

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №384»  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА**

*Никитина Т.О., Вдовина Л.В., Баринова Н.С.*

**ИГРОВАЯ ОБУЧАЮЩАЯ СИТУАЦИЯ  
КАК ВАРИАТИВНАЯ ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**



**Рецензент:** Л.В. Климина, кандидат педагогических наук

Никитина Т.О., Вдовина Л.В., Барина Н.С.

Игровая обучающая ситуация как вариативная форма организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста: методическое пособие (из опыта работы). Самара, 2021, 83 С.

*В разработке тематических технологических карт игровых обучающих ситуаций принимали участие Егорова Н.А., Желтова Е.Г., Кулешова М.А., Галяева М.В., Юдова М.М., Герасимова В.И., Литинская Л.А., Илюшина Г.М., Скрипина Г.П., Мустафина Т.В., Максимова С.М.*

В данной работе рассматриваются основы организации образовательного процесса детей старшего дошкольного возраста в формате игровых обучающих ситуаций. В работе представлен практический материал из опыта работы по данной теме: методики диагностики, шаблон технологической карты игровых обучающих ситуаций, а также примеры тематических игровых обучающих ситуаций.

Книга предназначена для педагогов дошкольных образовательных организаций, для студентов дошкольных отделений педагогических колледжей и вузов, для специалистов в области дошкольной психологии и педагогики.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Глава 1. Теоретические основы организации игровых обучающих ситуаций	7
1.1. Развивающие функции игры и игровой деятельности	7
1.2. История применения игровых обучающих ситуаций в образовательной деятельности дошкольников	13
Глава 2. Практика организации игровых обучающих ситуаций	21
2.1. Виды игровых обучающих ситуаций, структура	21
2.2. Организация совместной образовательной деятельности взрослого с детьми в формате игровых обучающих ситуаций	25
Заключение	31
Литература	32
Приложение	35

## ВВЕДЕНИЕ

«Освоение» мира взрослых, принятие или непринятие их педагогических и культурных установок и отношения к жизни происходит у дошкольников в ходе совместной деятельности (предметной и предметно-игровой).

Адекватной и специфичной для дошкольников формой познания становится игровая образовательная деятельность, содержательная основа которой состоит из культурных практик дошкольного детства и, по словам Н.Б.Крыловой, «представляют собой разнообразные, основанные на текущих и перспективных интересах ребенка виды самостоятельной деятельности, поведения и опыта». Культурные практики – это ситуативное, автономное, самостоятельное (инициируемое взрослым или самим ребенком) приобретение и повторение различного опыта общения и взаимодействия с людьми в различных группах, командах, сообществах и общественных структурах с взрослыми, сверстниками и младшими детьми.

Актуальность нашего исследования состоит в понимании того факта, что социально-экономические преобразования происходят и в дошкольном образовании, выражаясь в разнообразии образовательных услуг, их вариативных формах, личностно-ориентированном стиле общения с детьми. Реформирование системы дошкольного образования, являясь одним из приоритетных направлений государственной политики, ставит новые задачи по обеспечению его качества на основе, с одной стороны, сохранения фундаментальности и, с другой стороны, соответствия потребностям личности, общества и государства.

В условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования отмечается дефицит разработанных и апробированных вариативных форм организации образовательной деятельности детей дошкольного возраста, позволяющих качественно реализовать содержание программы дошкольного образования.

Современная профессиональная деятельность педагога дошкольного образования становится невозможной без владения технологиями проектирования и организации образовательной деятельности.

Образовательный процесс в дошкольной образовательной организации включает два основных составляющих блока:

- 1) совместная партнерская деятельность взрослого с детьми
- 2) свободная самостоятельная деятельность самих детей

Педагог дошкольного образования, являясь ключевой фигурой в жизни воспитанников дошкольных образовательных учреждений, должен быть готов к осознанному выбору образовательных форм с учетом возможностей и потребностей детей.

Актуальность и определила тему нашего исследования – «Игровая обучающая ситуация как вариативная форма организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста»

Методологическую основу нашего исследования составили отечественные концепции, раскрывающие сущность его содержания. Существенное значение в концептуальном плане имеют:

- концепция личностно-ориентированного образования (Е.В. Бондаревская, В.В. Сериков, А.В. Хуторской и др.);
- концепция гуманизации образования (В.П. Бездухов, Ю.Н. Кулюткин, Г.С. Сухобская и др.);
- культуросообразный подход (А.Г. Асмолов, М.В. Богуславский, Е.В. Бондаревская, О.С. Газман, Б.С. Гершунский и др.),
- аксиологический подход (Б.М. Бим-Бад, Б.З. Вульф, Л.В. Вершинина, Т.И. Петракова и др.).

Разработка игровых обучающих ситуаций как вариативной формы организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста базируется на идеях, отражающих современное состояние системы дошкольного образования (К.Ю. Белая, Н.Е. Веракса, С.Г. Доронов,

О.В. Дыбина, Т.С. Комарова, Н.А. Короткова, В.Т. Кудрявцев, А.И. Савенков, и др.).

Цель нашего исследования - разработка и апробация игровых обучающих ситуаций как вариативной формы организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста, позволяющей создать условия для овладения детьми культурными средствами деятельности, организовать виды деятельности, способствующие развитию мышления, речи, воображения, общения и детского творчества; обогатить и обеспечить игровое время и пространство детей.

При проведении совместной образовательной деятельности в формате игровых обучающих ситуаций воспитатель применяет игру как основу для решения задач развития детей в различных направлениях. В процессе выполнения игровых действий воспитатель предлагает детям усложняющиеся задания, которые способствуют индивидуальному развитию каждого ребенка.

Базой нашего исследования был МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №384» городского округа Самара.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

## 1.1. РАЗВИВАЮЩИЕ ФУНКЦИИ ИГРЫ И ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

До сих пор существует противоречие между психологическими концепциями и преобладающим в настоящее время педагогическим подходом к организации образовательного процесса в детском саду.

В общих психологических концепциях развития ребенка (Д. Б. Эльконин, А. Н. Леонтьев, Э. Эриксоны др.) выделяется игровое отношение дошкольника к действительности как ведущее. Но это ведущее отношение не сводится только к сюжетной игре, как это обычно понимают педагоги.

Необходимо исходить из того, что основная характеристика дошкольного возраста — игровое отношение к миру в широком смысле не прагматичности, процессуальности действия. Весь возрастной диапазон — это время трансформаций игрового отношения: от некоторого непосредственного единства деятельности к ее дифференциации.

Действительно, многочисленные конкретные психологические исследования свидетельствуют о метаморфозах глобального игрового отношения на протяжении дошкольного детства. Постепенно из процессуальной игры вычлняются так называемые «детские деятельности», которые в младшем дошкольном возрасте (3—5 лет) тесно сопряжены с ней: процессуальные игра-рисование, игра-конструирование, игра-исследование (Л. С. Выготский, Е. А. Флерины, А. Н. Поддьяков и др.).

К старшему дошкольному возрасту в деятельности ребенка возникают и упрочиваются разные мотивирующие моменты, акцентирующие либо смысл действия (собственно сюжетная игра), либо возможности преобразования предмета действия (исследование-экспериментирование),

либо цель-результат (рисование, конструирование). Иными словами, дифференцируются, отчетливо разделяются виды деятельности, по словам Д. Б.Эльконина, «родственные игре» [11, 18].

Таким образом, в игре ребенок использует, развивает, детализирует уже имевшиеся у него неигровые представления, без которых игра не могла бы возникнуть. В ходе этой деятельности неигровые модели человеческих отношений, которые ребенок «отрабатывает» в игровой форме, развиваются и обогащаются. В игре ребенок выводит из этих неигровых моделей, норм и правил разнообразные «следствия» – конкретные ситуации и процессы, имитирующие социальную действительность. Но значительный путь своего формирования исходные представления о социальной действительности, положенные ребенком в основание игры, прошли до отработки в этой игре.

Игра человека, по определению Д.Б.Эльконина, это «такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно-утилитарной деятельности» [26, 20]. По-видимому, это определение легло в основу определения детской игры в «Психологическом словаре»: «Детская игра – это исторически возникший вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними и направленный на познание окружающей действительности» [22, 117].

Г.А.Цукерман, давая сравнительную характеристику различных видов деятельности детей, показывает, что содержанием игровой деятельности являются социальные нормы и смыслы человеческих отношений. Способом взаимодействия в игре является условная, воображаемая, символическая имитация. В соответствии с теорией ведущей деятельности, в игре возникают следующие психические новообразования: воображение, творчество, способность действовать в уме, символическая функция, способность к согласованным действиям с игровым партнером и, в целом, социальные навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками [24].

Однако далеко не все отечественные исследователи согласны с концепцией ведущей деятельности в целом и, в частности, с рассмотрением игры как ведущей деятельности в дошкольном возрасте. В 1946 г. С.Л.Рубинштейн писал: «...является ли игровая деятельность, входящая, несомненно, как существенный компонент в образ жизни ребенка-дошкольника, самой основой его образа жизни и определяет ли она в конечном счете самый стержень личности ребенка как общественного существа? Вопреки общепринятой точке зрения мы склонны, не отрицая, конечно, значения игры, искать определяющие для формирования личности как общественного существа компоненты его образа жизни и в неигровой повседневной бытовой деятельности, направленной на овладение правилами и включение в жизнь коллектива. Как в преддошкольном периоде основным в развитии ребенка является овладение предметными действиями и речью, так и в дошкольном возрасте основным является развитие поступка, регулируемого общественными нормами» (цит. по [26, 149-150]).

На основании данных этих и других авторов можно сделать следующее заключение. С одной стороны, следует безусловно согласиться, что формирование смыслов человеческих отношений, освоение человеческих норм, формирование социальных навыков являются важнейшими в дошкольном возрасте [24]. Но следует критически подойти к утверждению, что эти психические образования возникают и формируются прежде всего в игре и в основном в игре. В игре, моделирующей некоторые существенные отношения в условной форме, эти новообразования могут отрабатываться, совершенствоваться, развиваться. Но это уже вторичная обработка тех новообразований, которые возникли в реальных, а не условных взаимодействиях.

В структуру сюжетно-ролевой игры, по Д.Б.Эльконину, входят: 1) роли, взятые на себя играющими; 2) игровые действия; 3) игровое употребление предметов, то есть замещение реальных свойств и функций предметов игровыми, условными; 4) реальные отношения между

играющими. Возможность замещения принципиально важна для умственного развития ребенка [26].

Важнейшим приобретением познавательного и личностного развития в дошкольном возрасте является формирование знания о различии живого и неживого, о различии растений, животных и человека, знаний о рождении, развитии и смертности всего живого, включая самого ребенка. В этом возрасте ребенок узнает о возможности рождения своих будущих братьев или сестер, о возможности смерти самых близких ему людей, а также и его самого (во всяком случае, он должен как-то решить эту проблему и относительно себя). Знание и исходное понимание самих этих фактов рождения, роста, развития, смерти, а также знание и исходное понимание их влияния на смыслы человеческих отношений не может быть порождено ни в какой в игре. Оно лишь может потом в игре моделироваться. Можно попытаться мысленно представить дошкольника 6 лет с относительно нормальным психическим развитием, который при этом не играет в «дочки-матери» с рождением детей или не обыгрывает смерть. Намного сложнее, если вообще возможно, представить себе нормально развитого дошкольника 6 лет, который не имеет представления о том, что живое отличается от неживого, что люди и животные рождаются и умирают, и т.п. Ни в одной игре исходное понимание этих фундаментальных, не игровых, не условных закономерностей не может быть получено. Порождение смыслов человеческих отношений и исходное, базовое понимание их норм и правил происходит прежде всего в реальности, а отработка понятого и дальнейшее освоение может протекать в игре, и здесь ее значение трудно переоценить.

В игре существует два плана:

- а) игровой, условный (план игровых объектов, отношений и действий);
- б) реальный план (план реальных объектов, отношений и действий)

[Илиева, Цонева].

А. План игровых объектов, отношений и действий включает в себя следующие компоненты.

1) Игровая среда с ее объектами, персонажами, правилами их взаимодействия, собственной внутренней динамикой и т.д.

2) Сформулированные игровые цели. Цель может быть одна, их может быть несколько, а также ни одной. В последнем случае это игровые среды, с которыми можно просто экспериментировать без конкретной цели.

Б. План реальных объектов, отношений и действий.

1) Реальные действия играющих.

2) Реальные отношения играющих (если их несколько).

Игровой и реальный планы связаны правилами реагирования игровой среды на реальные действия играющих.

В этом состоит и двуплановость игровой деятельности: во-первых, играющий выполняет реальную деятельность, решает конкретную задачу, во-вторых, ряд моментов деятельности носит условный характер, позволяет отвлечься от реальной ситуации). Это обуславливает развивающий эффект игры, помогает снять психическое напряжение, так как в случае неудачи игру можно повторить несколько раз.

Таким образом, могут быть сформулированы преимущества игровой деятельности, которая:

- обеспечивает максимальное эмоциональное вовлечение в события, допуская возможность вернуть ход и попробовать другую стратегию;
- приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений;
- стимулирует практические навыки;
- демонстрирует участникам возможности долгосрочных стратегий и их влияния на эффективность деятельности;
- создаёт оптимальные условия для развития;
- повышает способность руководить и подчиняться.

Соответственно, виды мотивации игровой образовательной деятельности разнообразны:

- мотивы общения: воспитанники, совместно решая образовательные задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;

- моральные мотивы: в игре каждый ребенок может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, своё отношение к деятельности, к людям;

- познавательные мотивы: каждая игра имеет близкий результат, стимулирует воспитанников к достижению цели и осознанию пути достижения образовательного (игрового) результата.

В заключение можно резюмировать следующее.

Когда-то игре не придавалось серьезного значения, и абсолютно обоснованной, закономерной реакцией на это явились новаторские работы в области психологии игры, показавшие ее огромное значение для развития. Квинтэссенцией этих работ может служить афористическое высказывание: «Игра – это серьезно», занявшее достойное место не только в сознании психологов и педагогов, но и в сознании широкой общественности. На наш взгляд, это высказывание затем постепенно трансформировалось в другое, неявно сформулированное и спорное: «Для ребенка нет ничего серьезнее игры». Но в значительной степени роль игры определяется тем, что в ней происходит освоение реальности и овладение этой реальностью. Мы считаем необходимым подчеркнуть, что дети владеют и другими, неигровыми эффективными средствами овладения физической и социальной реальностью, в частности, чрезвычайно мощными средствами неигрового исследовательского поведения. Это заставляет пересмотреть взгляд на роль и иерархию различных видов деятельности детей, признать динамичность этой иерархии в различных ситуациях и, в целом, стимулирует более широко использовать положение А.Н.Леонтьева о полиморфизме психики и деятельности [18, 110-134].

## 1.2. ИСТОРИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Педагогическая игра обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Содержательную основу нашего исследования составили разработки отечественных ученых-практиков Н.Н. Горбачевской, О.М. Ельцовой, С.Н. Николаевой, А.Н. Тереховой, раскрывающих методические и технологические основы игровых обучающих ситуаций в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста: С.Н. Николаева «Методика экологического воспитания дошкольников», Н.Н. Горбачевская, О.М. Ельцова, А.Н. Терехова «Технология организации полноценной речевой деятельности в детском саду».

Использовать сюжетно-ролевые игры и разнообразные игровые обучающие ситуации в практике работы по экологическому воспитанию дошкольников предложили педагоги – экологи С.Н. Николаева и И.А. Комарова.

Что же такое ИОС?

Форму обучающей игры воспитателя с детьми, имеющую определенную дидактическую цель можно назвать игровой обучающей ситуацией (ИОС).

ИОС - это полноценная, но специально организованная сюжетно-ролевая игра. Её характеризуют следующие моменты:

- она имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочного либо литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам;

- оснащена необходимыми игрушками, атрибутикой; для неё специально организуются пространство и предметная среда;

- в содержании игры заложены дидактическая цель, воспитательная задача, которым подчинены все её компоненты - сюжет, ролевое взаимодействие персонажей и пр.;

- игру проводит воспитатель: объявляет название и сюжет, распределяет роли, берет одну роль на себя и исполняет её, поддерживает воображаемую ситуацию в соответствии с сюжетом;

- воспитатель руководит всей игрой, следит за развитием сюжета, исполнением ролей детей, ролевыми взаимоотношениями, насыщает игру ролевыми диалогами и игровыми действиями, через которые и осуществляется дидактическая цель.

С.Н. Николаева выделила несколько типов ИОС, с помощью которых успешно решаются различные программные задачи ознакомления детей с природой и их экологического воспитания.

Игровые обучающие ситуации делятся на три типа:

Первый тип ИОС - использование игрушек-аналогов, изображающих различные объекты природы.

