів, дотримуватися правил їх охорони; формувати здатність відтворювати на пам'ять прислів'я та приказки про органи людського тіла. Розвивати активність, самостійність, інтерес до самопізнання. Виховувати бажання доглядати за своїм тілом.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, зображення частина тіла, органів чуття, ігровий центр «Дім відкриттів».

Ігрове завдання:



Діти об'єднуються у пари. Кожна пара по черзі обирає перевернуте зображення органів, розміщує на гранях центру, розповідають про ту частину тіла, що зображена, пригадують правила догляду. Діти доповнюють один – одного, за це отримують відзнаки хелсики.

Початковий рівень – називає орган, розповідає про його призначення.

Середній рівень - називає орган, розповідає про його призначення, розуміє, що є шкідливим та корисним для організму.

Достатній рівень - називає орган, розповідає про його призначення, розуміє, що є шкідливим та корисним для організму, дотримуватися правил їх охорони.

Високий рівень - називає орган, розповідає про його призначення, розуміє, що є шкідливим та корисним для організму, дотримуватися правил їх охорони, здатність відтворювати на пам'ять прислів'я та приказки про органи людського тіла.

«ЩО ЗАХОВАЛОСЯ В ЛЮДИНІ»

Дидактичне завдання: формувати уявлення дітей про організм людини, її зовнішні та внутрішні органи, їх функції; продовжувати вчити правильно називати і розташовувати органи на моделі тіла людини; розвивати мислення, пам'ять; виховувати бережне ставлення до свого організму

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картки «Внутрішні органи і системи людини», ігровий центр «Дім відкриттів».

Ігрове завдання:



Малята, тіло людини складається з багатьох органів. Кожен орган надзвичайно важливий для організму людини і виконує певну функцію. Чи цікаво вам дізнатися, що заховано в середині в нас? Те, що знаходиться в тілі людини називають внутрішніми органами. Пропоную зараз вам стати дослідниками і науковцями та провести дослідження. Для цього ми поділимося на дві групи: перша отримає картки із зображеннями внутрішніх органів, інша – картки із зображенням моделі внутрішніх систем тіла людини. По черзі одна група показує картку, інша називає її зображення і розповідає, що знає про зображене, показує на собі де розташований даний орган. Якщо відповідь правильна команда отримує «хелсик».

Початковий рівень – називає орган, розповідає про його призначення.

Середній рівень - називає орган, розповідає про його призначення, розуміє, що є шкідливим та корисним для організму.

Достатній рівень - називає орган, розповідає про його призначення, розуміє, що є шкідливим та корисним для організму, дотримується правил їх охорони.

Високий рівень - називає орган, розповідає про його призначення, знає де він розташований, розуміє, що є шкідливим та корисним для організму, дотримується правил їх охорони, бере на себе роль капітана команди.

ІІІ ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «БУДИНОК НАСТРОЮ»



«СТІНА НАСТРОЮ»

Дидактичне завдання: вчити дітей визначати настрій, емоції; закріплювати знання назв різних емоцій; спонукати визначати причини, що можуть викликати ту чи іншу емоцію. Розвивати спостережливість, активізувати словник словами-назвами емоцій. Виховувати толерантність.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, набір карток «Емоції», ігровий центр «Будинок настрою».

Ігрове завдання:

Хеппілінка пропонує створити мурал «Стіна настрою». Для цього потрібно назвати емоцію, яка зображена на картці. За бажанням дитина обирає картку з емоцією, розглядає, демонструє її іншим дітям. Завдання гравців впізнати емоцію, розповісти, що може її викликати. Після виконання завдання, дитина кріпить зображення на грані будинку.



Початковий рівень – дитина називає емоцію;

Середній рівень – дитина називає емоцію, намагається її відтворити;

Достатній рівень – дитина називає емоцію, відтворює її, розповідає про причину, яка може викликати її;

Високий рівень - дитина називає емоцію, відтворює її, розповідає про причину, яка може викликати її; добирає емоцію протилежну до неї; дає пораду як приборкати ту чи іншу емоцію

«ПАЛІТРА НАСТРОЮ»

Дидактичне завдання: дати уявлення про настрій та як він впливає на здоров'я і спілкування з однолітками; розвивати увагу до почуттів людини і вияву емоцій у себе й інших; стимулювати бажання бути чуйними в різних ситуаціях; виховувати тактовне ставлення до людей, бажання мати позитивні емоції.

Матеріал: мнемокартки «Палітра настрою», ігровий центр «Будинок настрою».

Ігрове завдання:

Перед початком гри Хеппілінка розповідає дітям про те, що Будинок настрою уміє дарувати дітям добрі якості й навпаки, віднімає в них все погане. Але щоб це побачити, потрібно дивитися чарівними очима на того, хто зайшов до цього будиночка.

Діти йдуть по колу навколо Будинку настрою і співають:



Хто сьогодні найгарніший?

Хто із нас найщасливіший?

Ти з'явись, часу не гай!

До Будиночка настрою поспішай!

Діти по черзі стають біля будиночка і кожен по колу повинен сказати тому, хто стоїть біля нього, що-небудь хороше, добре і приємне. Як змінився ваш настрій після

приємних слів?

Ускладнення: запропонувати розповісти, що ще може покращити, або зіпсувати наш настрій.

«КВІТКА УЛЮБЛЕНИХ СПРАВ»

Дидактичне завдання: формувати у дітей поняття про емоції та їхній вплив на настрій людини; навчати розпізнавати й описувати свої почуття в різних життєвих ситуаціях, наводити докази необхідності володіти емоціями, називати причини різних почуттів (*радість, страх, подив..*);

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, сюжетні картки по темі, лекала пелюсток, фломастери, ігровий центр «Будинок настрою».

Ігрове завдання:

У кожної людини є улюблені заняття - хобі. Якщо людина займається улюбленою справою, то у неї відповідно гарний настрій, позитивні емоції. Давайте пригадаємо, які справи можуть нам підіймати настрій, надихати нас.