Второй тип ИОС связан с использованием кукол, изображающих персонажей литературных произведений, хорошо знакомых детям.

Третий тип ИОС - это различные варианты путешествий.

1. Игровые обучающие ситуации с игрушками-аналогами.

Аналоги - это такие игрушки, которые изображают объекты природы: конкретных животных или растения. Игрушечных аналогов животных множество, они существуют в самом различном исполнении (мягкие, резиновые, пластмассовые, заводные и пр.). Игрушечных аналогов растений не так много - это пластиковые елочки разного размера, деревья и кустарники из плоскостного театра, грибочки, иногда пенопластовые фрукты и овощи, фигурки героев сказки Дж.Родари «Приключения Чиполлино».

Игрушки-аналоги замечательны тем, что с их помощью у детей начиная с 2-3 лет можно формировать отчетливые представления о специфических особенностях живых существ на основе ряда существенных

признаков. Маленьким детям можно показать главные отличия игрушки-предмета от живого животного, если организовать одновременное их восприятие и сопоставление. С помощью таких игрушек легко продемонстрировать: что можно делать с предметом и что можно делать с живым существом, т.е. показать принципиально разные формы деятельности с живыми и неживыми объектами.

ИОС с игрушками-аналогами могут быть использованы во всех возрастных группах, причем сопоставлять их можно не только с живыми объектами, но и с их изображениями на картинах, наглядных пособиях.

Игрушки-аналоги могут быть включены в любые ИОС, в любую форму экологического воспитания детей: наблюдения, занятия, труд в природе. Их можно взять на экскурсию в ближайшее природное окружение, сочетать с чтением познавательной литературы, просмотром слайдов, видеофильмов. Во всех случаях они помогут в формировании у ребят отчетливых реалистических представлений о природе. В отдельных случаях игрушка-аналог целесообразно демонстрировать до знакомства с животным. Это относится к некоторым млекопитающим (кошка, собака, кролик и др.), которые вызывают у детей яркие и сильные эмоции, желание общаться с ними - обычная игрушка на их фоне блекнет. Соперничать с ними может только интересно сконструированная заводная игрушка, которая воспроизводит элементы поведения (например, собака, которая продвигается вперед, виляет хвостом, лает, поднимается на задние лапы).

Анализ такого сопоставления, несомненно, вызовет интерес у старших дошкольников, поможет им глубже понять специфику живого.

## 2. Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами.

Второй тип ИОС связан с использованием кукол, изображающих персонажей произведений, хорошо знакомых детям. Герои любимых сказок, рассказов, диафильмов, мультфильмов воспринимаются детьми эмоционально, будоражат воображение, становятся объектами подражания. В экологическом воспитании дошкольников с успехом используются

различные персонажи на основе их литературной биографии - главных событий, характерных ситуаций, ярких особенностей поведения. В ИОС сказочные герои «выходят» за пределы сюжета произведения, действуют в новых, но аналогичных ситуациях и обязательно продолжают характерную для них линию поведения.

Для реализации целей экологического воспитания подходят такие литературные произведения, содержание которых так или иначе связано с природой, а герои имеют кукольное воплощение. В детском литературном репертуаре таких произведений много - это прежде всего народные и авторские сказки «Репка», «Курочка Ряба» «Красная Шапочка», «Доктор Айболит» и др. С куклами, изображающими главных героев сказок, можно построить много различных ИОС, которые помогут решить разные программные задачи ознакомления детей с природой, выработки у них необходимых навыков.

Каждая отдельно взятая ИОС решает небольшую дидактическую задачу с помощью литературного персонажа его вопросов, высказываний, советов, предложений и различных игровых действий. Воспитателю при разработке ИОС следует помнить, что все слова и действия куклы должны соответствовать ее литературной биографии; в новой ситуации она должна проявлять себя так же, как и в произведении.

Таким образом, литературный герой, привнесенный в педагогический процесс, - это не просто симпатичная игрушка, которая развлекает детей, а персонаж с определенным характером и формой выражения, решающий дидактические задачи.

Детям он интересен тем, что в совершенно новой ситуации проявляет свои типичные особенности, т.е. действует в своем «амплуа», и взаимодействует непосредственно с ними.

Важным является то обстоятельство, что каждый литературный герой в отдельно взятой игровой обучающей ситуации может выступать в одной из двух функций: выполнять роль знающего, хорошо осведомленного в каком-

либо материале героя или, наоборот, ничего не знающего наивного простака. В первом случае воспитатель ставит задачу косвенного обучения детей - устами персонажа сообщает новые сведения, учит правилам поведения (например, так, как это делает доктор Айболит). Во втором случае воспитатель ставит задачу закрепления материала, уточнения и актуализации имеющихся у детей представлений о природе.

Еще одно обстоятельство имеет принципиальное значение. В традиционном занятии воспитатель всегда «над детьми»: он задает вопросы, поучает, рассказывает, объясняет - он взрослый и умнее детей. При использовании персонажа-простачка (например, Незнайки), который проявляет полную неосведомленность в событиях, статус детей меняется: уже «не воспитатель над ними», а «они стоят над куклой»: учат ее, поправляют, сообщают то, что сами знают.

Такое соотношение позиций в ИОС придает дошкольникам уверенность, они обретают авторитет в своих собственных глазах. Действует сильная игровая мотивация, и дети не берут в расчет, что за Незнайку говорит воспитатель: они во власти игровой ситуации, а потому уверенно и пространно высказываются, дополняют, объясняют и тем самым упражняются в применении своих знаний, уточняют и закрепляют их. Иначе говоря, использование куклы-персонажа на основе его литературной биографии - это косвенная форма обучения детей, целиком основанная на достаточно сильной игровой мотивации.

### 3. Игровые обучающие ситуации типа путешествий.

Еще один вид ИОС имеет значение в реализации игры как метода экологического воспитания детей.

Путешествия в данном случае - это собирательное название различного рода игр в посещения выставок, сельскохозяйственных ферм, зоопарка, салона природы и пр., в экскурсии, походы, экспедиции, поездки и путешествия. Эти игры объединяет то, что дети, посещая интересные места, в игровой форме получают новые знания о природе, чему способствует

обязательная в игре роль руководителя (экскурсовода, начальника экспедиции, заведующего фермой), которую исполняет воспитатель. Именно через него дошкольники знакомятся с новыми местами, животными, растениями, получают самые различные сведения об окружающей природе и деятельности человека в ней.

В каждом конкретном случае сюжет игры продумывается таким образом, что дети, посещая новые места, знакомятся с новыми объектами и явлениями в качестве путешественников, туристов, экскурсантов, посетителей. В рамках ролевого поведения дети слушают пояснения, «фотографируют», рассуждают. Чтобы игра была полноценной и через нее воспитатель смог реализовать поставленные дидактические задачи, он тщательно продумывает свою роль (слова для контакта с посетителями, содержательные сообщения, возможные игровые и ролевые действия). Игра захватит детей, если воспитатель специальными приемами постоянно поддерживает воображаемую ситуацию того пространства, в котором она протекает (зимнего заснеженного леса, летнего леса с завалами или болотистыми местами, жаркой пустыни, арктических льдов).

Игра-путешествие как разновидность игровой ситуации предполагает наличие единого сюжета, в основе которого лежит воображаемое путешествие детей, преодоление трудностей, встречи с разными персонажами. Игры-путешествия могут иметь разнообразное содержание – путешествие по стране и городу, миру величин, красок, звуков. Обучение с использованием игр-путешествий может в ряде случаев выходить за рамки отведенного времени - это не опасно, так как качественное проведение игры, создавая определенный эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

Важным является то, что игры путешествия - это единственный вид игры, сюжет и роли которой допускают прямое обучение детей, передачу им новых знаний. Хорошая игра сложится, если воспитатель продумает и

главные, и сопутствующие роли, назначит на них детей, подготовит необходимую атрибутику[17].

Использовать игры и разнообразные игровые обучающие ситуации в направлении развития речевой деятельности дошкольников предложили педагоги Н.Н. Горбачевская, О.М. Ельцова, А.Н. Терехова в своем пособии «Технология организации полноценной речевой деятельности в детском саду».

Они рассматривали четыре вида ИОС: ситуации-иллюстрации, ситуации-упражнения, ситуации-проблемы, ситуации-оценки.

В ситуациях-иллюстрациях взрослым разыгрываются простые сценки из жизни детей. Такие ситуации чаще всего используются в работе с младшими дошкольниками. С помощью различных игровых материалов и дидактических пособий педагог демонстрирует детям образцы социально приемлемого поведения, а также активизирует их навыки эффективного общения.

В игровых ситуациях-упражнениях ребёнок не только слушает и наблюдает, но и активно действует. Включаясь в ситуации-упражнения, дети тренируются в выполнении отдельных игровых действий и связывании их в сюжет, учатся регулировать взаимоотношения со сверстниками в рамках игрового взаимодействия. Такой вид ИОС можно использовать со средней группы.

Участие старших дошкольников в ситуациях-проблемах способствует усвоению ими основных векторов социальных отношений, их «отработке» и моделированию стратегии поведения в мире людей. В этих ситуациях взрослый привлекает внимание ребёнка к своему эмоциональному состоянию и состоянию других персонажей. Активно участвуя в ситуациях-проблемах, ребёнок находит выход своим чувствам и переживаниям, учится осознавать и принимать их. Он постепенно овладевает умениям и предвосхищать реальные последствия своих поступков и на основе этого выстраивать дальнейший сюжет игры и произвольно изменять своё игровое и речевое

поведение. В ситуациях-проблемах каждый ребёнок находится в активной действующей позиции. В этом и состоит педагогическая ценность таких ситуаций.

В подготовительной к школе группе авторы предлагают использовать ситуации-оценки, предполагающие анализ и обоснование принятого решения, его оценку со стороны самих детей. В этом случае игровая проблема уже решена, но от взрослого требуется помочь ребёнку проанализировать и обосновать решение, оценить его.

Основу составляет сценарий активизирующего общения. Он может включать различные формы проведения: это разговор воспитателя с детьми, игры-путешествия, игры-беседы, игры-драматизации, игры-импровизации. Такие формы предполагают включение в сценарий изобразительной деятельности, конструирования, имитационных упражнений, обследование предметов (рассматривание игрушек, картин и т.п.). Именно в этих видах детской деятельности речь выступает во всех своих многообразных функциях, несёт основную нагрузку при решении практических и познавательных задач.

Игровые обучающие ситуации позволяют успешно решать задачи, которые являются уже традиционными, например, для методики развития речи: обогащение и активизация словаря, воспитание звуковой культуры речи, формирование грамматического строя языка, развитие связной речи. Однако, чтобы активизировать игровое общение между детьми, их инициативные высказывания, воспитатели при составлении сценариев активизирующего общения стараются подбирать «конкретный языковой материал», специальные игровые задания, проблемные ситуации разной степени сложности.

Таким образом, те специальные речевые занятия, которые решали задачи языкового развития, были преобразованы авторами так, чтобы одновременно и параллельно можно было решать задачу формирования у детей навыков эффективного (результативного) общения и установления

эмоциональных личностных контактов между детьми и окружающими взрослыми [9, 1-5].

## ГЛАВА 2. ПРАКТИКА ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ В ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

### 2.1. ВИДЫ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ, СТРУКТУРА

Проанализировав материалы авторов, занимающихся проблемой игровых обучающих ситуаций, мы разработали классификацию игровых обучающих ситуаций, основанную на сюжетности.

Виды ИОС:

1. Литературно-сказочный: сюжет создают сказочные или литературные персонажи, они определяют игровые действия в ходе игры.
2. Приключенческий: игра-путешествие, может проходить в реальном пространстве, на бумаге – по карте, в виртуальном пространстве, также место разворачивания сюжета комбинируется.
3. Познавательный-поисковый: организуется как поисковая игра в пространстве, познавательный квест; обязательным является пространственно-графическое оформление игры и символическая маркировка игрового пространства.
4. Реалистичный: сюжетно-ролевая игра.

Для эффективной организации образовательной деятельности старших дошкольников в формате игровой обучающей ситуации нами был разработан вариант шаблона технологической карты.

Составляя шаблон технологической карты, мы включили в него следующие структурные компоненты:

- этапы ИОС;
- деятельность педагога, его культурно-педагогический репертуар;

- деятельность детей, их игровые действия и выбранные роли;
- специфическое музыкальное и/или цветное сопровождение ИОС.

*Примерный шаблон технологической карты игровой обучающей ситуации с детьми старшего дошкольного возраста*

*Тема недели «.....»*

*Тема ИОС – «.....»*

*Вид ИОС - .....*

*Задачи:*

- .....
- .....
- .....

*Оборудование:*

- .....
- .....
- .....

<i>№ пп</i>	<i>Этап ИОС</i>	<i>Деятельность педагога, культурно-педагогический репертуар</i>	<i>Деятельность детей, игровые действия, выбранные роли</i>	<i>Музыкальное сопровождение, цветное сопровождение</i>
<i>1</i>	<i>Вхождение в игру (ритуал погружения)</i>			
<i>2</i>	<i>Игровые действия</i>			

	<i>(разворачивание сюжета)</i>			
3	<i>Выход из игры (ритуал возврата)</i>			
4	<i>Контрольный вопрос</i>			
5	<i>Рефлексия</i>			

*Этап «Вхождение в игру»:* ритуал погружения. Проводится при помощи игрового сюрприза, эмоционального погружения в сюжет. Акцентные вопросы: «Хотите? Сможете? Будете? Отгадайте». Планируемый результат — сформулировать «детскую» цель, подготовить детей к интеллектуальным затруднениям. Например, хотим отправиться в сказку.

*Этап «Игровые действия»:* в рамках выбранного сюжета моделируется игровая ситуация, разворачивается сюжет и следование по нему, на этом этапе дети сталкиваются с интеллектуальными затруднениями. Для достижения своей «детской» цели детям требуется выполнить различные действия, задания, упражнения и т.д.

*Этап «Выход из игры»:* ритуал возврата. На данном этапе происходит переключение детей с игрового настроения, переход в реальную действительность.

*Этап «Контрольный вопрос»:* важный этап, позволяющий выявить наличие произвольного внимания детей в процессе ИОС, а также тренирующие навык детей удерживать в памяти детали сюжетного содержания ИОС. На данном этапе детям задается 1 или 2 вопроса, например, «Какая сегодня была наша игровая тема?», «Сколько домиков вы выложили из палочек?», «Сколько законов «страны Здоровья» мы сегодня

узнали?», «Какая песенка звучала, когда вы играли в игру «Кто чем питается?» и т.д.

*Этап «Рефлексия»:* акцентные вопросы «Где были? Чем занимались? Кому помогли?» помогают зафиксировать достижение «детской» цели. Акцентные вопросы «Как это удалось? Что сделали, чтобы достичь цели? Какие знания (умения, личностные качества) пригодились» подводят к выводу: цель достигли, потому что что-то узнали, чему-то научились, проявили себя определенным образом. Педагог объединяет «детскую» и «взрослую» цели: «Удалось..., потому что узнали..., научились...».

Для организации содержания этапа рефлексии могут быть использованы различные формулировки, разработанные Э. Эриксоном, отражающие разные уровни рефлексии.

*Уровни и позиции рефлексии старшего дошкольника (Э. Эриксон)*

Уровни	Процесс (содержание)	Способ	Результат
Интеллектуальный	Какую задачу я решал?	Каким образом я действовал?	Какой результат получил?
Коммуникативный	Как мы взаимодействовали?	Какие способы мы использовали?	Какого результата мы достигли?
Личностный	Что я делал?	Как я действовал?	Какого результата я достиг?

Для мониторинга развития детей нами применялись следующие методики:

1. «Карта психологического фона развития»(Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов)
2. «Нормативные карты возрастного развития дошкольников» (Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов)

3. Диагностическая проективная методика «Древо желаний» (В.С. Юркевич)
4. «Методика определения стрессоустойчивости личности» (модификация Н.В. Киршевой и Н.В. Рябчиковой)
5. «Методика диагностики эмоционального благополучия» (Т.С. Воробьева)

Подробно методики представлены в приложение 2 к данному пособию.

## 2.2. ОРГАНИЗАЦИЯ СОВМЕСТНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЗРОСЛОГО С ДЕТЬМИ В ФОРМАТЕ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

Игровая обучающая ситуация – форма деятельностного обучения, цель которого состоит в развитии личности ребенка как субъекта жизнедеятельности.

В связи с этим при организации образовательной деятельности в формате игровых обучающих ситуаций строится на следующих принципах:

- Вариативность дошкольного образования
- Включение личности ребенка в значимую деятельность (общение, игра, познавательно-исследовательская деятельность)
- Активность и осознанность педагога в ходе образовательной деятельности
- Комплексно-тематический принцип планирования образовательной деятельности
- Реализация предметно-средовой модели образования

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования общение, игра и познавательно-исследовательская деятельность выделены как «сквозные механизмы развития ребёнка».

Суть предметно-средовой модели заключается в том, что содержание образования проецируется непосредственно на предметную среду, минуя взрослого как их деятельного носителя. Взрослый в этой модели — лишь организатор предметной среды, его функция — подбор развивающего

материала, который эмоционально дидактичен, сам провоцирует пробы и фиксирует ошибки ребенка.

В итоге нашего научного поиска мы определили следующие основные моменты организации образовательной деятельности дошкольников в формате игровых обучающих ситуаций:

1. Специфическое календарное и тематическое планирование игровых обучающих ситуаций: ИОС 1-2 раза в месяц, в том числе как итоговое мероприятие по теме; сезонные темы конкретизируются по возрастным группам.

2. Обновление содержания непосредственно образовательной деятельности: партнерская позиция и диалогическое общение педагога с детьми; игровая форма усвоения и закрепления образовательного материала; четкая структура игровой обучающей ситуации.

3. Специфическая модификация развивающей игровой среды: свободное размещение и перемещение детей в заданном игровом пространстве в зависимости от вида игровой обучающей ситуации; стимуляция спонтанного обучения посредством игрового оборудования.

Основные требования применения игровой обучающей ситуации в образовательной деятельности дошкольников:

- соответствие содержания ИОС образовательным задачам,
- адекватность (соответствие) возрасту воспитанников,
- умеренное количество ИОС в рамках изучения темы.

При проведении совместной образовательной деятельности в формате ИОС педагог использует игру как основу для решения задач развития детей в различных направлениях. В процессе выполнения игровых действий воспитатель предлагает детям усложняющиеся задания, которые способствуют индивидуальному развитию каждого ребенка.

Партнерская форма образовательной деятельности требует и определенной организации пространства: надо максимально приблизиться к ситуации «круглого стола», приглашающего к равному участию в работе,

обсуждении, исследовании, игре. Это может быть свободное расположение всех участников (включая взрослого) за реальным круглым столом, на ковре или вокруг нескольких общих столов с материалами для игры. Дети свободно выбирают рабочие места, перемещаются, чтобы взять тот или иной материал, инструмент. Разрешено свободное перемещение, размещение, свободное общение (рабочий гул). Также очень важно приглашение к деятельности — необязательной, непринужденной: «А давайте сегодня... Кто хочет, устраивайтесь поудобнее...», «Сейчас я буду... Кто хочет — присоединяйтесь...» и т.д.).

Компоненты игровой образовательной деятельности в формате игровых обучающих ситуаций:

- Игровая задача: образовательная игровая деятельность возникает тогда, когда результаты игры лично значимы для детей.

- Игровые действия: через систему специальных вопросов, заданий, упражнений педагог подводит детей к «открытию» нового знания, способа действия.

- Действия самоконтроля и самооценки: самостоятельная оценка ребёнком и взаимная оценка результатов образовательной игровой деятельности, ситуация успеха.

При реализации игровых приемов в игровых обучающих ситуациях обязательно должны быть учтены следующие моменты:

- дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
- образовательная деятельность подчиняется правилам игры;
- познавательный материал используется в качестве средства игры
- в образовательную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Условия организации образовательной деятельности в формате игровых обучающих ситуаций

1. Построение: короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочного либо литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам.

2. Организация РППС: наличие игрушек, атрибутов, специально организованного пространства и игрового оборудования.

3. Содержание игры: дидактические задачи, которым подчинены все компоненты - сюжет, ролевое взаимодействие персонажей, игровые действия.

4. Проведение игры: объявление названия и сюжета от имени персонажа, распределение ролей, выступление персонажа в роли знающего, хорошо осведомленного в каком-либо материале героя или, наоборот, ничего не знающего наивного простака, поддержание воображаемой ситуации в соответствии с сюжетом с помощью игрового персонажа.

5. Руководство игрой: постоянное поддержание специальными приемами воображаемой ситуации того пространства, в котором протекает игра, наблюдение за развитием сюжета, исполнение ролей детьми, ролевых взаимоотношений;

6. Насыщение игры ролевыми диалогами, музыкальным сопровождением, речевым материалом и игровыми действиями, через которые осуществляется дидактическая цель.

В сценариях активизирующего общения обучение совершается в основном с применением косвенных методов, имеет не учебную, а игровую, коммуникативную мотивацию. Этот подход позволяет педагогам успешно реализовать на практике «золотое правило» дошкольной педагогики – «Мы должны так обучать детей, чтобы они об этом даже не догадывались». Это даёт возможность синхронизировать процессы обучения и воспитания, сделать их не противостоящими друг другу, а взаимодополняющими, взаимообогащающими развитие ребёнка. Ведь в процессе игрового общения дошкольник учится вырабатывать различные поведенческие стратегии, позволяющие ему увидеть целесообразность и значимость результатов

собственной деятельности и поведения. Знания в этом случае становятся не самоцелью, а условием личностного развития. Необходимо не накапливать их, а решать с их помощью важные жизненные задачи.

Основное различие между обучающим занятием и игровой обучающей ситуацией состоит в том, что взрослый выступает как партнёр по общению, который стремится к установлению равноправных, личностных взаимоотношений. Он уважает право ребёнка на инициативу, его желание говорить на интересующие именно ребёнка темы, а также при необходимости уходить от неприятных ситуаций.

Резюмируем:

1. Все игровые обучающие ситуации требуют от воспитателя определенной подготовки. Он должен обдумать сюжет, создать воображаемую ситуацию для ролевого взаимодействия детей, подготовить атрибутику. Очень важно, чтобы сам воспитатель легко входил в игру - в ряде случаев он исполняет одновременно две роли: ведет диалог от имени игрового персонажа и при этом остается воспитателем, который проводит игру с детьми.

2. Обучение с использованием игровых обучающих ситуаций в отдельных случаях может выходить за рамки отведенного времени, но это неопасно, т.к. хорошая игра, создавая эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

3. Каждая тема игровых обучающих ситуаций должна иметь свои задачи, содержание, не повторять предыдущую ситуацию, но быть связанной с ней.

4. Каждая игровая обучающая ситуация должна содержать небольшой объем новых знаний, которые позволят дошкольникам постепенно и более надежно усвоить материал;

5. Включать в содержание игровых ситуаций больше вопросов продуктивного характера, этим достигается умственная и речевая активность детей.

6. Для поддержания интереса к персонажу, в каждую встречу следует вносить элемент новизны: детали костюма, натуральные предметы, дидактические плакаты, наборы мелких картинок, видеоматериал, показ слайдовых презентаций и т.д.

7. Для создания интереса, необходимо создать условия и обстановку для проведения игровых обучающих ситуаций, особенно ИОС типа путешествий.

8. Игровые обучающие ситуации будут давать положительный результат, если будут сочетаться с другими формами образовательной деятельности.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Эффективность применения игровых обучающих ситуаций в образовательной деятельности старших дошкольников обусловлена системной организацией данной вариативной формы. Актуальная трудность состоит в перестройке профессионального сознания педагогов и подходов их педагогической деятельности. Организация игровых обучающих ситуаций – ресурсная возможность творческим педагогам реализовать свой профессиональный потенциал. Организация образовательной деятельности старших дошкольников в формате игровых обучающих ситуаций позволяет реализовать требования образовательного стандарта дошкольного образования в построении вариативного развивающего образования.

Важнейшим итогом проведенной нами инновационной работы явилось то, что за счет изменения формата образовательной деятельности удалось скорректировать многие показатели развития личности не только воспитанников детского сада, но и педагогов-новаторов.

Организация игровых обучающих ситуаций в дошкольной образовательной организации позволяет также создавать условия для культурных практик дошкольного детства в силу своей интегрированной природы. Эти культурные практики, выступающие в образовательном процессе в форме партнерства взрослого с детьми, на наш взгляд, могут быть

представлены для дошкольного возраста как стержневые, формообразующие, обеспечивающие в своем сочетании полноценное развитие ребенка. Они и должны составлять нормативное содержание целостного образовательного процесса в детском саду.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Веракса Н.Е. Особенности преобразования противоречивых проблемных ситуаций дошкольниками // Вопр. психологии. 1981. N 3. С. 123-127.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии // Вопр. психологии. 1966. N 1. С. 62-76.
3. Гальперин П.Я., Данилова В.Л. Воспитание систематического мышления в процессе решения малых творческих задач // Вопр. психологии. 1980. N 1. С. 31-38.
4. Ельцова О. М., Горбачевская Н. Н., Терехова А. Н. «Организация полноценной речевой деятельности в детском саду», Детство-пресс, 2008. 192 с.
5. Захарова Е.И. Ролевая игра как средство диагностики психологической готовности к школьному обучению // Процессы психического развития: в поисках новых подходов / Под ред. А.И.Подольского, Я.Я.Ф. тер Лаака, П.Г.Хейманса. М.: ЕАВ, 1995. С. 54-59.
6. Землянухина Т.М. Особенности формирования любознательности // Дошкольное воспитание. 1986. N 11. С. 32-35.
7. Зимняя И.А. Педагогическая психология. Учебник для вузов. 2-е изд. М.: Логос, 1999.
8. Игра дошкольника. / Под редакцией кандидата психологических наук С.Л. Новоселовой, М.: Просвещение, 1989. – 188 с.
9. Игровые обучающие ситуации как нетрадиционная форма работы с дошкольниками. Ельцова О.М., Терехова А.Н.//Начальная школа плюс До и После. 2011. № 1.
- 10.Князева О.Л. Особенности поисковой деятельности дошкольников при решении наглядно-действенных задач // Вопр. психологии. 1987. N 4. С. 86-93.

- 11.Короткова Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста. 2 е изд. — М.: Издательство «ЛИНКА ПРЕСС», 2012. — 208 с.
- 12.Кудрявцев В.Т. Культурно-исторический статус детства: эскиз нового понимания // Психологический журнал. 1998. N 3. С. 17-33.
- 13.Л.Д. Калачёва, Л.Н. Прохорова. Система мониторинга в ДОУ. Часть 1. Достижение детьми планируемых результатов освоения общеобразовательной программы дошкольного образования. М.: НКЦ, 2012.
- 14.Леонтьев Д.А. Психология смысла: природа, строение и динамика смысловой реальности. М.: Смысл, 1999.
- 15.Лисина М.И. Развитие познавательной активности детей в ходе общения со взрослыми и сверстниками // Вопр. психологии. 1982. N 4. С. 18-35.
- 16.Николаева С.Н. Теория и методика экологического образования детей: Учеб. пособие для студентов высших пед. учеб. заведений. - М.: Академия, 2002. – 336с.
- 17.Николаева С.Н., Комарова И.А. Сюжетные игры в экологическом воспитании дошкольников. Игровые обучающие ситуации с игрушками разного типа и литературными персонажами: Пособие для педагогов дошкольных учреждений. М.: Гном и Д, 2005. – 128 с.
- 18.Поддьяков А.Н. Исследовательское поведение: стратегии познания, помощь, противодействие, конфликт. Москва: Национальное образование, 2016. 301 с.
- 19.Поддьяков Н.Н. К вопросу о развитии мышления дошкольников // Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. Работы советских психологов периода 1946-1980 гг. / Под ред. И.И.Ильясова, В.Я.Ляудис. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1981(а). С. 207-211.

- 20.Поддьяков Н.Н. К проблеме умственного развития ребенка // Научное творчество Л.С.Выготского и современная психология. М.: АПН СССР, 1981(б). С. 128-130.
- 21.Поддьяков Н.Н. Некоторые общие вопросы развития мышления дошкольников // Развитие мышления и умственное воспитание дошкольника / Под ред. Н.Н.Поддьякова, А.Ф.Говорковой. М.: Педагогика, 1985(а). С. 5-28.
- 22.Психологический словарь / Под ред. В.В.Давыдова, А.В.Запорожца, Б.Ф.Ломова и др. М.: Педагогика, 1983.
- 23.Смирнова Е.О. Психология ребенка: Учебник для педагогических училищ и вузов. М.: Школа-Пресс, 1997. – 384 с.: ил.
- 24.Цукерман Г.А. Что развивает и чего не развивает учебная деятельность младших школьников // Вопр. психологии. 1998. N 5. С. 68-81.
- 25.Эльконин Д.Б. Игра // Философский энциклопедический словарь. М.: 1989. С. 202.
- 26.Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.

**Технологическая карта игровой обучающей ситуации (ИОС) с детьми старшего дошкольного возраста**

Тема недели «Осень золотая» - разработала Галяева Марина Викторовна, воспитатель, Максимова Светлана Михайловна, музыкальный руководитель

Тема ИОС – «Тайны лесного царства»

Вид ИОС - сказочный

Задачи:

- закреплять представления детей об осени как сезоне («Познавательное развитие»)
- развивать логическое мышление посредством словесной игры («Познавательное развитие»)
- совершенствовать навык детей в согласовании прилагательного с существительным («Речевое развитие»)
- закреплять навыки детей вырезать из бумаги, приклеивать к вертикальной плоскости («Художественно-эстетическое развитие»)
- тренировать композиционное восприятие детей в процессе продуктивной деятельности («Художественно-эстетическое развитие»)
- закреплять навыки детей сотрудничать в процессе продуктивной деятельности («Социально-коммуникативное развитие»)

Оборудование:

- магнитофон
- подборка музыки и песен на тему «Осень»
- картина «Осенний лес» с отсутствующими элементами
- бумажные салфетки, бумага, клей, бисер, проволока, пуговицы (по количеству детей).
- костюм «Лесовичок» для педагога
- веревочка с узелками

№ пп	Этап ИОС	Деятельность педагога, культурно-педагогический репертуар	Деятельность детей, игровые действия, выбранные роли	Музыкальное сопровождение, цветовое сопровождение
1	Вхождение в игру (ритуал погружения)	<p>Воспитатель в роли лесовичка входит в группу:</p> <p><i>Я в городе большом Сегодня заблудился, Поэтому с визитом Немного припоздился! Я пришел вас навестить, В гости в лес вас пригласить- В таинственное царство, В лесное государство! Очень богатое царство мое, Несет красоту, и добро, и тепло! Мой волшебный, мудрый лес Полон сказок и чудес!</i></p>	<p>Дети берутся за узелки на веревочке и проходят на ковер, образуют круг, протягивают шнур через руки, держатся за узелки и произносят текст:</p> <p><i>«Течет среди елок лесная речушка, Журчит и торопится к светлой опушке. Несется по камушкам весело речка, А мы из веревочки свяжем колечко»</i></p>	Звуки осеннего леса

		<i>Протягивает детям веревочку с узелками, приглашает их в осенний лес.</i>		
2	Игровые действия (разворачивание сюжета)	<p>1. Беседа о деревьях. Примерные вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Что такое дерево?</li> <li>• Что вы знаете о деревьях?</li> <li>• Назовите его части</li> <li>• Как вы думаете, дерево живое? Почему?</li> <li>• А кто еще живет в лесу?</li> </ul> <p>Чем же отличаются деревья, от зверей, птиц, насекомых? Что же происходит в природе?</p> <p><b>2. Работа с картиной:</b> <b>- Беседа</b> Примерные вопросы педагога:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Вы сможете узнать по стволу дерево? Это какое дерево? Как догадались?</li> <li>• А узнаете это дерево?</li> <li>• Почему так решили?</li> </ul> <p>Это ствол какого дерева Чего же не хватает?</p> <p>- Аппликация (начало): педагог предлагает детям дополнить картину недостающими деталями, изготовив их самостоятельно.</p> <p><b>3. Педагог предлагает отгадать загадки:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• У нее четыре крыла, тело тонкое, словно стрела, И большие, большие глаза. Называют ее ... (<i>Стрекоза</i>)</li> <li>• Он работник настоящий, Очень, очень работающий. Под сосной в лесу густом Из хвоинок строит дом. (<i>Муравей</i>)</li> <li>• Она ярка, красива, Изящна, легкокрыла.</li> </ul>	<p>Дети отвечают на вопросы, высказывают свое мнение, доказывают точку зрения</p> <p>Рассматривают картину, отгадывают какому дереву принадлежат стволы.</p> <p>Изготавливают поделки для завершения композиционной целостности (сюжета картины): выполняют крону из бумаги к каждому дереву, приклеивают к стволу и называют свое дерево и цвет кроны.</p> <p>Отгадывают загадки про насекомых Называют насекомое и место, где оно зимует.</p>	<p>«Ласковая осень» (музыка – А.Олейникова, слова – Л.Ратич)</p>