Кожна дитина отримує «пелюстку», на якій вона повинна намалювати зображення того, що дарує їй гарний настрій, радість. Потім «пелюсточки» приєднуються до грані ігрового центру, утворюється «квітка улюблених справ». Діти розглядають квітку та розповідають, які малюнки їм сподобалися і чому.

Початковий рівень – дитина визначається з улюбленою справою з допомогою дорослого;

Середній рівень – дитина називає своє улюблене заняття;

Достатній рівень – дитина називає кілька варіантів улюблених справ і настроїв, які вони може викликати;

Високий рівень - дитина називає кілька варіантів улюблених справ і настроїв, які вони може викликати; дає поради гравцям, як знайти справу до душі

«НЕ ПЕРЕПЛУТАЙ»

Дидактичне завдання: формування усвідомлення особистісних емоцій і почуттів інших людей; вміння дітей передавати різні емоції та добирати їх до відповідного випадку та ситуації; вчити дітей контролювати свої емоції, підвести до розуміння того, що позитивні емоції добре впливають на здоров'я людини; спонукати до виконання ролі ведучого гри. Розвивати емпатію. Виховувати інтерес до гри.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картки з різними виразами обличчя (здивування, радість, сум, спокій, плач, образа), «квіти настрою», ігровий центр «Будинок настрою».

Ігрове завдання:

Хеппілінка пропонує дітям обрати сюжетні картинки з різними життєвими ситуаціями, що можуть викликати ті чи інші емоційні переживання та є картки з різними виразами обличчя. Отримавши свою картку, дається завдання знайти один одного: діти визначають емоцію, та підходять до гравців у яких картки з відповідним виразами обличчя.

Ускладнення: Хеппілінка розташовує картки з виразами емоцій на грані ігрового центру «Будинок настрою» та хаотично розташовує ситуативні картинки.

- Нічого я не переплутала? (Діти знаходять помилки, виправляють їх)

Початковий рівень – дитина вміє розрізняти різні емоції;

Середній рівень – вміє розрізняти, передавати різні емоції та добирати їх до відповідного випадку та ситуації, контролює свої емоції з допомогою дорослого;

Достатній рівень – вміє передавати різні емоції та добирати їх до відповідного випадку та ситуації; контролювати свої емоції, робить висновок, що позитивні емоції добре впливають на здоров'я людини;

Високий рівень - вміє передавати різні емоції та добирати їх до відповідного випадку та ситуації; контролювати свої емоції, робить висновок, що позитивні емоції добре впливають на здоров'я людини, бере на себе роль ведучого гри.

IV ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «ГАРТУВАЛЬНИЙ»



«ГОТУЄМО РЕПОРТАЖ ПРО ТЕ, ЯК ЗМІЦНИТИ НАШ ОРГАНІЗМ»

Дидактичне завдання: пояснити дітям оздоровче значення загартування, закріпити основні його складові: сонце, повітря, вода; виробляти у дітей елементарні навички загартування, вчити дбайливо ставитися до власного здоров'я.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, ілюстрації по темі, ігровий центр «Гартувальний»

Ігрове завдання:

До Фітнес – центру приїхала знімальна група. Хеппілінка пропонує дітям підготувати репортаж про те, як зміцнити здоров'я. Дітям пропонується розглянути картки, що розміщено на гранях ігрового центру на протязі 2 хвилин. Далі, картки закриваються. Діти об'єднуються у пари, обговорюють, що запам'ятали та для чого загартовуватися. Кожна пара дає репортаж. Гравці оцінюють оплесками найкращі репортажі.



Початковий рівень – дитина називає 2-3 зображення;

Середній рівень – дитина називає 3-4 зображення;

Достатній рівень – дитина називає більше 5 зображень; і природній чинник;

Високий рівень – дитина називає більше 5 зображень; і пропонує власні варіанти зміцнення здоров'я.

«ІГРИ, ВПРАВИ ТА ЗАБАВИ»

Дидактичне завдання: пояснити дітям оздоровче значення виконання фізичних вправ. Вчити диференціювати корисні та шкідливі заняття та ігри. виробляти у дітей елементарні навички загартування, вчити дбайливо ставитися до власного здоров'я.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, ілюстрації по темі, ігровий центр «Гартувальний»

Ігрове завдання:



Гравці об'єднуються у дві команди. Хеппілінка пропонує дітям обрати заняття, які допоможуть дітям зміцнити здоров'я, і навпаки – ті, які можуть завдати шкоди. Команди обирають потрібні їм картки, розміщують на гранях ігрового Центру. Кожна команда аргументує свій вибір гравцям – суперникам.

Початковий рівень – дитина відшуковує зображення;

Середній рівень – дитина відшуковує зображення, пояснює свій вибір при допомозі дорослого;

Достатній рівень – дитина відшуковує зображення, пояснює свій вибір;

Високий рівень – дитина відшуковує зображення, пояснює свій вибір називає з власного досвіду заняття яке допомагає зміцнити здоров'я.

«ПРАВИЛА СОНЯЧНОЇ ДРУЖБИ»

Дидактичне завдання: закріпити правила здорового способу життя, формувати розуміння необхідності збереження свого здоров'я; вчити правилам безпечної поведінки на сонці; виховувати свідомість про те, що здоров'я краще берегти, ніж лікуватися.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картки «Правила сонячної дружби», ігровий центр «Гартувальний».

Ігрове завдання:



Усі ми любляємо ніжитися на сонечку. Сонечко – дарує нам тепло, енергію, світло, а також зміцнює наш організм. Сонечко може бути нашим другом і ворогом. Давайте разом визначимо, що потрібно робити, щоб сонечко було нашим другом і помічником. Діти об'єднуються у групи, вирішують завдання, презентують одна – одній свої відповіді, доповнюють відповіді інших команд.

Початковий рівень – дитина називає зображене;

Середній рівень – дитина визначає, вплив засобу на наше здоров'я;

Достатній рівень – дитина називає коли сонце - друг, коли сонце – ворог;

Високий рівень - дитина називає усі правила безпечної поведінки на сонці.