		<p>Сама похожа на цветок И любит пить цветочный сок. <i>(Бабочка)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Всех жучков она милей, Спинка алая у ней. А на ней кружочки Черненькие точки. <i>(Божья коровка)</i></li> </ul> <p>По листочку проползает, Всюду дырки оставляет, Вот прожорливая штучка, А свернулась закорючкой. <i>(Гусеница)</i></p> <p><b>4. Словесная игра «Четвертый лишний»</b> <i>Бабочка, воробей, комар, жук. (Лишний воробей – это птица)</i> <i>Стрекоза, кузнечик, заяц, пчела. (Лишний заяц – это животное)</i> <i>Клен, шиповник, береза, дуб. (Лишний шиповник – это кустарник)</i> <i>Рябина, смородина, елка, клен. (Смородина – это куст)</i></p> <p><b>5. Подвижная игра «Осенний букет».</b> <i>На ковре раскладываются обручи на расстояние между обручами 1,5–2м.</i> <i>Во время сбора листьев педагог считает:</i> <i>Раз-два-три,</i> <i>Свой кружок найди! Сарафан одела осень – Пестрый, расписной.</i> <i>Листик желтый, листик алый,</i> <i>Листик золотой!</i> <i>То поднимет, то бросает</i> <i>Ветер озорной</i> <i>Листик желтый, листик алый,</i> <i>Листик золотой!</i> <i>Соберем букет на славу,</i> <i>Пышный и большой:</i> <i>Листик желтый, листик алый,</i> <i>Листик золотой! раз, два, три скорее собери! (счет до 10)</i></p>	<p>Называют лишний предмет. Объясняют, почему он лишний.</p> <p>Дети делятся на 2 команды. Каждая команда встает около одного из обручей, дети берутся за руки. Одновременно с чтением стихотворения каждая команда начинает хоровод возле своего обруча в правую или левую сторону. После слов педагога «букет скорее собери» дети собирают листья. После слов «свой кружок найди!» дети каждой команды бегут к своим обручам и складывают собранные листья в букет.</p>	<p>«Осенний вальс» (Слова и музыка – Е. Обухова)</p> <p>Звуки осеннего леса</p>
--	--	---	---	---

		<p><i>1, 2, 3 – свой кружок найди!</i></p> <p><b>6. Аппликация (окончание):</b>  <b>Педагог предлагает детям приклеить на картину свой лист и назвать его.</b></p>	<p>Приклеивают листы на картину, дают название дерева, с которого лист:  <i>Кленовый лист</i>  <i>Березовый лист</i>  <i>Рябиновый лист</i>  <i>Дубовый лист</i></p>	
3	Выход из игры (ритуал возврата)	<p><b>Педагог предлагает разместить свои работы на месте выставки.</b>  <b>Читает стихотворение:</b>  <i>Как красиво!</i>  <i>Дуб налево, дуб направо,</i>  <i>Просто – целая дубрава!</i>  <i>Вас, ребята, угостить хочу.</i>  <i>Подходите, не стесняйтесь,</i>  <i>Угощайтесь, угощайтесь!</i>  <i>А что же – мы еще в лесу?</i>  <i>Нужно возвращаться!</i>  <i>Мы на миг закроем глазки,</i>  <i>Открываем – мы не в сказке.</i>  <i>И домой нам всем пора.</i></p>	<p>Дети дарят поделки «Лесовичку».  Помогают педагогу организовать выставку своих работ.</p>	<p>«Песня про осень» (музыка - Г. Гладков, слова - Л. Палий, Б. Будар)</p>
4	Контрольный вопрос	<p>Назовите насекомых, про которых вы отгадали загадки.</p>	<p>Дети называют насекомых: стрекоза, муравей, бабочка, божья коровка, гусеница.</p>	
5	Рефлексия	<p>Что вы делали? Как справились? Что понравилось больше всего? О чем вы обязательно расскажете родителям дома?</p>	<p>Дети анализируют свою деятельность, объясняют.</p>	

## Технологическая карта игровой обучающей ситуации (ИОС) с детьми старшего дошкольного возраста

Тема недели «Волшебный мир» - разработали Желтова Елена Геннадьевна, учитель-дефектолог, Скрипина Галина Петровна, воспитатель

Тема ИОС – «В гостях у сказки»

Вид ИОС - сказочный

Задачи:

- Развивать зрительное восприятие и зрительное внимание детей посредством дидактических игр («Познавательное развитие»)
- совершенствовать навык детей в образовании прилагательного от существительного при помощи суффиксов –ов-, -ев- («Речевое развитие»)
- развивать навык детей пространственной ориентировки на плоскости («Познавательное развитие»)
- тренировать мелкую моторику пальцев и кистей рук детей («Физическое развитие»)
- закреплять навыки детей сотрудничать в процессе продуктивной деятельности («Социально-коммуникативное развитие»)

Оборудование:

- магнитофон
- подборка музыки и песен по теме ИОС
- карта с изображением маршрута путешествия по сказке «Гуси-лебеди»
- картинки: с сюжетом сказки «Гуси-лебеди», предметные: с изображениями деревьев (липа, дуб, осина, ель, каштан, сосна, береза)
- цветные камешки Марблс: зеленого, синего и красного цветов.
- Фигурки-фишки для движения по карте
- Разрезная картинка с сюжетом сказки «Гуси-лебеди»

№ пп	Этап ИОС	Деятельность педагога, культурно-педагогический репертуар	Деятельность детей, игровые действия, выбранные роли	Музыкальное сопровождение, цветное сопровождение
1	Вхождение в игру (ритуал погружения)	<p><i>В круг скорее становитесь, И друг другу улыбнитесь. Раз, два, три, четыре, пять, Сказку будем начинать. (Взмах волшебной палочки).</i> <i>Ребята, мы предлагаем отправиться в сказку. А в какую – вы поймете сами, если правильно соберете картинку.</i></p> <p>Игровое задание «Собери картинку» Педагог предлагает детям отгадать, в какую сказку они попадут.</p>	Дети складывают разрезную картинку-иллюстрацию из сказки (приложение 1), отгадывают название сказки.	«Приходите в гости к нам» (слова – Ю.Ким, музыка – В.Дашкевич)
2	Игровые действия (разворачивание сюжета)	<p>1. Педагог начинает рассказ сказки (приложение 5, отрывок 1): <i>Правильно ли поступила Маша, что бросилась гусей-лебедей догонять? Решила спасти братца? Кто может разрешить ситуацию?</i> <i>Маша просит нас помочь ей освободить братца. А помочь</i></p>		

<p><i>Маше можем мы, выполнив разные задания. А чтобы легче было найти дом Бабы-Яги, нам поможет карта. (На стол предьявляется карта - моделирование картины мира на плоскости).</i></p> <p>2. Упражнение «Пробеги по дорожке»  <i>- Чтобы гусей – лебедей догнать, нужно только по черным точкам проскакать.</i>          Педагог поясняет правила работы со схемой: можно двигаться по чёрным точкам (по вертикальным и горизонтальным линиям). По диагональным линиям и красным точкам - нельзя.  <i>Помогли Маше по полю пробежать (ставит фигурку Маши на игровое поле.) А вы ребята выберите себе фигурки – помощники и вставляйте рядом с Машенькой.</i>  <i>Передвигаем фигурки (на станцию «Печка») и говорим: мы идем дальше по дорожке и кого же мы встречаем?</i></p> <p>3. Педагог продолжает рассказ сказки (приложение 5, отрывок 2).  <i>Чтобы печка побыстрее ответила, нужно как можно больше разных дров собрать.</i></p> <p>4. Упражнение «Какие дрова?»  <i>Молодцы, сколько разных дров насобирали. Теперь печка точно подскажет Маше, где гусей-лебедей искать. А мы с вами идем дальше по дорожке. и на пути у нас ....(яблонька).</i></p> <p>5. Педагог продолжает рассказ сказки (приложение 5, отрывок 3).</p> <p>6. Упражнение «Разложи яблоки по корзинкам».          Важно: педагог не объясняет, каким образом нужно разложить яблоки, об этом играющие должны догадаться сами.</p>	<p>Дети самостоятельно выполняют задания на индивидуальных листах (приложение 2).</p> <p>Дети выбирают фигурки, игра продолжается</p> <p>С опорой на предметные картинки с изображениями деревьев, дети образуют прилагательные, называя дрова, сделанные из разных деревьев</p> <p>Из липы – липовые,          Из дуба – дубовые,          Из осины – осиновые,          Из ели – еловые,          Из каштана – каштановые,          Из сосны – сосновые,          Из березы – березовые.</p> <p>Дети раскладывают камешки Марбл (10 шт) в корзинки в соответствии с цветом корзины (красный, желтый, зеленый).</p>	<p>«Гимн Незнайки и его друзей» (слова –Ю.Энтин, музыка М. Минков)</p> <p>«Да здравствует сюрприз» (слова –Ю.Энтин, музыка М. Минков)</p> <p>«Гимн Знайки и его друзей» (слова –Ю.Энтин, музыка М. Минков)</p>
--	--	--

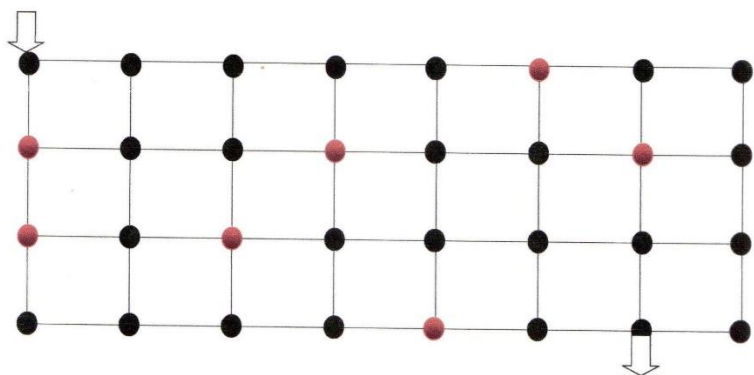
		<p>После выполнения психолог говорит: ребята, посмотрите, все ли яблочки правильно разложили? Молодцы! Отправляемся дальше в путь!</p> <p>7. Продолжение рассказа сказки (приложение 5, отрывок 4). 8. Дидактическая игра «Поймай камушек» (командная игра по принципу «Горячей картошки»).</p> <p>9. Педагог продолжает рассказывание сказки(приложение 5, отрывок 5).</p> <p>10. Упражнение «Найди следы». <i>-Чтобы мы могли найти куда полетели гуси-лебеди – обведите все следы ежа среди следов других животных и птиц. Молодцы, внимательные ребята. Увидели, куда еж Машу привел?</i></p> <p>11. Продолжение рассказа сказки(приложение 5, отрывок 6). <i>- Интересно, спасет ли Маша Ванечку? Чтобы это узнать, вам ребята, нужно узнать местонахождение героев сказки.</i></p> <p>12. Упражнение«Определи местонахождение»: <i>-Скажите, где находится Баба-Яга? -Где располагается Маша?</i></p>	<p>Дети переставляют фигурки по карте на станцию «Речка»</p> <p>Ход игры: пять камешков лежат на столе. Играющий ребенок по очереди подбрасывает один из них вверх, быстро хлопает в ладоши, ловит брошенный камешек и кладет его на стол. Так он подбрасывает камешки один за другим, хлопает в ладоши, ловит их и кладет на стол. Поочередно подбрасывает все камешки. Если роняет хоть один камешек, то начинает сначала.</p> <p>Дети переставляют фигурки на следующую станцию</p> <p>Прежде чем выполнить задание, дети обсуждают, кто будет выполнять задание, каким способом. При помощи жеребьевки «меряться по палке» дети объединяются в команды для выполнения задания: ищут следы ежа (по образцу) среди следов других животных и птиц, найдя, обводят цветным карандашом (приложение 3).</p>	
--	--	---	---	--

		<p>- Где находятся гуси-лебеди? -А где расположен дремучий лес?</p> <p>13. Продолжение рассказа сказки(приложение 5, отрывок 7). -А что же было дальше с Машей и Ванечкой, мы узнаем в следующий раз.</p>	<p>Дети определяют на сюжетной картинке местонахождение героев: Баба-Яга в избушке, гуси-лебеди над лесом, Маша и Ванюша в лесу (приложение 4).</p>	
3	Выход из игры (ритуал возврата)	<p>Педагог произносит «волшебные слова»: <i>Глазки закрываем! Раз, два, три.</i> <i>Сказку покидаем, только не грусти!</i></p>	<p>Дети закрывают глаза, слушают (или произносят) слова.</p>	<p>«Приходите в гости к нам» (слова – Ю.Ким, музыка – В.Дашкевич)</p>
4	Контрольный вопрос	<p>Воспитатель задает вопрос: «Сколько дров вы собрали для печки?»</p>	<p>Дети отвечают.</p>	
5	Рефлексия	<p>Что вы делали? Как справились? Что понравилось больше всего? О чем вы обязательно расскажете родителям дома?</p>	<p>Дети анализируют свою деятельность, объясняют.</p>	

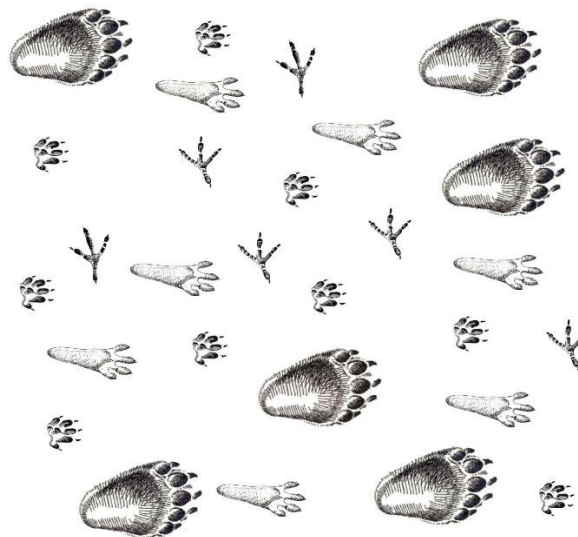
ПРИЛОЖЕНИЕ 1



ПРИЛОЖЕНИЕ 2



ПРИЛОЖЕНИЕ 3



ПРИЛОЖЕНИЕ 4



## ПРИЛОЖЕНИЕ 5

### Сказка «Гуси-лебеди»

#### Отрывок 1:

*Жили-были муж да жена. Были у них дочка Машенька да сын Ванюшка. Собрались раз отец с матерью в город и говорят Маше:  
— Ну, дочка, будь умница: никуда не уходи, береги братца. А мы вам с базара гостинцев привезём.  
Вот отец с матерью уехали, а Маша посадила братца на травку под окном и побежала на улицу, к подружкам.  
Вдруг, откуда ни возьмись, налетели гуси-лебеди, подхватили Ванюшку, посадили на крылья и унесли.  
Вернулась Маша, глядь — братца нету! Ахнула она, кинулась туда, сюда — нигде Ванюшки не видно. Кликала она, кликала — братец не откликается. Стала Маша плакать, да слезами горю не поможешь. Сама виновата, сама и найти братца должна.  
Выбежала Маша в чистое поле, глянула по сторонам. Видит — метнулись вдалеке гуси-лебеди и пропали за тёмным лесом.  
Догадалась Маша, что это гуси-лебеди унесли её братца, бросилась догонять их.*

#### Отрывок 2:

*Бежала, бежала, видит — стоит в поле печка. Маша к ней:  
— Печка, печка, скажи, куда гуси-лебеди полетели?  
— Подбрось в меня дровец,— говорит печка,— тогда скажу!*

#### Отрывок 3:

*Маша поскорее дровец нарубила, в печку подбросила.  
Печка сказала, в какую сторону бежать.  
Побежала Маша дальше.  
Видит — стоит яблоня, вся румяными яблочками увешана, ветки до самой земли склонились. Маша к ней:  
— Яблоня, яблоня, скажи, куда гуси-лебеди полетели?  
— Стряси мои яблочки, а то все ветки погнулись — стоять тяжело!*

#### Отрывок 4:

*Стрясла Маша яблочки, яблоня ветки подняла, листики расправила. Маше дорогу показала.  
Бежит Маша дальше и видит: течёт молочная речка — кисельные берега.  
Маша к ней:  
— Молочная речка — кисельные берега, куда гуси-лебеди полетели?*

*— Упал в меня камень,— отвечает речка,— мешает молоку дальше течь. Сдвинь его в сторону — тогда скажу, куда гуси-лебеди полетели.*

#### Отрывок 5:

*Отломила Маша большую ветку, сдвинула камень. Зажурчала речка, сказала Маше, куда ей бежать, где гусей-лебедей искать.  
Бежала, бежала Маша и прибежала к дремучему лесу. Стала на опушке и не знает, куда теперь идти, что делать. Смотрит — сидит под пеньком ёж.  
— Ёжик, ёжик,— спрашивает Маша,— не видал ли ты, куда гуси-лебеди полетели?  
Ёжик говорит:  
— Куда я покачусь, туда и ты иди!*

#### Отрывок 6:

*Свернулся он клубочком и покатился между ёлками, между берёзками. Катился, катился и прикатился к избушке на курьих ножках.  
Смотрит Маша — сидит в той избушке баба-яга, пряжу прядёт. А Ванюшка возле крылечка золотыми яблочками играет.  
Подкралась Маша тихонько к избушке, схватила братца и побежала домой.  
Немного спустя глянула баба-яга в окно: нету мальчика! Кликнула она гусей-лебедей:  
— Скорей, гуси-лебеди, летите в погоню!  
Взвились гуси-лебеди, закричали, полетели.*

#### Отрывок 7:

*А Маша бежит, несёт братца, ног под собой не чувствует. Глянула назад — увидела гусей-лебедей... Что делать? Побежала она к молочной речке — кисельным берегам. А гуси-лебеди кричат, крыльями хлопают, нагоняют её...  
— Речка, речка, — просит Маша, — спрячь нас!  
Речка посадила её с братцем под крутой бережок, от гусей-лебедей спрятала.  
Гуси-лебеди Машу не увидели, мимо пролетели.  
Вышла Маша из-под крутого бережка, поблагодарила речку и опять побежала.  
А гуси-лебеди увидели её — воротились, летят навстречу. Подбежала Маша к яблоне:  
— Яблонька, яблонька, спрячь меня!  
Яблонька заслонила её ветками, прикрыла листочками. Гуси-лебеди покружились, покружились, не нашли Машу и Ванюшку и пролетели мимо.  
Вышла Маша из-под яблони, поблагодарила её и опять пустилась бежать!*

### Технологическая карта игровой обучающей ситуации (ИОС) с детьми старшего дошкольного возраста

Тема недели «Защитники Отечества» - разработали Егорова Наталья Альбертовна, учитель-дефектолог, Кулешова Марина Александровна, воспитатель

Тема ИОС – «Воины-пограничники»

Вид ИОС - реалистичный

Задачи:

- Закреплять представления детей о воинах-пограничниках, их подвиге в ходе Великой Отечественной войны, их службе на границе в мирное время («Познавательное развитие»)
- Развивать физические качества детей: быстроту, ловкость, выносливость, равновесие, силу, меткость («Физическое развитие»)
- Продолжать формировать умения развивать игровой сюжет, ролевого взаимодействия в игре, навыка вести ролевой диалог («Социально-коммуникативное развитие»).
- Создавать условия для дружеских взаимоотношений в игре: взаимовыручка, умение действовать в команде, брать ответственность за себя и команду («Социально-коммуникативное развитие»)

Оборудование:

- магнитофон
- подборка музыки и песен по теме ИОС
- Игрушки: пистолеты, автоматы, погоны, телефон, бинокль, пакет с ребусом слова «шпион», знаки различия, бинокль; бревно, бруски 20см; мишени вертикальные, мешочки; палатка (для оборудования санчасти), санитарные сумки, бинт, вата.

№ пп	Этап ИОС	Деятельность педагога, культурно-педагогический репертуар	Деятельность детей, игровые действия, выбранные роли	Музыкальное сопровождение, цветное сопровождение
1	Вхождение в игру (ритуал погружения)	Воспитатель читает стихотворение М.Исаковского «У самой границы» (приложение 1). Предлагает беседу, о чем и о ком это стихотворение? Предлагает обсудить ситуацию внезапного перехода границы шпионами, чтобы навредить нашей родине, стране. Предлагает игру «Воины-пограничники».	Дети собираются в круг. Далее дети обсуждают предложенную ситуацию и включаются в игру.	«Universe» (саундтрек к игре «AiiA»)
2	Игровые действия (разворачивание сюжета)	1. Педагог предлагает рассмотреть карту – схему - Пограничной заставы (приложение 2), назвать правильно обозначенные объекты и расставить по схеме атрибуты и оборудование. Далее педагог предлагает распределить роли и выбрать всей группой (голосованием) командира, а командир выбирает остальные роли. Шпионы выбираются по желанию.	Дети называют известные им военные специальности, служащие на границе и их обязанности (командир заставы – командует пограничниками; пограничники – охранять границу, заниматься строевой и спортивной подготовкой, чтобы быть сильными; разведчики – внимательно все изучают, если, что не так, докладывают командиру; пограничный патруль – несут караул день и ночь около самой границы, санитарки – помогают раненым, шпионы –	

		<p>нарушители границы).</p> <p>После распределения ролей сюжет разворачивается следующим образом:</p> <p><i>Командир заставы сообщает о предстоящем переходе границы нарушителей и командует, чтобы все приступили к несению службы.</i></p> <p><i>Вдоль границы зашагали патрули, они оглядываются по сторонам, прислушиваются к шорохам. Воспитатель незаметно бросает в сторону границы камень и смотрит, заметил ли это патруль, незаметно оставляет на песке следы – патруль должен определить в какую сторону направлены следы.</i></p> <p><i>Санитарки в санчасти готовят все необходимое для приема раненных.</i></p> <p><i>Разведчики получают боевое задание: пройти 10 шагов, затем повернуть налево, пройти еще 4 шага, возле кустов, а кусты засыпаны снегом, что-то найти и передать командиру. Пограничники делятся на три команды: одна команда занимается строевой подготовкой, другая – стрельбой, третья – тренируется на полосе препятствий.</i></p> <p><i>Игровое упражнение «Кто самый меткий?» (Метание мешочков в вертикальную цель: стоя, с колена, лежа).</i></p> <p><i>Игровое упражнение «Полоса препятствий» - бег по бревну, пролезание через туннель, перепрыгивание брусков - любыми способами. Командир заставы следит за выполнением движений.</i></p> <p><i>Отмечает, что патруль хорошо несет службу, внимательно следит за тем, чтобы границу не перешли нарушители.</i></p> <p><i>Разведчики вернулись с задания, и докладывают, что найден пакет, в котором содержится секретная информация. И увидели, что в сторону границы движутся какие-то люди.</i></p> <p><i>Патруль заметил шпионов, которые перешли границу. Командир должен сам решить, как дальше действовать, например, дать команду «Застава в ружье!». Пограничники берут автоматы, пистолеты и бегут на задержание шпионов (шпионам надо выбрать тактику убегания, чтобы их трудно было поймать, например, разбежаться в разные стороны,</i></p>	<p>«Time (Original Mix) (автор - Several Definitions)</p>
--	--	--	---

			<p><i>а командиру тактику ловли сразу обоих шпионов – быстро разделиться на подгруппы). Предложить, стрелять снежками, в кого попадают, тот ранен, санитарки помогают раненым, ранения разные. Шпионы отстреливаются, но их задерживают пограничники. Задержанных шпионов ведут в штаб к командиру, где он допрашивает их, о цели их нарушения границы.</i></p> <p><i>Шпионы отвечают, что у них было задание взять пакет в условленном месте, и вернуться назад.</i></p>	
3	Выход из игры (ритуал возврата)	Педагог обращает внимание детей, что все шпионы обезврежены и предоставляет слово «командиру заставы».	Командир заставы объявляет о том, что пограничники хорошо несли службу, сумели обезвредить шпионов, действовали дружно, оказывали друг другу помощь, были ловкие, быстрые, смелые. Разведчики были внимательными, зоркими. Медсестры вовремя оказывали помощь раненым, и доставляли их в госпиталь. И зачитывает приказ: «Всем пограничникам, участвующим в боевой операции, за ловкость, смелость, находчивость, объявить благодарность».	«Граница» (автор Анатолий Корж)
4	Контрольный/ые вопрос/ы	Воспитатель задает вопрос: «Сколько препятствий было пройдено на полосе?»	Дети вспоминают и отвечают.	
5	Рефлексия	Что вы делали? Как справились? Что понравилось больше всего? О чем вы обязательно расскажете родителям дома?	<p>Дети сами дают оценку своим взаимоотношениям в игре. Командир выделяет самую слаженную, дружную группу пограничников, выполняющих задание; самых быстрых и ловких в ловле шпионов, которые оказались тоже быстрыми и ловкими. Ребята называют самых метких пограничников, кто отличился в строевой подготовке, отмечают самую лучшую медсестру – дети сами должны выбрать критерии оценки действия медсестры (бережное отношение к раненому, правильное бинтование), самого лучшего (ответственного и внимательного) караульного.</p> <p>Предполагают, что будут еще раз играть в эту игру, расширив сюжет: добавлена боевая кухня с поварами, дежурство в штабе у телефона, осваивание способов маскировки, проведение соревнования двух погранзастав.</p>	

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

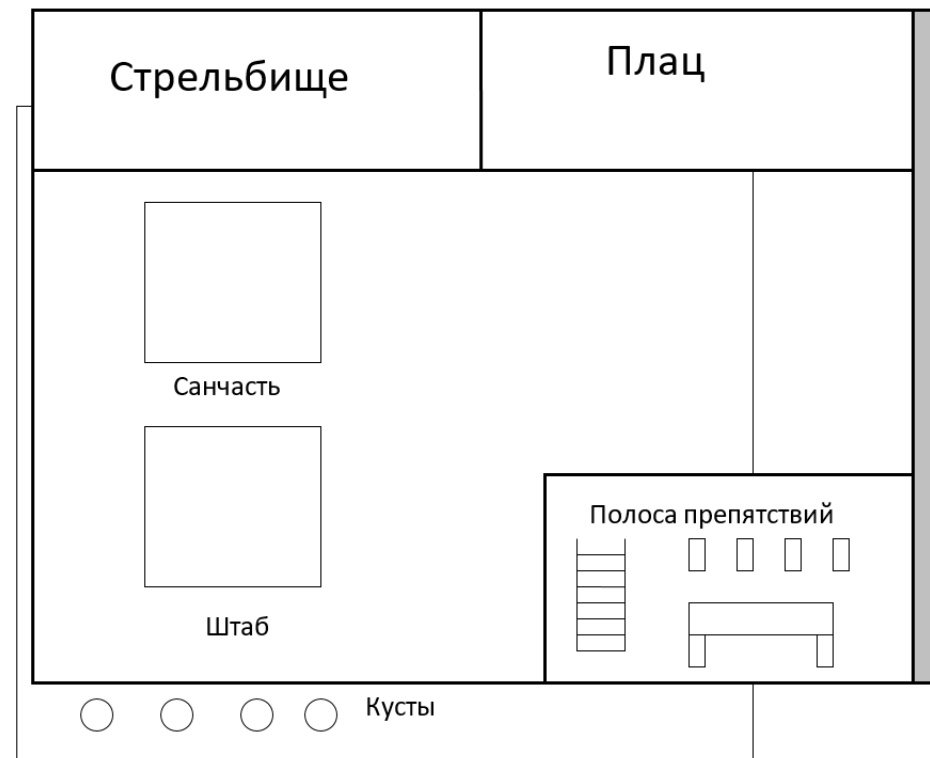
*М. И. Исаковский «У самой границы»*

У самой границы в секрете  
Я зоркую службу несу.  
За каждый пригорок в ответе,  
За каждую ёлку в лесу.  
    Укрытый густыми ветвями,  
    И слышу я, и смотрю.  
    И сердце с родными краями  
    В такие часы говорю.  
И всё мне становится ближе,  
Как будто сквозь сумрак ночной,  
Я всю свою Родину вижу  
И вся она рядом со мной.  
    Проходят, встают предо мною  
    Деревни, поля и леса.  
    И месяц над самой трубою,  
    И липа напротив крыльца.  
И чёрное море, и горы,  
Где я никогда не бывал.  
И стены кремля, у которых  
Я клятву народу давал.  
    А только лишь утро затронет  
    Высокие сосны вокруг,  
    Я чую в далёком районе  
    Зарю объявляет пастух.  
Мне чудится утренний гомон  
И отблеск отточенных кос,  
Как будто тропую знакомой  
И сам я спешу на покос.  
    Я вижу, как солнце выходит,  
    Как трактор идет большаком  
    И как мальчуган на подводе  
    Бидоны везет с молоком.  
А где-то за милую душу  
Горланит петух молодой  
И девушка – может, Катюша –  
Из хаты бежит за водой;  
    И ласточки крыльями машут,  
    И топится чья-нибудь печь.

И всё это Родина наша,  
А Родину надо беречь.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### Карта – схема пограничной заставы



## Технологическая карта игровой обучающей ситуации (ИОС) с детьми старшего дошкольного возраста

Тема недели - «В мире животных» - разработала Литинская Лидия Александровна, учитель-логопед

Тема ИОС - «Кто живет у нас в лесу?»

Вид ИОС - Приключенческий (игра-путешествие)

Задачи:

1. Обобщить представления детей о диких животных российских лесов, их жилищах, детенышах и способах подготовки к зиме («Познавательное развитие»)
2. Развивать навыки детей в составлении описательного рассказа («Речевое развитие»)
3. Развивать зрительное внимание детей посредством дидактической игры («Познавательное развитие»)
4. Формировать вербально-логическое мышление детей посредством трактовки пословиц и поговорок («Речевое развитие»)
5. Тренировать навыки детей в создании и воплощении композиции рисунка в карандашной технике изображения («Художественно-эстетическое развитие»)
6. Закреплять навыки детей сотрудничать в процессе продуктивной деятельности («Социально-коммуникативное развитие»)

Оборудование:

интерактивная доска, маски «белка», «волк», «заяц», «медведь»; картинки с изображением следов диких животных, корзина с набором игрушек (морковь, кочан капусты, ягоды малины, орехи, шишки, зайцы); листы белой бумаги для рисования (по количеству детей), наборы цветных карандашей (по количеству детей).

Литература (детская): Л.Н.Толстой «Белка и волк», Г.Снегирев «След оленя», В.Осеева «Ежинка».

№ пп	Этап ИОС	Деятельность педагога, культурно-педагогический репертуар	Деятельность детей, игровые действия, выбранные роли	Музыкальное сопровождение, цветовое сопровождение
1	Вхождение в игру (ритуал погружения)	Воспитатель предлагает детям «пойти на прогулку» в лес. Но идти одним опасно, так что нужен помощник. Воспитатель загадывает загадку: <i>Он природу охраняет, Браконьеров прогоняет, А зимою у кормушек В гости ждёт лесных зверюшек.</i> Воспитатель надевает походную панаму, таким образом, перевоплощается в лесника, задает познавательный вопрос «Кто такой лесник?»	Дети отгадывают загадку  Дети рассуждают над тем, кто такой лесник и чем он занимается	«Лесная музыка» ( музыка - А.Радвилович)
2	Распределение ролей, деление на игровые группы	«Лесник» спрашивает детей о том, какие животные живут в лесу. «Лесник» предлагает детям разделиться на несколько команд: зайцы, белки, волки и медведи.	Дети отвечают на вопрос. Дети выбирают себе команду, надевают маски животных	«Осень в лесу» (слова и музыка Л.А.Хисматуллиной)
3	Игровые действия (разворачивание сюжета)	«Лесник» дает задание детям. 1) Каждая команда должна рассказать о себе, как о лесных обитателях. Зайцы – про зайцев, волки про волков и т. д.	Дети каждый в своей команде, придумывают небольшой рассказ про своих диких животных. По очереди рассказывают,	

		<p>2) «Лесник» предлагает каждой команде сложить пазлы «Дикие животные» Задаёт вопросы: - Кто у вас получился? Легче или тяжелее складывать пазлы вместе?</p> <p>3) «Лесник» просит ему помочь. Для этого нужно угадать, где чьи следы лесных животных</p> <p>4) «Лесник» предлагает детям поиграть в игру «Кто чем питается?» Выигрывает тот, кто быстрее наберёт нужные предметы из корзины. Но сначала проговаривают – зайцы питаются овощами, белки - орехами, шишками, волки- мясом, медведь – ягодами, мёдом.</p> <p>5) «Лесник» спрашивает зверят: Знают ли они, в каких жилищах обитают? Лесник предлагает зверятам нарисовать свои жилища. Каждая команда рисует на своем листе. (Если дети затрудняются, им предъявляется визуальный стимульный материал)</p> <p>6) Лесник просит зверят послушать пословицы про волка, белку, зайца и медведя: - <i>Белку ловить — только ножки отбить.</i> - <i>Сколько волка ни корми, он все в лес смотрит.</i> - <i>Сидя зайца не поймаешь.</i> - <i>Медведь одну лапу сосет, да всю зиму сыт живет.</i> Спрашивает детей: как понимать эти высказывания? Что они означают.</p>	<p>получившийся рассказ.</p> <p>Дети собирают пазлы. Каждая команда собирает свой пазл. Отвечают на вопросы.</p> <p>Каждой команде раздаются картинки со следами диких животных. Дети должны отгадать, где чьи.</p> <p>Дети по команде воспитателя, начинают по одному человеку подбегать к корзине и, выбрав нужный предмет, возвращаются обратно. Пока корзина не опустеет.</p> <p>Дети договариваются, а потом рисуют на листе цветными карандашами: Медведи – берлогу, Белки – дупло в дереве Волки – логово Зайцы - нору</p> <p>Дети рассуждают о значении пословиц.</p>	<p>«Этой осенью в лесу» (музыка и слова – В.Оншин)</p> <p>«Урожайная» (музыка и слова – А.Филиппенко)</p>
4	Выход из игры (ритуал возврата)	<p>Лесник хвалит «зверят» за совместную работу. Предлагает им вернуться из леса в свою группу, а из</p>	<p>Дети встают в круг, берутся за руки, произносят волшебные слова, чтобы</p>	<p>«Осень-раскрасавица» (слова и музыка –</p>

		зверят превратиться обратно в детей. <i>«Вокруг себя ты обернись, раз, два, три, и в саду ты окажись»</i>	вернуться из игры.	Г.Азаматова-Бас
5	Контрольный вопрос	Воспитатель задает вопрос: «Какая песенка звучала, когда вы играли в игру «Кто чем питается?»»	Дети вспоминают и отвечают.	
6	Рефлексия	Воспитатель спрашивает детей, что им запомнилось на занятии, что им больше всего понравилось? Или не понравилось? О чем они расскажут дома родителям?	Дети отвечают, делятся впечатлениями.	