«АЛГОРИТИ МИТТЯ РУК»

Дидактичне завдання: закріпити алгоритм миття рук; закріпити правила поведіння під час карантину; формувати вміння у дітей дбати про своє здоров'я; розвивати пам'ять, мислення; виховувати бажання бути охайним.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, сюжетні картки по темі, ігровий центр «Гартувальний»

Ігрове завдання:

Хеппілінка пропонує малятам пригадати, як правильно мити руки (у якій послідовності). Зараз карантин і щоб уберегтись від вірусів необхідно тримати своє тіло в чистоті, зокрема руки. Адже мікроби бояться мила і гинуть від нього.



Початковий рівень – дитина виконує завдання з допомогою дорослого;

Середній рівень – дитина виконує завдання самостійно;

Достатній рівень – дитина демонструє алгоритм виконання дій;

Високий рівень - – дитині пропонують пригадати вірш чи забавлянку.

**У ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР
«КРАСА ТА МОДА»**



«МАГАЗИН ОДЯГУ»

Дидактичне завдання: збагачувати уявлення дітей про те, що одяг та взуття мають бути не лише гарним, але й зручним, гарно доглянутим; закріплювати знання про назви одягу, послідовність одягання; продовжувати вчити класифікувати його відповідно до призначення (домашній, святковий, спортивний, повсякденний). Розвивати мислення, кмітливість. Виховувати дбайливе ставлення власного здоров'я.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, предметні картинки (одяг) або лялькове вбрання різного призначення; силуети ляльок у вбранні різного призначення, ігровий центр «Центр краси та моди»

Ігрове завдання:

Хеппілінка повідомляє дітям про те, що в «магазин одягу надійшло дуже багато різного товару», тому «директор магазину просить про допомогу». Для того щоб «покупцям» було зручніше обирати для себе одяг, його слід розподілити відповідно до призначення. Потрібно розподілити товар по відділах: «Зима», «Весна», «Літо», «Осінь».

Діти об'єднуються у 4 команди, обирають предметні картинки, розташовують біля відповідної ляльки та грані ігрового Центру. Кожна команда презентує товари свого відділу іншим гравцям, пояснюють його призначення

Ускладнення: відібраний одяг необхідно розмістити відповідно до послідовності одягання.

«НАШІ ПОМІЧНИКИ – ПРЕДМЕТИ ГІГІЄНИ»

Дидактичне завдання: продовжувати формувати у дітей культурно-гігієнічні навички, поглибити уявленні про різноманітність предметів гігієни, призначення та алгоритм використання. Розвивати логічне мислення, увагу та пам'ять. Виховувати бережне ставлення до власного здоров'я.

Матеріал: предметні картки по темі, ігровий центр «Центр краси та моди».

Ігрове завдання:

Щоб виглядати чистим і охайним необхідно прикладати багато зусиль. На допомогу прийдуть предмети гігієни. Бажаюча дитина підходить до , ігрового центру, обирає зображення предмету гігієни так, щоб не бачили інші гравці. За допомогою міміки та жестів показує дії з ним. Завдання гравців відгадати предмет та розповісти коли і як він використовується.



Початковий рівень – дитина називає предмет гігієни;

Середній рівень – дитина називає предмет та дію, яку виконують;

Достатній рівень – дитина називає предмет та дію, яку виконують, знає предмети гігієни, які не представлені.

Високий рівень - дитина називає предмети гігієни, які не представлені, розповідає вірш про засоби догляду за тілом.

«ДОБЕРИ ПАРУ»

Дидактичне завдання: вчити дітей об'єднувати предмети за певними ознаками, зосереджувати увагу, формувати вміння аналізувати; розвивати логічне мислення, спостережливість, пам'ять, уяву, кмітливість; виховувати бажання бути здоровим та охайним.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, парні картки по темі, ігровий центр «Центр краси та моди».

Ігрове завдання:



Ми вже знаємо предмети гігієни, а чи вміємо їх правильно використовувати? Пропоную це перевірити. Хеппілінка пропонує кожному гравцю отримати картку, та об'єднатися: картки – предмет гігієни та частину тіла, якій приходить на допомогу даний предмет.

Початковий рівень – дитина знаходить пару;

Середній рівень – дитина знаходить пару і пояснює свій вибір;

Достатній рівень – дитина знаходить пару і розповідає в якій ситуації використовують даний предмет;

Високий рівень - дитина знаходить пару і розповідає в якій ситуації використовують даний предмет, про шкоду для здоров'я, яку наносить відсутність даної процедури.

«УВАГА! РЕКЛАМА!»

Дидактичне завдання: закріплювати назви речей особистої гігієни та правила користування ними; вчити дотримуватись правил здоров'язбережувальної поведінки, складати невеличкі розповіді про призначення гігієнічних засобів та предметів догляду. Розвивати здатність творити, фантазію, пам'ять, мислення, мову, організованість, впевненість у власних силах; виховувати бажання стежити за своїм здоров'ям та утримувати в чистоті речі особистої гігієни.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, іграшки та предмети особистої гігієни, ігровий центр «Центр краси та моди».

Ігрове завдання:

Перед дітьми на столі розташовані предмети особистої гігієни та іграшки. За певний проміжок часу необхідно скласти рекламу – розповідь про продукцію – гігієнічний засіб. Рекламодавець описує товар не називаючи його діти мають здогадатись про що йдеться, назвати товар та як його використовувати. Реклама – розповідь повинна бути короткою, лаконічною щоб інші діти зрозуміли, переконливою, щоб у решти граючих з'явилося бажання придбати цей товар, або придумати свою рекламу про нього.

Початковий рівень – дитина називає предмет гігієни, знає як його використовувати;

Середній рівень – дитина знає назви речей особистої гігієни та правила користування ними; складає невеличкі розповіді про призначення гігієнічних засобів та предметів догляду з допомогою дорослого;

Достатній рівень – дитина знає назви речей особистої гігієни та правила користування ними; дотримується правил здоров'язбережувальної поведінки, складає невеличкі розповіді про призначення гігієнічних засобів та предметів догляду.