### Технологическая карта игровой обучающей ситуации (ИОС) с детьми старшего дошкольного возраста

Тема недели – «Детский мир» - разработали Мустафина Татьяна Владимировна, инструктор по физическому воспитанию, Илюшина Галина Михайловна, воспитатель

Тема ИОС – «Путешествие в страну Здоровья»

Вид ИОС - приключенческий

Задачи:

- Развивать опорно-двигательную систему детей посредством упражнений для всех частей тела («Физическое развитие»)
- Систематизировать представления детей о значении физкультуры и гигиены для здоровья человека («Познавательное развитие»)
- Создать условия для проявления познавательной инициативы детей в совместном решении проблемной ситуации («Познавательное развитие»)
- Развивать навыки детей положительного взаимодействия в совместной двигательной деятельности («Социально-коммуникативное развитие»)

Материалы и оборудование

- Оформление: на стенах подсолнухи, сделанные руками детей, макеты деревьев и горы, «замок солнца».

- Модель корабля: нос корабля со штурвалом и обручи (по количеству детей), выложенные в форме корабля.

- Модель острова: большой обруч, накрытый белой тканью. Атрибуты: мыло, зубная паста и щётка, шампунь, пена для ванны, душ, ножницы маникюрные и парикмахерские, расчёска, заколка или бант, полотенце, влажные салфетки, средство для мытья посуды, губка, стиральный порошок, щётка, веник, утюг.

- Тканевая дорожка желтого, оранжевого, красного цвета (длинная).

- Музыкальное сопровождение: звуки моря в музыкальной обработке, песня «Маленькая страна», песня и м/ф «Маша и медведь» «Ни одна на свете кошка...», минусовка песни из к/ф «Приключения Электроника» «Это что же такое...»

Этап ИОС	Деятельность педагога культурно-педагогический репертуар	Деятельность детей игровые действия, выбранные роли	Музыкальное сопровождение	Развивающая среда
1. Вхождение в игру (ритуал погружения)	Здравствуйте, ребята. Сегодня вы попали в «Страну здоровья». <i>Страна здоровья – это море солнечного света, Пляжи золотистые и водичка чистая. В стране здоровья лес хранит миллион чудес. Зима всегда снежная, ясная. И погода всегда прекрасная. А люди всем улыбаются и спортом все занимаются, По утрам всегда умываются и, конечно же, закаляются. Потому и здоровы они и проводят в</i>	Под музыку в колонну заходят в зал, и, проходя круг (осматривая зал, оформление), садятся на стулья. Слушают музыку, стихотворение, рассматривают «окрестности страны Здоровья».	Песня «Маленькая страна», исп. Н. Королёва	Декорации: подсолнухи, сделанные раньше детьми и родителями, замок «солнца». Модели корабля, острова, деревьев, горы.

	<i>радости дни. Вас хочу я сюда пригласить, чтоб всегда вам здоровыми быть.</i>			
2. Распределение ролей и игровых групп	Я – ваш проводник и помощник в этой необычной стране. Посмотрите, нас ждёт корабль. Скорее занимайте места.	Ребята встают по обручам, произвольно выбирая место.		На ковре модель корабля: нос, штурвал, цветные обручи выложены в форме корабля.
3. Игровые действия (разворачивание сюжета)	Мы на корабле, да только он не плывёт. Как вы думаете, что же делать? Корабль не плывёт, я не слышу звуков волн и крика чаек. Давайте вспомним в какой стране мы находимся. Мне кажется, корабль поплывёт, если мы сделаем что-нибудь полезное для здоровья. <i>Когда речь заходит о физкультуре, зарядке и т.д. и дети начинают выполнять упражнения, звучит шум моря и крики чаек.</i> Ура – корабль плывёт! Движения нет, звуки моря не звучат. Чтобы корабль плыл нам надо заниматься физкультурой – ведь это полезно для нашего здоровья. Кто поможет, кто покажет упражнения? Побуждает к активности, подсказывает (при необходимости) упражнения, мотивирует к качественным действиям.	Предлагают варианты для движения корабля ( <i>отдать команду, грести, завести мотор и т.д.</i> ) и пробуют их выполнить.  Вспоминают ( <i>страна Здоровья</i> ) и предлагают действия необходимые для здоровья и имитируют их ( <i>умываются, кушают и т.д.</i> ).  Выполняют общеразвивающие упражнения.  Определяют одного ведущего ( <i>капитана</i> ) или показ упражнений по очереди. Все вместе выполняют.	Звучит шум моря. Если дети не выполняют упражнения (стоят), он замолкает – корабль стоит.	
	Корабль остановился, а мы и узнали первый закон страны здоровья – заниматься физкультурой. Куда же причалил наш корабль? Показывает на модель острова. Как вы думаете, что это за остров, как он называется? Не забывайте в какой стране мы находимся.	Выходят из обручей и встают вокруг модели острова. Предлагают варианты ( <i>берег, земля, остров</i> ).	<i>Музыка заканчивается</i>	Модель острова: обруч, накрытый белой тканью.

	<p>Да, это «Остров Чистоты», и, мне кажется, он скрывает свои секреты.</p> <p>Доставляйте аккуратно по одному, чтобы остров не разрушить.</p> <p><i>Поддерживает речевую активность детей: развёрнутое описание, формулировка необходимости, личный опыт и регулярность использования, обмен знаниями.</i></p> <p><i>Пока дети раскрывают «тайны острова», убирает модель корабля.</i></p> <p>Вот и второй закон страны здоровья – побуждает сформулировать.</p> <p>Будем соблюдать чистоту? <i>Акцентирует внимание на единстве мнений. Вместе? Побуждает взяться за руки. С началом музыки заводит танец-хоровод, обыгрывая движением, полученные знания.</i></p>	<p>Описывают внешний вид, вспоминают правила ЗОЖ – предлагают варианты названий. Достают предметы из-под ткани описывают их, объясняя значимость для здоровья.</p> <p>Формулируют закон ЗОЖ через различные варианты (умываться, чистить зубы, подметать и т.д.) – соблюдать чистоту.</p> <p>Берутся за руки, образуя хоровод вокруг «острова». Танцуют, создавая образы по тексту песни.</p>		<p>«Секреты острова Чистоты»: мыло, зубная паста и щётка, шампунь, пена для ванны, душ, ножницы маникюрные и парикмахерские, расчёска, заколка или бант, полотенце, влажные салфетки, средство для мытья посуды, губка, стиральный порошок, щётка, веник, утюг.</p> <p>Звучит музыка «Ни одна на свете кошка...»</p>
4. Выход из игры (ритуал возврата)	<p><i>Под конец музыки (пока дети продолжают танцевать) выкладывается длинная дорожка от «замка солнца», по залу и к выходу.</i></p> <p>Пора бы нам возвращаться в детский сад – вот и «солнце» протянуло нам свой «лучик-дорожку» через море...</p> <p><i>Побуждает придумать название по примеру «остров Чистоты» - «море – Физкультуры» (или движения).</i></p> <p>Теперь в путь.</p>	<p>Придумывают название морю, вспоминая свои действия на «корабле».</p> <p>Идут друг за другом по узкой дорожке к выходу из зала.</p>		<p>Тканевая дорожка желтого, оранжевого, красного цвета (длинная), изображающая солнечный луч.</p> <p>Минусовка песни из к/ф «Приключения Электроника», «Это что же такое...»</p>
5. Контрольный вопрос	<p>Сколько законов «страны Здоровья» мы сегодня узнали?</p>	<p>Отвечают.</p>		

6. Рефлексия	Хотели бы вы поселиться в «стране Здоровья»? Почему?	Отвечают, вспоминая описание «страны Здоровья», фантазируя о людях этой «страны» и условиях жизни.		
--------------	--	--	--	--

## Технологическая карта игровой обучающей ситуации (ИОС) с детьми старшего дошкольного возраста

Тема недели «Дома, жилища» - разработала Юдова Марина Михайловна, Герасимова Валентина Ивановна, воспитатели

Тема ИОС – «Интересные дома»

Вид ИОС - познавательно-поисковый

Задачи:

- Закреплять представления детей о различных видах жилищ, их строении и материалы, из которых они изготовлены («Познавательно развитие»)
- Развивать зрительное восприятие и зрительное внимание детей посредством дидактических игр («Познавательно развитие»)
- Развивать навык детей пространственной ориентировки на плоскости и в групповом помещении («Познавательно развитие»)
- Совершенствовать навык детей в образовании прилагательного от существительного («Речевое развитие»)
- Закреплять навык детей в составлении связного высказывания («Речевое развитие»)
- Совершенствовать навык детей в образовании форм глаголов при помощи приставок «по», «пере», «об», «в», «за», «вы», «под», «при» («Речевое развитие»)
- Совершенствовать навык детей в согласовании существительного с прилагательным («Речевое развитие»)
- Тренировать мелкую моторику пальцев и кистей рук детей («Физическое развитие»)
- Закреплять навыки детей сотрудничать в процессе поисковой и продуктивной деятельности («Социально-коммуникативное развитие»)

Оборудование:

- магнитофон
- подборка музыки и песен по теме ИОС
- игровой маршрутный лист
- картинный материал: знаки-символы игр, раздаточный материал для графических заданий по количеству детей, предметная картинка с изображением Мухи-Цокотухи, предметные картинки с изображением улыбки

№ пп	Этап ИОС	Деятельность педагога, культурно-педагогический репертуар	Деятельность детей, игровые действия, выбранные роли	Музыкальное сопровождение, цветовое сопровождение
1	Вхождение в игру (ритуал погружения)	<p><b>Приглашение к игре:</b>  <i>В круг скорее становитесь,                      И друг другу улыбнитесь.                      Раз, два, три, четыре, пять,                      Игры будем начинать.</i></p> <p>Педагог предлагает отгадать загадку про персонажа, с которым дети будут играть:  <i>Я назойливая очень,                      Но в тишке, так, между прочим,                      Расскажу вам без прикрас:                      Жизнь мою комарик спас. (Муха-Цокотуха)</i></p>	<p>Дети собираются в круг.                      Далее отгадывают загадку про персонажа, который будет участвовать в играх.</p> <p>Дети рассматривают маршрутные листы, ищут в пространстве группового помещения знаки-символы игр.</p>	<p>«Дождя не боимся» (минусовка,                      Музыка: Марк Минков)</p>

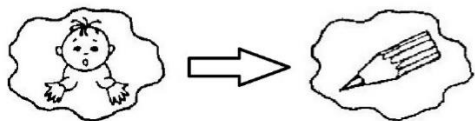
		<p>Педагог предлагает детям поучаствовать в поисковых играх, которые спрятаны в групповом помещении.</p> <p>Детям раздаются маршрутные листы (последовательность игр) (приложения 1, 2), на которых изображены знаки-символы игр, расположенные в разных уголках группового помещения.</p> <p>Игровая тема детям не сообщается.</p>		
2	Игровые действия (разворачивание сюжета)	<p>1. Педагог предлагает найти в пространстве комнаты первый в маршрутном листе знак-символ игры, под которым «прячется» игра.</p> <p>Педагог произносит текст задания:  <i>«Муха-Цокотуха построила дом,  Сказочных героев поселила в нем,  Новоселов этих вы, конечно, знаете,  Кто откуда переехал сразу угадаете»</i></p> <p>(На стол предъявляется лист формата А4 с изображением жилищ сказочных героев).</p> <p>2. Педагог предлагает найти в пространстве комнаты второй в маршрутном листе знак-символ игры, под которым «прячется» игра от Мухи.</p> <p>Педагог произносит текст задания:  <i>«Хочет Муха погостить и соседа навестить.  Везде, куда летает, свой след оставляет,  Посмотри на этот след и скорее дай ответ:  Куда она летала? У кого побывала?»</i></p> <p>3. Педагог предлагает найти в пространстве комнаты третий в маршрутном листе знак-символ игры, под которым «прячется» игра и произносит текст задания от Мухи:  <i>«Ряд домов дорисуй ты карандашом,</i></p>	<p>Дети самостоятельно ищут знак-символ игры.</p> <p>Подходят к месту со знаком, ищут игру.</p> <p>Далее выполняют задание на общем листе (приложение 3), поочередно передавая право провести линию от персонажа к его жилищу. Обязательно называют жилище и его героя по формуле: ... (кто) из/с (откуда) переехал, например, Карлсон переехал с крыши.</p> <p>Дети самостоятельно ищут следующий знак-символ игры.</p> <p>Подходят к месту со знаком, ищут игру.</p> <p>Далее выполняют задание, глядя на тот же лист (приложение 3). Перемещения Мухи нарисованы на другом (приложение 4).</p> <p>Дети поочередно называют перемещения Мухи, отвечая на вопросы «Куда летала», например, вверх, вниз, вправо и вверх и т.д.; «У кого побывала?», например, у Карлсона и т.д.</p> <p>Дети самостоятельно ищут следующий знак-символ игры.</p> <p>Подходят к месту со знаком, ищут игру.</p> <p>Делятся на две группы: одна выполняет</p>	<p>«Гимн Незнайки и его друзей»  (Слова: Юрий Энтин, музыка: Марк Минков)</p> <p>«Fairy of melted snow»  (Музыка Alizbar)</p> <p>«An Eured Vein»  (музыка Gwenael Kerleo)</p>

	<p><i>Выложи из палочек такие же потом»</i></p> <p>4. Педагог предлагает найти в пространстве комнаты четвертый в маршрутном листе знак-символ игры, под которым «прячется» игра и произносит текст задания от Мухи: <i>«Перепутались дорожки, ой-ой-ой! Кто же едет, кто летит, ползёт домой? Как до дома всем добраться, помоги им разобраться. Помни: линия твоя не должна задеть края!»</i></p> <p>Далее педагог предлагает детям договорить слова стихотворения до конца, грамматически верно составляя слова.  <i>«Заправилась с успехом машина и по-..., Муха зазвенела, домой по-..., И червяк, хоть и толст, по дороге сам по-..., Через рельсы машина пере-..., муха пере-..., червяк пере-..., Лужу вокруг машина обь-..., муха об-..., червяк об-..., На холм машина вь-..., муха в-..., червяк в-..., С холма машина сь-..., муха с-..., червяк с-..., В лес машина за-..., муха за-..., червяк за-..., Из леса машина вы-..., муха вы-..., червяк вы-..., К дому машина подь-..., муха под-..., червяк под-..., Наконец-то домой машина при-..., муха при-..., червяк при-...»</i></p> <p>Далее педагог загадывает загадку от Мухи: <i>«Какую часть дома увидеть нельзя? Всегда под землёй она скрыта, друзья».</i></p> <p>5. Педагог предлагает найти в пространстве комнаты пятый в маршрутном листе знак-символ игры, под которым «прячется» игра и произносит текст игры от Мухи: <i>«Продажа домов — за несколько слов!».</i></p> <p>Далее называет вопросы для характеристики домов:  1. <i>Какой по цвету?</i>  2. <i>Какой по величине?</i>  3. <i>Какой по высоте?</i></p>	<p>графическое задание на индивидуальных листах (приложение 5), другая выкладывает ряд таких же домов из разноцветных палочек.</p> <p>Дети самостоятельно ищут следующий знак-символ игры.  Подходят к месту со знаком, ищут игру.</p> <p>Выполняют задание на индивидуальных листах (приложение 6).</p> <p>Далее, глядя на картинку, поочередно называют способ перемещения героя, договаривая слово.</p> <p>Дети отгадывают загадку (отгадка – «фундамент»)</p> <p>Дети самостоятельно ищут следующий знак-символ игры.</p> <p>Дети «покупают» дома с предыдущей картинки, называя слова, характеризующие эти дома в соответствии со схемой (приложение 7).</p>	<p>«Fairy of melted snow»  (Музыка Alizbar)</p> <p>“Myth about dumb innkeeper»  (Музыка Alizbar)</p>
--	---	---	--

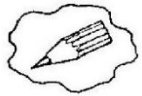
		<p>4. Какой по ширине? 5. Из чего сделан? – Какой?</p> <p>6. Педагог предлагает найти в пространстве комнаты шестой в маршрутном листе знак-символ игры, под которым «прячется» игра и произносит текст игры от Мухи: <i>«Вы отгадывать умельцы и теперь — домовладельцы. В нашу игру поиграйте, все части дома называйте».</i> Предъявляется картинка с изображением домов (приложение 8).</p> <p>7. Педагог предлагает найти в пространстве комнаты седьмой в маршрутном листе знак-символ игры, под которым «прячется» игра и произносит текст игры от Мухи: <i>«Ура! Ура! У нас новая игра! То, что сказано, <b>исправить</b> вам теперь пришла пора: Это дом. Окно <b>на</b> крыше, а фундамент ещё <b>выше</b>; Дверь <b>под</b> крыльцом, крыша <b>над</b> антенной, Труба <b>за</b> окном, а <b>под</b> дверью стены».</i></p> <p>8. Педагог предлагает найти в пространстве комнаты восьмой в маршрутном листе знак-символ игры, под которым «прячется» игра и произносит текст игры от Мухи: <i>«Как эти назовёшь жилища? Пусть каждый житель дом отыщет И скажет пусть про домик свой, <b>из чего он и какой».</b></i></p>	<p>Дети самостоятельно ищут следующий знак-символ игры.</p> <p>Далее играют в игру «Жадина»: называют часть дома своей, например, крыша моя, окно моё, этаж мой и т.д.</p> <p>Дети самостоятельно ищут следующий знак-символ игры.</p> <p>Далее играют в игру «Исправлялка»: глядя на картинку (приложение 8) исправляют неправильно подобранные и сказанные педагогом слова.</p> <p>Дети самостоятельно ищут следующий знак-символ игры.</p> <p>Дети выполняют задание на общем листе (приложение 9), поочередно соединяют изображения персонажа и его жилища. Далее дают название жилищу и говорят, из чего оно сделано (Какой? Какое? Какая?)</p>	<p>«Dwarves' songs in hobbit's hole» (Музыка Alizbar)</p> <p>«Dwarves' songs in hobbit's hole» (Музыка Alizbar)</p> <p>«Fairy of melted snow» (Музыка Alizbar)</p>
3	Выход из игры (ритуал возврата)	<p>Педагог читает стихотворение: <i>С Мухой классно поиграли И задания выполняли Справились вы без ошибок Получите корзинку улыбок.</i> Далее раздает детям «поощрялки» (изображения улыбок) для раскрашивания.</p>	Дети получают картинки для раскраски с изображением улыбок (приложение 10).	«Гимн Незнайки и его друзей» (Слова: Юрий Энтин, музыка: Марк Минков)
4	Контрольный/ые	Воспитатель задает вопрос: «Какая сегодня была наша игровая»	Дети отвечают, объясняя, почему они	«Да здравствует сюрприз» (слова

	вопрос/ы	тема?», «Сколько домиков вы выложили из палочек?»	пришли к этому выводу. Дети вспоминают, сколько домиков они выложили из палочек.	–Ю.Энтин, музыка М. Минков)
5	Рефлексия	Что вы делали? Как справились? Что понравилось больше всего? О чем вы обязательно расскажете родителям дома?	Дети анализируют свою деятельность, объясняют.	«Gleam in angel's eye-drop» (Музыка Alizbar)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1



ПРИЛОЖЕНИЕ 2



дорисовать, обвести, соединить



игра для развития зрительного восприятия и внимания



провести линию, не касаясь краев



ответить на вопросы, "купить" за слова



жадина

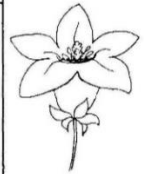


связно рассказать, исправить, что неправильно сказано



раскрасить предметы

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

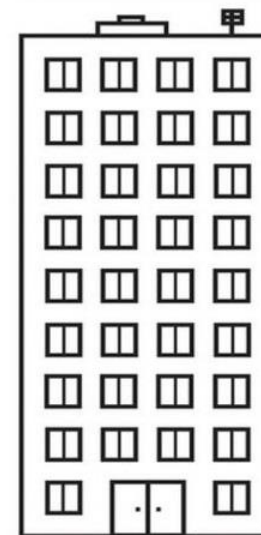




ПРИЛОЖЕНИЕ 7

				
Какой по цвету?	Какой по величине?	Какой по высоте?	Какой по ширине?	Из чего сделан? (Какой?)

ПРИЛОЖЕНИЕ 8

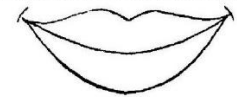


ПРИЛОЖЕНИЕ 9



ПРИЛОЖЕНИЕ 10

Сделаны задания без ошибки?  
Молодец, раскрашивай улыбку!



**КАРТА ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ФОНА РАЗВИТИЯ (Н.А. КОРОТКОВА, П.Г. НЕЖНОВ)**

Назначение данной карты — помочь воспитателю контролировать психологический фон развития ребенка. В ее основу положены, прежде всего, представления Э. Эриксона, согласно которым в дошкольном возрасте, помимо формирования у ребенка инициативности, происходит процесс своего рода «подтверждения» тех субъектных психологических образований, которые формировались на предыдущих этапах онтогенеза: базисного доверия (открытости) к миру и к себе и самостоятельности. Это «подтверждение» (или неподтверждение) указанных образований определяется тем, насколько успешно и самостоятельно ребенок справляется с кругом тех бытовых, социальных и личностных задач, которые составляют функциональный фон его жизнедеятельности.

Предлагаемая карта содержит перечень основных позиций, позволяющий воспитателю систематически удерживать в поле внимания этот процесс. К числу таких позиций мы отнесли: решение бытовых задач (самообслуживание); осуществление кон тактов со взрослыми; осуществление контактов со сверстниками; поддержание положительного отношения к себе.

Указанные стороны жизнедеятельности ребенка отвечают важнейшим человеческим потребностям — в физическом комфорте, безопасности, сопричастности к жизни группы, душевной близости, уважении и самоуважении. В случае, если какие-то из них остаются нереализованными, это создает предпосылки неудовлетворенности и, возможно, невротизации ребенка, что нарушает нормальный ход его жизнедеятельности и развития. Поэтому контроль над этими процессами может рассматриваться как осуществление психопрофилактической функции.

Ниже приведены показатели, позволяющие оценить, насколько успешно та или иная задача решается самим ребенком.

<i>Демонстрирует растущую независимость в решении бытовых задач</i>	Ведет себя свободно и уверенно в бытовых ситуациях (ест то, что нравится, и сколько захочет; пользуется туалетом по потребности; отдыхает, если устал; осуществляет личную гигиену; следит за удобством обуви и одежды и т.д.). Стремится самостоятельно решать свои бытовые задачи, обращается за помощью только в случае реальной необходимости
<i>Контактирует со взрослыми</i>	Не затрудняется обращаться с вопросами и просьбами. Делится впечатлениями и эмоциями
<i>Контактирует со сверстниками</i>	Легко вступает в контакты. Имеет близких друзей
<i>Положительно относится к себе</i>	Демонстрирует свои достижения. Защищает себя и свои права

*Актуальные проблемы*

Карта психологического фона развития оформлена в виде матрицы, где вертикаль задает совокупность позиций и показателей, а горизонталь — фамилии и имена детей.

Данная карта заполняется одновременно с нормативной картой развития. Основой оценки служит наблюдение за ребенком во всех сферах его жизнедеятельности.

Заполняя карту, воспитатель ставит против фамилии каждого ребенка отметки во всех колонках, используя два вида маркировки: «да» и «нет».

Специфика сбора материала по данной карте состоит в том, что простого наблюдения может оказаться недостаточно для уверенного заполнения матрицы. Например, чтобы убедиться, что ребенок «ест то, что нравится, и сколько захочет» или «пользуется туалетом по потребности», надо

будет навести справки у родителей или доверительно поговорить с ребенком. А, скажем, заполнение пунктов по поводу контактов ребенка со взрослыми (то есть прежде всего с воспитателем) потребует от воспитателя решимости, не обольщаясь на свой счет, постараться выяснить, не случается ли так, что ребенок, даже при явной потребности в помощи, предпочитает «не беспокоить» взрослого.

По результатам заполнения карты воспитатель может видеть, какие трудности имеются у тех или иных детей группы, и наметить линию их косвенной или прямой поддержки, ведущей как к скорейшему преодолению самих трудностей (прежде всего за счет изменения внешних, средовых условий), так и к постепенному формированию у детей способности самостоятельно решать соответствующие проблемы (разумеется, с учетом их возрастных возможностей).

Заполнение карты должно быть особенно вдумчивым, если ребенок демонстрирует симптомы психологического дискомфорта, такие как апатия, раздражительность, агрессивность, плаксивость и др. В подобных случаях полезно обратиться за помощью к специалисту.

### Карта психологического фона развития (Н.А.Короткова, П.Г. Нежнов)

Возрастная группа \_\_\_\_\_, дата заполнения \_\_\_\_\_, воспитатель \_\_\_\_\_

Составляющие психологического фона	Растущая независимость в бытовом плане		Контакты со взрослыми		Контакты со сверстниками		Положительное отношение к себе	
	Уверенно справляется с бытовыми и задачами	Стремится к самообслуживанию	Легко обращается за помощью	Делится впечатлениями и эмоциями	Легко вступает в контакты	Имеет близких друзей	Демонстрирует свои достижения	Защищает себя и свои права
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

## МЕТОДИКА «НОРМАТИВНЫЕ КАРТЫ ВОЗРАСТНОГО РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ» (Н.А. КОРОТКОВА, П.Г. НЕЖНОВ)

Назначение предлагаемой ниже нормативной карты развития — дать в руки воспитателя простой и удобный инструмент, позволяющий определять индивидуально-групповую картину развития детей в соответствии с общепринятыми возрастными нормами и при необходимости (в случае обнаружения отставания детей в той или иной сфере развития или «забегания вперед» большей части группы) изменять тактику организации текущего образовательного процесса (подтягивать дефицитные сферы или усложнять содержание, учитывая достигнутый уровень развития).

— карта позволяет выделить основные достижения ребенка (без отвлечения на второстепенные детали), используя простой и доступный язык наблюдения (без обращения к специальным диагностическим процедурам);

— карта позволяет непосредственно выходить на проектирование образовательного процесса, так как настроена на используемые в детском саду традиционные виды культурной практики;

— карта может быть использована в любых образовательных программах (в частности, для сравнения развития детей в параллельных группах, где работают по разным программам).

В основу нормативной карты развития положены два момента.

Первый момент — учет интегральных показателей развития ребенка в дошкольном возрасте, а именно: интеллектуальных и мотивационно-динамических характеристик деятельности. Выделяются крайние нормативные точки — 3 года и 6-7 лет (соответствующие началу и концу возрастного диапазона) и точка качественного сдвига в психическом складе ребенка, когда можно сказать, что он уже не такой, как в 3 года, но еще не такой, как в 6-7 лет. Опираясь на многочисленные научные исследования

развития детей, этот сдвиг относят к промежутку между 4-5 годами.

Таким образом, в диапазоне дошкольного возраста выстраиваются три целостных «образа» ребенка, последовательная смена которых должна служить самым общим ориентиром для воспитателя в оценивании продвижения детей.

Основанием выделения сфер инициативы послужили мотивационно-содержательные характеристики деятельности. Учитывались основные сферы инициативы ребенка, которые обеспечивают, с одной стороны, развитие наиболее важных психических процессов, а с другой стороны, — эмоциональное благополучие, самореализацию в разных видах деятельности, полноту «проживания» дошкольного детства.

К этим сферам инициативы были отнесены:

1) творческая инициатива (включенность в сюжетную игру как основную творческую деятельность ребенка, где развиваются воображение, образное мышление);

2) инициатива как целеполагание и волевое усилие (включенность в разные виды продуктивной деятельности — рисование, лепку, конструирование, требующие усилий по преодолению «сопротивления» материала, где развиваются произвольность, планирующая функция речи);

3) коммуникативная инициатива (включенность ребенка во взаимодействие со сверстниками, где развиваются эмпатия, коммуникативная функция речи);

4) познавательная инициатива — любознательность (включенность в экспериментирование, простую познавательно-исследовательскую деятельность, где развиваются способности устанавливать пространственно-временные, причинно-следственные и родо-видовые отношения).

В соответствии с качественными сдвигами в интеллектуально-мотивационной структуре деятельности инициатива в каждой сфере может быть представлена на трех качественных уровнях, типичных для того или иного возрастного диапазона.

С учетом обоих моментов (интеллектуально-мотивационных характеристик деятельности и сфер инициативы) авторами представлен общий «каркас» нормативной карты развития, ее схема-матрица.

Схема-матрица нормативной карты развития

Сферы инициативы — характер самореализации в разных видах культурной практики	Интеллектуально-мотивационные характеристики деятельности			Направления развития
	1-й уровень (типично в 3-4 года)	2-й уровень (типично в 4-5 лет)	3-й уровень (типично в 6-7 лет)	
1. Творческая инициатива (в сюжетной игре)				Воображение — образное мышление
2. Инициатива как целеполагание и волевое усилие (в продуктивной деятельности)				Произвольность, планирующая функция речи
3. Коммуникативная инициатива (в совместной игровой и продуктивной деятельности)				Эмпатия, коммуникативная функция речи
4. Познавательная инициатива-любопытность (в познавательно-исследовательской и продуктивной деятельности)				Пространственно-временные, причинно-следственные и родовидовые отношения

Сферы инициативы	1-й уровень	2-й уровень	3-й уровень
	(типично в 3-4 года)	(типично в 4-5 лет)	(типично в 6-7 лет)
1. Творческая инициатива	В рамках наличной предметно-игровой обстановки активно развертывает несколько связанных по смыслу игровых действий (роль в действии); вариативно использует предметы-заместители в условном игровом значении	Имеет первоначальный замысел, легко меняющийся в процессе игры; принимает разнообразные роли; при развертывании отдельных сюжетных эпизодов подкрепляет условные действия ролевой речью (вариативные диалоги с игрушками или сверстниками)	Комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность, использует развернутое словесное комментирование игры через события и пространство (что, где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном — история, предметном — макет, сюжетный рисунок)
2. Инициатива как целеполагание и волевое усилие	Поглощен процессом; конкретная цель не фиксируется; бросает работу, как только появляются отвлекающие моменты, и не возвращается к ней	Формулирует конкретную цель («Нарисую домик»); в процессе работы может менять цель, но фиксирует конечный результат («Получилась машина»)	Обозначает конкретную цель, удерживает ее во время работы; фиксирует конечный результат; стремится достичь хорошего качества; возвращается к прерванной работе, доводит ее до конца
3. Коммуникативная инициатива	Обращает внимание сверстника на интересующие самого ребенка действия («Смотри...»), комментирует их в речи, но не старается быть понятым; довольствуется обществом любого	Иницирует парное взаимодействие со сверстником через краткое речевое предложение-побуждение («Давай играть, делать...»); поддерживает диалог в конкретной деятельности; начинает проявлять избирательность в выборе партнера	В развернутой словесной форме предлагает партнерам исходные замыслы, цели; договаривается о распределении действий, не ущемляя интересы других участников; избирателен в выборе партнеров; осознанно стремится к взаимопониманию и поддержанию слаженного взаимодействия

Сферы инициативы	1-й уровень	2-й уровень	3-й уровень
	(типично в 3-4 года)	(типично в 4-5 лет)	(типично в 6-7 лет)
4. Познавательная инициатива-любопытность	Проявляет интерес к новым предметам, манипулирует ими, практически обнаруживая их возможности; многократно воспроизводит действия	Задаёт вопросы относительно конкретных вещей и явлений (что? как? зачем?); высказывает простые предположения, осуществляет вариативные действия по отношению к исследуемому объекту, добываясь нужного результата	Задаёт вопросы об отвлеченных вещах; обнаруживает стремление к упорядочиванию фактов и представлений, способен к простому рассуждению; проявляет интерес к символическим языкам (графические схемы, письмо)

### Как работать с нормативной картой развития

Карта заполняется воспитателем три раза в год: первый раз — по прошествии первого месяца учебного года; второй раз — в середине года (в январе); третий раз — в конце года, показывая итоговый результат продвижения детей группы. Заполняя карту, воспитатель против фамилии каждого ребенка делает отметки во всех трех столбцах, используя три вида маркировки:

- «обычно» (данный уровень — качество инициативы является типичным, характерным для ребенка, проявляется у него чаще всего);
- «изредка» (данный уровень — качество инициативы не характерен для ребенка, но проявляется в его деятельности время от времени);
- «нет» (данный уровень — качество инициативы не проявляется в деятельности ребенка совсем).