Високий рівень – дитина знає назви речей особистої гігієни та правила користування ними; дотримується правил здоров'язбережувальної поведінки, складає невеличкі розповіді про призначення гігієнічних засобів та предметів догляду.

«ЯК ВОДИЧКА НАМ ДОПОМАГАЄ»

Дидактичне завдання: закріпити знання дітей про значення води в житті людини; ознайомити з оздоровчим впливом води на організм; вчити використовувати природні ресурси раціонально та заощадливо; розвивати мислення, мовлення, пам'ять, увагу; вчити дбайливо ставитися до власного здоров'я.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, ілюстрації по темі, ігровий центр «Центр краси та моди».

Ігрове завдання:

Хеппілінка запитує у дітей чи можна бути красивим та модним, якщо ти – Нечупара? Чи можна причепуритися без води? Діти стають у коло, імітують передавання води у жменьці гравцеві що поряд, промовляючи: (наприклад) «Ось тобі водичка – умий своє личко», «Візьми водичку та випери спідничку» і т.д. Завдання завершується тоді, коли усі гравці у колі «передали» водичку.



Початковий рівень – дитина називає де використовується вода при допомозі дорослого;

Середній рівень – дитина називає де використовується вода;

Достатній рівень – дитина називає де використовується вода, дотримується правил економного використання;

Високий рівень – дитина називає де використовується вода, дотримується правил економного використання, розповідає на пам'ять вірш чи закличку про воду

«ЗДОРОВІ ЗУБИ»

Дидактичне завдання: Вчити дітей розуміти для чого потрібні нам зуби, як зберегти їх міцними і здоровими. Ознайомити з ворогами зубів. Закріпити знання по догляду за зубами, правила збереження їх. Виховувати бажання у дітей берегти і доглядати зуби.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, ілюстрації героїв казки. Зображення мікробів, набір карток «корисні та шкідливі для зубів продукти», ігровий центр «Центр краси та моди».

Ігрове завдання:

Хеппілінка: Зараз я вам розповім одну пригоду, яка трапилась із зайчиком.

(розповідаючи, викладає героїв твору на грані ігрового центру).

Розболілись в зайця зуби,
 З болю в зайця спухли губи
 Як м'ячі набрякли щоки,
 Сів і стогне косоокий.
 До аптеки мчить зайчиха,
 Срібні гроші губить з лиха.
 У аптеці дятел бурий
 Готував комусь мікстуру.
 А зайчиха в плач з порога:
 - Дайте, дятле, допомогу!...
 Дятел швидко до зайчихи:
 - Що за горе, що за лихо?!
 Чим я зможу пособлю,
 Зайця вашого люблю.
 Взяв ціпка і окуляри,
 Та й з зайчихою у парі,
 Йде скоріш до зайця в хату.
 Треба ж зайця рятувати.



Біля хати на стежині
 Стогне заєць у хустині
 Дятел зайця утішає,
 Зайцю рота розкриває.
 З жаху заєць затрусився:
 - Чим я дятле провинився?
 Сів на призьбу гірко плаче...
 Ти не чистиш зуби, зайче.
 І все лихо йде від цього,
 - Каже дятел зайцю строго,
 - І твої погані зуби
 Доведуть тебе до згуби.
 Ось тобі шалфей пахучий
 Від шалфею стане ліпше.
 Ліки зайцю пособили,
 Знову заєць ходить в силі.
 Знову бігає по рясту.
 Закупив в аптеці пасту,
 Щіточки і порошок,
 І для себе й для діток.
 І щоранку до сніданку
 Зі своїми малюками
 Чистить зуби коло дуба, -
 Й не болять у зайця зуби.



Хеппілінка: Діти, а як ви думаєте, чому в зайця боліли зуби?

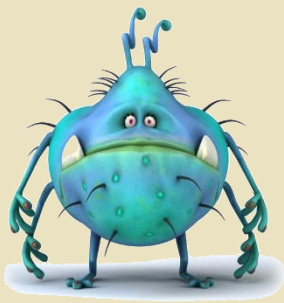
- Щоб допомогти зайцеві, до кого звернулась зайчиха?
- Чим лікував дятел зуби? Чи допомогли Ліки зайцю? Що заєць вирішив?
- Діти, а якщо у людей хворі зуби, то хто зможе вилікувати їх? До кого потрібно звертатися за допомогою? (зубний лікар, стоматолог)
- Діти, а як лікує зуби стоматолог? (пломбує, дає, ліки закладає у хворий зуб).

- Адже від стану зубів залежить і здоров'я людини. У людей з хворими зубами псуються шлунок, серце, частіше болить горло. А знаєте чому? Тому що в нездорових зубах живуть шкідливі мікроорганізми. Вони виділяють отруйні речовини від чого і страждає весь людський організм.

Про здоров'я своє завжди пам'ятай, зуби свої обов'язково доглядай!

Хеппілінка викладає на грань зображення мікробів.

Мікроби:



Що притихли, не чекали?

Чи нас просто не впізнали?

Я - великий повелитель,

Злющий вірус і мучитель.

- А ми твої друзі

Шкідливі бактерії і мікроби.

- Ми зникнемо лише тоді, коли ви назвете правила, яких ми дуже боїмося.

Хеппілінка: Діти, про які це правила говорять мікроби? Давайте ми їх назвемо.

Діти об'єднуються у три команди. З набору карток перша команда відшуковує продукти, які корисні для зубів, друга – які шкідливі для зубів, третя – відшуковує засоби гігієни по догляду за зубами.

(прослухавши презентації усіх команд, мікроби «зникають»).

Хеппілінка: Ось і прогнали мікроби. Але для хорошого здоров'я недостатньо лише знати правила. Їх потрібно виконувати самим і нагадувати іншим. А зараз давайте розглянемо зуб. *(демонструє малюнок зуба)*

(Розповідь Хеппілінки). Здоровий зуб покритий емаллю, що захищає його зовні. Міцні ясна оберігають корінь зуба. Якщо запивати холодне морозиво гарячим чаєм (різко міняємо температуру в роті), то емаль руйнується. А надлишок цукру віднімає у зубів таку важливу речовину, як кальцій. А відтак зуб стає крихким і ламається.

Бонусні запитання до дітей:

- Як потрібно доглядати і оберігати зуби? (відповіді дітей).

- Що потрібно робити, щоб ясна були здоровими? (їсти овочі і фрукти) Якщо кровоточать ясна? (полоскати настоєм ромашки або кори дуба)

VI ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «ОЛІМПІЙСЬКИЙ»



«Я ОПИШУ, А ТИ ВІДГАДАЙ»

Дидактичне завдання: розширити уявлення дітей про спортивний інвентар та його призначення; вчити дітей об'єднувати предмети за певними ознаками, зосереджувати увагу, формувати вміння аналізувати; розвивати логічне мислення, спостережливість, пам'ять, уяву, кмітливість; виховувати командний дух, бажання бути здоровим та охайним.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картки «Спортивний інвентар», ігровий цент «Олімпійський».

Ігрове завдання:

Малята, всім відомо, що спорт – це здоров'я. Існує багато видів спорту, це і



футбол, і теніс, і бокс і т.д. І для кожного виду є своє обладнання та інвентар, який робить цей вид спорту своєрідним та цікавим. Зараз я пропоную вам пригадати, які речі чи обладнання необхідні для занять спортом. Для цього ми об'єднаємося у команди і по черзі будемо описувати інвентар, який дістанемо з кишеньки. Одна команда

описує, інші – відгадують. Право загадати нову загадку переходить до тієї команди, яка першою відгадала про що йдеться мова. За кожний розгаданий предмет, команда отримує «хелсик». Переможе та команда, яка назбирає найбільше «хелсиків».

Початковий рівень – дитина називає предмет;

Середній рівень – дитина описує інвентар;

Достатній рівень – дитина описує інвентар і називає вид спорту;

Високий рівень – дитина описує інвентар чи обладнання, якого немає на картці.

«ДЕ БУЛИ МИ - ВІДГАДАЙ»

Дидактичне завдання: закріпити назви видів спорту та відповідних дій спортсменів, Розвивати координацію рухів, уважність, здатність домовлятися. Виховувати бажання займатися спортом.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, допоміжні картинки «Види спорту», ігровий центр «Олімпійський».

Ігрове завдання:

Хеппілінка виходить з кімнати, діти домовляються між собою, руху яких спортсменів будуть імітувати користуючись допоміжними картинками «види спорту», що розміщено на гранях ігрового Центру. Хеппілінка, зайшовши в кімнату, каже: «Де ви були, що ви робили?» Діти відповідають: «Що робили ти впізнай. Де були - відгадай» і виконують рух. Якщо Хеппілінка вгадує вид спорту, ведучим стає той гравець, чий був задум.

Ускладнення: діти обирають вид спорту який будуть показувати без допоміжних карток.



«ОЛІМПІАДА»

Дидактичне завдання: вчити дітей об'єднувати предмети спорту за певними ознаками, зосереджувати увагу, формувати вміння аналізувати; розвивати логічне мислення, спостережливість, пам'ять, уяву, кмітливість; виховувати бажання займатися спортом.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, парні картки «Види спорту», ігровий центр «Олімпійський».

Ігрове завдання:

Малята, а чи доводилось вам чути слово «олімпіада», чи знаєте що воно означає? Олімпіада – це змагання, коли спортсмени змагаються між собою у різних видах спорту і визначають хто є найвправніший та найкращий. І зараз я пропоную вам відправитись на олімпіаду і відчути себе справжніми вболівальниками. Згодні? Але є одна невеличка проблема, інвентар спортсменів змішався. Його потрібно повернути спортсменам, щоб не зіпсувати дійство. Допоможемо? Гравці обирають перевернуті картки, під ритмічну музику відшукують свою пару. Презентують іншим: «Я – баскетболіст, а це – мій м'яч». Діти перевіряють, чи правильно створилася пара.

Початковий рівень – – дитина називає інвентар чи вид спорту, що дістався йому на картці;

Середній рівень – – дитина називає інвентар та вид спорту, відшукуює свою пару;

Достатній рівень – дитина називає інвентар та вид спорту, відшукуює свою пару, розповідає про вид спорту.

Високий рівень – дитина називає інвентар та вид спорту, відшукуює свою пару, розповідає про вид спорту, знає інші види спорту, розповідає, яким видом спорту бажає займатися.

«ГОДИННИК»

Дидактичне завдання: розширювати й уточнювати знання дітей про режим дня в дитячому садку і вдома, значення розпорядку в житті дитини; розвивати пізнавальну активність, допитливість, мовлення, здатність працювати у команді, брати на себе відповідальність; виховувати почуття колективізму, бажання дотримуватись режиму дня, бути здоровим, вести здоровий спосіб життя.

Матеріал: дівчинка Хеппелінка, картки із зображенням режимних моментів, ігровий центр «Олімпійський».

Ігрове завдання:

Дітям роздаються картки, що ілюструють етапи режиму дня дитини: підйом, ранкову гімнастику, прийом їжі, денний сон, заняття, ігри на вулиці, нічний сон...

Хеппелінка пропонує малятам розділитися на три групи відповідно частин доби (*ранок, день, вечір*) і скласти спільну розповідь про день малюка - дошкільника. Хеппелінка розпочинає гру, бо собі залишає першу картинку: «Миколка вранці прокинувся, піднявся і прибрав свою постіль» (*виставляє свій малюнок на будиночок*). Продовжують розповідь діти в яких картки відповідають режимним моментам, які проводяться в ранкові години. Далі гра продовжує і виходить довгий ланцюжок – ціла історія.



Початковий рівень – дитина описує зображене;

Середній рівень – дитина описує зображене і визначає частину доби;

Достатній рівень – дитина пояснює навіщо необхідно виконувати ті чи інші дії;

Високий рівень – дитина пояснює навіщо необхідно виконувати ті чи інші дії; може показати пантоміму про режимні моменти.

«МІЙ ДЕНЬ»

Дидактичне завдання: учити дітей із власного досвіду складати розповіді про оздоровлення свого організму та режим дня, будувати послідовність режимних моментів та розповідати про них, формувати знання про засоби оздоровлення свого організму. Розвивати здатність працювати в команді. Сприяти становленню здорового способу життя, самоповаги, згуртованості. Виховувати у дітей бажання дотримуватись режиму дня для того, щоб бути здоровим та сильним.

Матеріал: картинки із серії «Режим дня», ігровий центр «Олімпійський».

Ігрове завдання:

Хеппілінка розкладає на килимку картинки із серії «Режим дня», а діти повинні пригадати свій режим дня з самого ранку і послідовно на гранях ігрового Центру розташувати картинки, домовившись про їх послідовність з усіма гравцями.



Початковий рівень – дитина з допомогою інших гравців будує послідовність режимних моментів та розповідати про них.

Середній рівень – дитина з незначною допомогою будує послідовність режимних моментів та розповідає про них, має знання про засоби оздоровлення свого організму.

Достатній рівень – дитина самостійно за допомогою картинок із серії «Режим дня» будує послідовність режимних моментів та розповідає про них, має знання про засоби оздоровлення свого організму;

Високий рівень – дитина самостійно за допомогою картинок із серії «Режим дня» будує послідовність режимних моментів та розповідає про них, має знання про засоби оздоровлення свого організму, бере на себе роль капітана команди.

VII ПІЗНАВАЛЬНИЙ ЦЕНТР «АКАДЕМІЯ НАУК»



«МОЄ ТІЛО»

Дидактичне завдання: формувати знання про частини тіла, учити розуміти взаємозв'язок між усіма органами, важливу роль у житті кожної людини; формувати елементарні навички догляду за своїм тілом; розвивати увагу, мовлення, пам'ять, координацію рухів, логічне мислення; виховувати кмітливість, інтерес до будови свого тіла та бажання вивчати його далі.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картки «Моє тіло», ігровий центр «Академія наук».

Ігрове завдання:

Діти, сьогодні у нашому центрі «Академія наук» відкрилася виставка, яка називається «Людина». На Землі живе багато людей. Усі вони різні. Але вони мають своє тіло і цим схожі один на одного. Зараз пропоную вам більше дізнатися якими можливостями володіє тіло людини, як людина здатна керувати ним? Для цього ми розділимося на чотири команди. Одна буде показувати частину тіла, інша повинна назвати її, третя – показати на собі, де вона знаходиться, четверта – назвати дії, які виконує та чи інша частини тіла людини.



Початковий рівень – дитина називає частину тіла;

Середній рівень – дитина називає дії, які виконує ця частина тіла;

Достатній рівень – дитина описує функції та значення частини тіла;

Високий рівень – дитина розповідає про себе, як частину тіла (гра-емпатія)

«ЯК Я ЗМІНЮЮСЯ»

Дидактичне завдання: ознайомити дітей з основними етапами росту й розвитку людини; дати уявлення про умови росту й розвитку дитини; розвивати увагу, спостережливість; виховувати моральні якості, прагнення розвивати свої здібності; розвивати розуміння простих причинно-наслідкових зв'язків.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картки «Етапи росту людини», ігровий центр «Академія наук»

Ігрове завдання:

Малята, чи завжди ви були такими дорослими, як зараз? *Ні*. Так, коли ви народилися ви багато чого не вміли і не знали. У нашій «Академії наук» нещодавно з'явилася «Машина часу»! Чи цікаво вам помандрувати в часі і дізнатися про те якими ви були і якими станете? У нас є можливість побачити, як росте й змінюється людина. Для цього ми об'єднаємося у дві команди.

Перша команда викладає на грані Центру послідовно етапи життя людини жіночої статі (*немовля – дівчинка – жінка - бабуся*), друга – чоловічої (*немовля – хлопчик – чоловік- дідусь*). Команди презентують одна одній свої відкриття.

Бонусні запитання:

Чи змінюється людина тільки зовні?

Що вміє та чим займається на кожному етапі життя?

Початковий рівень – дитина послідовність зображення з допомогою дорослого;

Середній рівень – дитина встановлює послідовність зображень;

Достатній рівень – дитина встановлює послідовність зображень, розповідає про особливості життя людини в певний етап розвитку;

Високий рівень – дитина встановлює послідовність зображень, розповідає про особливості життя людини в певний етап розвитку, надає поради.

«ВІДЧУВАЄМ, БАЧИМ, ЧУЄМ»

Дидактичне завдання: закріпити уявлення про органи почуттів; тренувати дітей в умінні аналізувати свої відчуття і висловлювати їх вербально; формувати навички догляду за органами чуття.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картинки із зображенням органів чуттів (вухо, ніс, рука, баночки з пахучими продуктами і речовинами (часник, лимон, яблуко, духи, бензин і т. п., Предмети з різною поверхнею (гладкою, шорсткою, ворсистю, холодної, вологою), дзвіночок, бубон, аркуш паперу, аудіокасета із записами театральних шумів, предметні і сюжетні картинки., ігровий центр «Академія наук»

Ігрове завдання:

Хеппілінка пропонує згадати, які органи допомагають людині бачити, чути, відчувати предмети, і перевірити свої органи чуття: співвіднести звуки, картинки, запахи, відчуття з зображеннями органів чуттів.



Кожна дитина отримує картки з органами чуття. Завдання підняти картку з тим органом чуття, який задіяний. Наприклад, дорослий включає аудіозапис шуму дощу або шторму на морі, діти демонструють картку «вухо».

Початковий рівень – дитина відшуковує відповідне зображення з допомогою дорослого;

Середній рівень – дитина відшуковує відповідне зображення;

Достатній рівень – дитина відшуковує відповідне зображення, називає орган чуття;

Високий рівень – дитина відшуковує відповідне зображення, називає орган чуття; розповідає, як за ним доглядати, що ще можна відчутти чим органом чуття.

«ХЕППІЛІНКА ЗАХВОРІЛА»

Дидактичне завдання: Продовжувати вчити дітей піклуватися про своє здоров'я, уникати ситуацій, які приносять шкоду здоров'ю, формувати пізнавальний інтерес до «природної аптеки»; поглиблювати знання дітей про значення дотримання правил особистої гігієни для збереження і зміцнення здоров'я. Виховувати бажання піклуватися про своє здоров'я та здоров'я оточуючих.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, картинки з теми, фрукти, овочі, муляжі ліків, термометру, ігровий центр «Академія наук».

Ігрове завдання:

Вихователь: *Ми з вами знову опинилися у Центрі наук. А тут, як завжди, цікаво та весело. Пропонує дітям утворити коло взявшись за руки; подарувати одне одному свої посмішки, свій гарний настрій.*

Лунає телефонний дзвінок. До дітей телефонує Хеппілінка.

Добрий день, мої малята!

Мушу новину сказати:

Геть до вас прийти не змога

Бо лежу у ліжку хвора!

Вихователь:

Сталася біда у нас

То ж допомогти нам час.

Ми не станем зволікати

Хеппілінку лікувати!

(Діти один за одним крокують по доріжці широким кроком)

Раз, два, три, чотири, п'ять. стали діти дружно в ряд,

Крок за кроком всі швиденько, до Хеппіліночки хутенько.

Допомоги виглядає, на діток вона чекає

- Ось ми дісталися до помешкання Хеппілінки.

Хеппілінка: Ой, ой, ой, рятуйте, друзі! Перемерзла на морозі
 Думала сніжок пухкенький це морозиво смачненьке.
 Горлечко тепер болить і морозить і знобить.
 Полікуйте, вас благаю. Від хвороби знемагаю.

Вихователь садить Хеппілінку на стілець, вкутує.

- Це на тебе геть не схоже!
- Що ж, малята, допоможемо? Що ж нам тепер робити? *(Відповіді дітей).*
- Давайте зберемо все, що нам необхідне для лікування.

На столі розкладені різні предмети (градусник, мікстура, цукерка, морозиво, шарф, книга, машинка) потрібно вибрати ті предмети, які необхідні для лікування.

Вихователь: - Але щоб скоріше видужати Хеппілінці допоможуть і не тільки ліки.

- А що ще допомагає скоріше видужати? *(відповіді дітей)*
- Щобвилікувати хворе горличко корисний чай із малинового варення, нагідок, калини, меду. А ще потрібно їсти вітаміни, які нам дає природа – це овочі і фрукти. Вони не тільки корисні, але і смачні. *(Діти підходять до столу, на якому лежать лимон, яблуко, апельсин, чіпси, сухарики).*

- Давайте виберемо корисні вітаміни, які знадобляться, щоб Хеппілінка скоріше видужала.
- Діти дають мікстуру, поють чаєм з медом, і кладуть в ліжко Хеппілінку.
- Запам'ятай назавжди, що сніг зовсім не для їди, сніжок тільки для гри.
- Хай видужує наша подружка, тепер вона знає, що потрібно робити щоб швидше видужати.

Один, два, три, чотири, п'ять
 Дітки, станьте дружно в ряд!
 Час з Хеппілінкою прощатись
 У садочок повертатись.
 Крок за кроком, всі хутенько
 Повертаємось швиденько.

«ПРО БЕЗПЕКУ ДБАЄМО – ЗДОРОВИМИ ЗРОСТАЄМО»

Дидактичне завдання: учити правилам безпечного перебування вдома, у дошкільному закладі, на вулиці, на ігровому майданчику; закріплювати знання про номери служб порятунку; учити користуватись телефоном, чітко та зрозуміло пояснювати причину виклику; закріплювати домашню адресу. Розвивати уважність, зосередженість. Виховувати впевненість у собі, почуття відповідальності за своє здоров'я і життя.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, телефон, картки з описом різних надзвичайних ситуацій, ігровий центр «Академія наук», телефон.

Ігрове завдання:

Хеппілінка пропонує дітям кожної команди різні надзвичайні ситуації. Гравці, порадившись повинні з'ясувати: як би вони вчинили у цьому випадку, до кого звернулись по допомогу. По черзі команди розповідають одна одній про лихо, яке сталося, телефонують у відповідні служби та чітко пояснюють мету виклику та свою домашню адресу.

Початковий рівень – дитина з допомогою інших гравців оцінює запропоновану ситуацію, намагається знайти з неї вихід;

Середній рівень – дитина оцінює запропоновану ситуацію, намагається знайти з неї вихід;

Достатній рівень – дитина оцінює запропоновану ситуацію, намагається знайти з неї вихід; знає номери служб порятунку; вміє користуватись телефоном, пояснює причину виклику, домашню адресу.

Високий рівень – дитина володіє знаннями про правила безпечного перебування вдома, у дитсадку, на вулиці, на ігровому майданчику; знає номери служб порятунку; вміє користуватись телефоном, чітко та зрозуміло пояснює причину виклику, домашню адресу.

ІІІ ЕТАП

«ТВОРЧИЙ, УЗАГАЛЬНЮЮЧИЙ»



ІІІ ЕТАП – «ТВОРЧИЙ, УЗАГАЛЬНЮЮЧИЙ»

Гра проводиться у вигляді екскурсії, де екскурсоводом стають діти

Дидактичне завдання: закріпити уявлення дітей про те, що найбільше багатство людини - здоров'я; що джерелом зміцнення здоров'я і запобігання хворобам є здоровий спосіб життя та безпечна поведінка у довіллі. Формувати потребу дбати про своє здоров'я, турботливо ставитися до свого тіла та організму, вміти його доглядати. Розвивати здатність встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, мислення, творчі, комунікативні здібності. Прищеплювати інтерес до занять фізкультурою і спортом. Виховувати бажання вести активний спосіб життя, дбати про своє здоров'я, турботливо ставитися до свого тіла та організму, дотримуватися загальних правил і норм поведінки в повсякденній діяльності.

Матеріал: дівчинка Хеппілінка, 7 будиночків з заповненими ігровими полями

Ігрове завдання:

Хеппілінка:



Головне — здоровим бути —

Це потрібно всім збагнути!

*Бо як є здоров'я й сила,
То весь світ людині милий.*

Й думка в неї веселенька,

І тоді вона жвавенька.

Все їй хочеться робити,

І сміятись, і радіти.

А як тільки захворіє —

Зразу й сонечко тускніє.

Тому це запам'ятай

Й про своє здоров'я — дбай!

Ось і добігла до кінця наша мандрівка. Сподіваюся, що вам було цікаво та корисно. Спробуйте самостійно провести екскурсію і перевірити, що ви запам'ятали...

(дітям пропонується розпочати власну екскурсію).

О Ч І К У В А Н І Р Е З У Л Ь Т А Т И Г Р И

Маємо великі сподівання, що після проведення гри, дітей з *початковим рівнем* сформованості знань та навичок з основ здорового способу життя не виявиться.

Середній рівень:

дитина має уявлення про поняття «здоров'я», пов'язує його зі станом людини;
знає про засоби гігієни, користується ними;

за допомогою дорослого виявляє зв'язок між здоров'ям та харчуванням, руховою активністю, гігієною, навколишнім середовищем;

має невелике уявлення про шкідливі звички, називає корисні звички, розрізняє шкідливі і корисні звички;

за допомогою навідних питань називає умови здорового способу життя;
бере участь в оздоровчих і загартовуючих заходах.

Достатній рівень:

дитина усвідомлює цінність здоров'я, його значення для повноцінної життєдіяльності;

здатна встановлювати елементарну залежність між здоровим розвитком людського тіла та повноцінним харчуванням; називати основні групи продуктів харчування, відрізнити корисну їжу від шкідливої;

усвідомлює роль фізичних вправ у розвитку та зміцненні організму;

дотримується правил особистої гігієни;

намагається стримувати негативні емоції, співвідносить характер емоційної поведінки з її наслідками для інших;

орієнтується в основних показниках власного здоров'я (*гарне самопочуття, відсутність больових відчуттів*);

бере участь в оздоровчих і загартовуючих заходах.

Високий рівень:

дитина має чітке уявлення про поняття «здоров'я» і пов'язує його зі станом людини, зі станом навколишнього середовища;

володіє уявленнями про основні чинники збереження здоров'я — рухова діяльність, правильне харчування, дотримання питного режиму, безпечна поведінка, догляд за тілом;

орієнтується в основних показниках власного здоров'я (*гарне самопочуття, відсутність больових відчуттів*) та здоров'я людей, які її оточують;

дотримується правил гігієни, охайна, акуратна;

знає про індивідуальний принцип користування гігієнічними засобами;

негативно ставиться до шкідливих звичок, впевнено називає корисні звички, розуміє їх вплив на стан здоров'я;

налаштована на здоровий спосіб життя;

адекватно реагує на різні життєві ситуації, управляє собою, намагаючись стримувати негативні емоції, співвідносить характер емоційної поведінки з її наслідками для інших;

з радістю бере активну участь в оздоровчих і загартовуючих заходах.

**Ф
О
Т
О
З
а
м
а
л
ь
о
в
к
и**



*І КОРИСНІ,
І ЦІКАВІ
ДЛЯ МАЛЯТ
ЗАВДАННЯ
Й ВПРАВИ!*







ДИТЯЧИЙ СЛОВНИК ТЕРМІНІВ

ВІДКРИТТЯ – пізнання чогось нового;

ЕМОЦІЇ – реакція /переживання/ дитини на певну ситуацію(*сміх, плач, здивування, обурення*);

ЗАСОБИ ГІГІЄНИ – предмети догляду за тілом;

КВАРТАЛ – маленька, частина міста, в якому розташовані декілька будинків;

КОРИСНА ЇЖА – їжа, яка приносить користь організму людини, допомагає рости, бути здоровим, сильним, вправним;

КОРОНАВІРУС – вірусна хвороба, яка вражає дихальні шляхи людини;

МЕНЮ – набір, перелік страв напоїв, що подаються в закладі харчування на вибір відвідувачів;

МІКРОБИ – крихітні створіння, які можна розглянути лише через спеціальне обладнання (мікроскоп);

НАСТРІЙ – емоційний стан дитини, який протягом певного часу впливає на її поведінку;

ОЛІМПШАДА – змагання;

СМАКОЛИК – смачна їжа;

ШКІДЛИВА ЇЖА – їжа, яка при вживанні може нанести шкоду здоров'ю;

ХЕППЛІНКА – ім'я дівчинки;

ФІТНЕС – виконання певних фізичних вправ для покращення загального стану організму, для оздоровлення;

СПОРТИВНИЙ ІНВЕНТАР – приладдя, предмети для занять спортом;

ОЛІМПІЙСЬКИЙ ЦЕНТР – місце(будинок) культури і спорту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція) / наук. кер.: Т. Піроженко, Н. Гавриш, О. Брежнєва, О. Байєр та ін.
2. Огнев'юк В.О. Дитина: освітня програма для дітей від двох до семи років/ Наук. кер.: В. О.Огнев'юк; Авт. кол-в: Г. В.Беленька, О.Л.Богініч, Н.І.Богданець-Білокаленко та інші. - К.: Київський університет імені Грінченка, 2016 - 304с.
3. Лохвицька Л.В., Андрющенко Т.К. «Дошкільникам про основи здоров'я»: навчально-методичний посібник - Тернопіль: Мандрівець, 2007
4. Максимова О. О. «Валеологічна освіта дітей дошкільного віку» /теоретико-методичні засади/: навчально-методичний посібник- Житомир, 2018