Прежде всего, из описаний трех уровней на бланке следует выбрать то, которое характеризует типичное для ребенка качество инициативы в данной сфере, и данном столбце проставить маркировку «обычно».

Маркировка «обычно» проставляется только в одном столбце, но она обязательно должна быть.

В двух других столбцах воспитатель проставляет маркировки «изредка» и «нет», каждую из них допустимо ставить против фамилии ребенка один или два раза. Главное, чтобы все столбцы были заполнены.

Важно уяснить, что **оценивается именно данная сфера инициативы** (ее уровень — качество), **а не частота проявления** по сравнению с другими сферами инициативы. Например, маркировка «обычно» во втором столбце в сфере творческой инициативы означает, что ребенок в моменты, когда он занят свободной самостоятельной игрой, демонстрирует, как правило, данное качество игровой инициативы, а не то, что игра является его обычным, наиболее частым занятием по сравнению, например, с продуктивной деятельностью.

Конфигурация маркировки против фамилии ребенка в заполненной карте может выглядеть примерно так:

- нет — обычно — изредка;
- изредка — обычно — изредка;
- нет — обычно — нет;
- обычно — изредка — нет;
- нет — изредка — обычно и т.д.

**Качественные уровни инициативы ребенка в той или иной сфере могут быть описаны следующим образом:**

## **1. Творческая инициатива: наблюдение за сюжетной игрой.**

### *1-й уровень.*

Активно развертывает несколько связанных по смыслу условных действий (роль в действии), содержание которых зависит от наличной игровой обстановки; активно использует предметы-заместители, наделяя один и тот же предмет разными игровыми значениями; с энтузиазмом многократно воспроизводит понравившееся условное игровое действие (цепочку действий) с незначительными вариациями.

*Ключевые признаки:* в рамках наличной предметно-игровой обстановки активно развертывает несколько связанных по смыслу игровых действий (роль в действии); вариативно использует предметы-заместители в условном игровом значении.

### *2-й уровень.*

Имеет первоначальный замысел («Хочу играть в больницу», «Я шофер» и т.п.); активно ищет или видоизменяет имеющуюся игровую обстановку; принимает и обозначает в речи игровые роли; развертывает отдельные сюжетные эпизоды (в рамках привычных последовательностей событий), активно используя не только условные действия, но и ролевую речь, разнообразные ролевые диалоги; в процессе игры может переходить от одного сюжетного эпизода к другому (от одной роли к другой), не заботясь об их связности.

*Ключевые признаки:* имеет первоначальный замысел, легко меняющийся в процессе игры; принимает разнообразные роли; при развертывании отдельных сюжетных эпизодов подкрепляет условные действия ролевой речью (вариативные диалоги с игрушками или сверстниками).

### *3-й уровень.*

Имеет разнообразные игровые замыслы; активно создает предметную обстановку «под замысел»; комбинирует (связывает) в процессе игры разные сюжетные эпизоды в новое целое, выстраивая оригинальный сюжет; может при этом осознанно использовать смену ролей; замысел также имеет тенденцию воплощаться преимущественно в речи (словесное придумывание историй) или в предметном макете воображаемого «мира» (с мелкими игрушками-персонажами), может фиксироваться в сюжетных композициях в рисовании, лепке, конструировании.

*Ключевые признаки:* комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность; использует развернутое словесное комментирование игры через события и пространство (что, где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном — история, предметном — макет, сюжетный рисунок).

## **2. Инициатива как целеполагание и волевое усилие: наблюдение за продуктивной деятельностью.**

### *1-й уровень.*

Обнаруживает стремление включиться в процесс деятельности («Хочу лепить, рисовать, строить») без отчетливой цели, поглощен процессом (манипулирует материалом, изрисовывает много листов и т.п.); завершение процесса определяется исчерпанием материала или времени; на вопрос: «Что ты делаешь?» отвечает, обозначая процесс («Рисую, строю»); название продукта может появиться после окончания процесса (предварительно конкретная цель не формулируется).

*Ключевые признаки:* поглощен процессом; конкретная цель не фиксируется; бросает работу, как только появляются отвлекающие моменты, и не возвращается к ней.

### *2-й уровень.*

Обнаруживает конкретное намерение-цель («Хочу нарисовать домик., построить домик., слепить домик»); работает над ограниченным материалом, его трансформациями; результат фиксируется, но удовлетворяет любой (в процессе работы цель может изменяться в зависимости от того, что получается).

*Ключевые признаки:* формулирует конкретную цель («Нарисую домик»); в процессе работы может менять цель, но фиксирует конечный результат («Получилась машина»).

### *3-й уровень.*

Имеет конкретное намерение-цель; работает над материалом в соответствии с целью; конечный результат фиксируется, демонстрируется (если удовлетворяет) или уничтожается (если

не удовлетворяет); самостоятельно подбирает вещные или графические образцы для копирования («Хочу сделать такое же») в разных материалах (лепка, рисование, конструирование).

*Ключевые признаки:* обозначает конкретную цель, удерживает ее во время работы; фиксирует конечный результат; стремится достичь хорошего качества; возвращается к прерванной работе, доводит ее до конца.

### **3. Коммуникативная инициатива: наблюдение за совместной деятельностью — игровой и продуктивной.**

#### **1-й уровень.**

Привлекает внимание сверстника к своим действиям, комментирует их в речи, но не старается, чтобы сверстник понял; также выступает как активный наблюдатель — пристраивается к уже действующему сверстнику, комментирует и подправляет наблюдаемые действия; старается быть (играть, делать) рядом со сверстниками; ситуативен в выборе, довольствуется обществом и вниманием любого.

*Ключевые признаки:* обращает внимание сверстника на интересующие самого ребенка действия («Смотри...»), комментирует их в речи, но не старается быть понятым; довольствуется обществом любого. **2-й уровень.**

Намеренно привлекает определенного сверстника к совместной деятельности с опорой на предмет и одновременным кратким словесным пояснением замысла, цели («Давай играть, делать...»); направляет парное взаимодействие в игре, используя речевое пошаговое предложение-побуждение партнера к конкретным действиям («Ты говори...», «Ты делай...»); поддерживает диалог в конкретной деятельности; может найти аналогичные или дополняющие игровые материалы, роли, не вступая в конфликт со сверстником.

*Ключевые признаки:* инициирует парное взаимодействие со сверстником через краткое речевое предложение-побуждение («Давай играть, делать...»); поддерживает диалог в конкретной деятельности; начинает проявлять избирательность в выборе партнера.

#### **3-й уровень.**

Иницирует и организует действия двух-трех сверстников, словесно развертывая исходные замыслы, цели, спланировав несколько начальных действий («Давайте так играть..., рисовать...»); использует простой договор («Я буду..., а вы будете...»), не ущемляя интересы и желания других; может встроиться в совместную деятельность других детей, подобрав подходящие по смыслу игровые роли, материалы; легко поддерживает диалог в конкретной деятельности; может инициировать и поддержать простой диалог со сверстником на отвлеченную тему; избирателен в выборе партнеров; осознанно стремится не только к реализации замысла, но и к взаимопониманию, к поддержанию слаженного взаимодействия с партнерами.

*Ключевые признаки:* в развернутой словесной форме предлагает партнерам исходные замыслы, цели; договаривается о распределении действий, не ущемляя интересы других участников; избирателен в выборе партнеров, осознанно стремится к взаимопониманию и поддержанию слаженного взаимодействия.

### **4. Познавательная инициатива — любознательность: наблюдение за познавательно-исследовательской и продуктивной деятельностью.**

#### **1-й уровень.**

Замечает новые предметы в окружении и проявляет интерес к ним; активно обследует вещи, практически обнаруживая их возможности (манипулирует, разбирает — собирает, без попыток достичь точного исходного состояния); многократно повторяет действия; поглощен процессом.

*Ключевые признаки:* проявляет интерес к новым предметам, манипулирует ими, практически обнаруживая их возможности; многократно воспроизводит действия.

#### **2-й уровень.**

Предвосхищает или сопровождает вопросами практическое исследование новых предметов («Что это? Для чего?»); обнаруживает осознанное намерение узнать что-то относительно конкретных вещей и явлений («Как это получается? Как бы это сделать? Почему это так?»); высказывает простые предположения о связи действия и возможного эффекта при исследовании новых предметов, стремится достичь определенного эффекта («Если сделать так... или так...»), не

ограничиваясь простым манипулированием; встраивает свои новые представления в сюжеты игры, темы рисования, конструирования.

*Ключевые признаки:* задает вопросы относительно конкретных вещей и явлений (что? как? зачем?); высказывает простые предположения, осуществляет вариативные действия по отношению к исследуемому объекту, добываясь нужного результата.

*3-й уровень.*

Задаёт вопросы, касающиеся предметов и явлений, лежащих за кругом непосредственно данного (как? почему? зачем?); обнаруживает стремление объяснить связь фактов, использует простое причинное рассуждение (потому что...); стремится к упорядочиванию, систематизации конкретных материалов (в виде коллекции); проявляет интерес к познавательной литературе, к символическим языкам; самостоятельно берется делать что-то по графическим схемам (лепить, конструировать), составлять карты, схемы, пиктограммы, записывать истории, наблюдение (осваивает письмо как средство систематизации и коммуникации).

*Ключевые признаки:* задает вопросы об отвлеченных вещах; обнаруживает стремление к упорядочиванию фактов и представлений, способен к простому рассуждению; проявляет интерес к символическим языкам (графические схемы, письмо).

Используя приведенные выше *ключевые признаки* качественных сдвигов в разных сферах инициативы, заполним пустые клетки схемы-матрицы нормативной карты развития. В итоге она приобретет следующий вид

*Пример конкретного заполнения карты развития*

Инициатива как целеполагание и волевое усилие (наблюдение за продуктивной деятельностью)	1-й уровень Поглощен процессом; конкретная цель не фиксируется; бросает работу, как только появляются отвлекающие моменты, и не возвращается к ней	2-й уровень Формулирует конкретную цель («Нарисую домик»); в процессе работы может менять цель, но фиксирует конечный результат («Получилась машина»)	3-й уровень Обозначает конкретную цель, удерживает ее во время работы; фиксирует конечный результат; стремится достичь хорошего качества; возвращается к прерванной работе, доводит ее до конца
Список группы			
1. Антон Б.	нет	обычно	нет
2. Дима К.	изредка	обычно	нет
3. Коля К.	обычно	изредка	нет
4. Настя К.	нет	обычно	изредка
5. Оля М.	изредка	обычно	изредка
6. Катя М.	обычно	изредка	нет
7. Ваня М.	обычно	изредка	нет
8. Арина П.	изредка	изредка	обычно
9. Инна П.	обычно	изредка	нет
10. Карина П.	обычно	изредка	изредка
11. Наташа С.	нет	изредка	обычно
12. Саша Т.	обычно	изредка	нет
13. Вадик Т.	обычно	нет	нет

По маркировкам «обычно» почти половина группы демонстрирует благополучное положение, попадая или в соответствующий возрасту нормативный диапазон (второй уровень — второй столбец), или даже обнаруживая характеристики более высокого уровня (два ребенка — самые старшие дети — на третьем уровне). При этом последовательность маркировок «нет — обычно — нет» свидетельствует об очень стабильной позиции ребенка на данном уровне,

последовательность «нет — обычно — изредка» свидетельствует о том, что ребенок уже начал осваивать более высокий уровень.

Дети, у которых маркировка «обычно» стоит в первом столбце, а во втором следует маркировка «изредка», не должны вызывать беспокойства, — они уже на пути к следующему уровню, им нужно лишь расширить данную сферу практики.

Тревогу в данной ситуации должен вызывать лишь последний в списке ребенок, с маркировками «обычно — нет — нет». Такая последовательность означает, что он прочно застрял на предшествующем уровне и нуждается в особом внимании (если его отметки и в других сферах инициативы таковы, воспитателю необходимо обратиться за помощью к специалистам).

### Протокол исследования уровня развития инициатив по методике

(«Нормативные карты возрастного развития дошкольников», Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов)

Группа \_\_\_\_\_ Количество детей \_\_\_\_\_  
Дата обследования \_\_\_\_\_ Обследование проводила воспитатель \_\_\_\_\_

2. Инициатива как целеполагание и волевое усилие (наблюдение за продуктивной деятельностью)	1-й уровень			2-й уровень			3-й уровень		
	Поглощен процессом; конкретная цель не фиксируется. Бросает работу, как только появляются отвлекающие моменты, и не возвращается к ней			Формулирует конкретную цель ("Нарисую домик"). В процессе работы может менять цель, но фиксирует конечный результат ("Получилась машина")			Обозначает конкретную цель, удерживает ее во время работы; фиксирует конечный результат; стремится достичь хорошего качества; возвращается к прерванной работе, доводит ее до конца		
Список группы	Н.г.	С.г.	К.г.	Н.г.	С.г.	К.г.	Н.г.	С.г.	К.г.
1.									
2.									
3.									
...									
...									
...									
Обычно									
Изредка									
Нет									

**Вывод:**

**Вывод:**

**Рекомендации:**

Воспитатели \_\_\_\_\_

### Протокол исследования уровня развития инициатив по методике

(«Нормативные карты возрастного развития дошкольников», Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов)

Группа \_\_\_\_\_ Количество детей \_\_\_\_\_  
Дата обследования \_\_\_\_\_ Обследование проводила воспитатель \_\_\_\_\_

3. Коммуникативная инициатива (наблюдение за совместной деятельностью – игровой и продуктивной)	1-й уровень			2-й уровень			3-й уровень		
	Обращает внимание сверстника на интересующие самого ребенка действия ("Смотри..."), комментирует их в речи, но не старается			Инициатирует парное взаимодействие со сверстником через краткое речевое предложение-побуждение ("Давай играть, делать...");			В развернутой словесной форме предлагает партнерам исходные замыслы, цели; договаривается о распределении действий, не ущемляя интересы		

	быть понятным; довольствуется обществом любого	поддерживает диалог в конкретной деятельности; начинает проявлять избирательность в выборе партнера	других участников; избирателен в выборе партнеров; осознанно стремится к взаимопониманию и поддержке слаженного взаимодействия						
Список группы	Н.г.	С.г.	К.г.	Н.г.	С.г.	К.г.	Н.г.	С.г.	К.г.
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
Обычно									
Изредка									
Нет									

**Вывод:**

**Рекомендации:**

Воспитатели \_\_\_\_\_

**Протокол исследования уровня развития инициатив по методике**

(«Нормативные карты возрастного развития дошкольников», Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов)

Группа \_\_\_\_\_ Количество детей \_\_\_\_\_

Дата обследования \_\_\_\_\_ Обследование проводила воспитатель \_\_\_\_\_

<b>4. Познавательная инициатива – любознательность</b> (наблюдение за познавательно-исследовательской и продуктивной деятельностью)	<b>1-й уровень</b>			<b>2-й уровень</b>			<b>3-й уровень</b>		
	Проявляет интерес к новым предметам, манипулирует ими, практически обнаруживая их возможности; многократно воспроизводит действия	Задаёт вопросы относительно конкретных вещей и явлений (что, как, зачем?); высказывает простые предположения, осуществляет вариативные действия по отношению к исследуемому объекту, добываясь нужного результата	Задаёт вопросы об отвлеченных вещах; обнаруживает стремление к упорядочиванию фактов и представлений, способен к простому рассуждению; проявляет интерес к символическим языкам (графические схемы, письмо)						
Список группы	Н.г.	С.г.	К.г.	Н.г.	С.г.	К.г.	Н.г.	С.г.	К.г.
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
Обычно									
Изредка									
Нет									

**Вывод:**

**Рекомендации:**

Воспитатели \_\_\_\_\_

**Протокол исследования уровня развития инициатив по методике**

(«Нормативные карты возрастного развития дошкольников», Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов)

Группа \_\_\_\_\_ Количество детей \_\_\_\_\_

Дата обследования \_\_\_\_\_ Обследование проводила воспитатель \_\_\_\_\_

1. Творческая инициатива (наблюдение за сюжетной игрой)	1-й уровень			2-й уровень			3-й уровень		
	В рамках наличной предметно-игровой обстановки активно развертывает несколько связанных действий (роль в действии); вариативно использует предметы-заместители в условном игровом значении			Имеет первоначальный замысел, легко меняющийся в ходе игры; принимает разнообразные роли; при развертывании отдельных сюжетных эпизодов подкрепляет условные действия ролевой речью (Вариативные диалоги с игрушками или сверстниками)			Комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность; использует развернутое словесное комментирование игры через события и пространство (что – где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном - история, предметном - макет, сюжетный рисунок)		
Список группы	Н.г.	С.г.	К.г.	Н.г.	С.г.	К.г.	Н.г.	С.г.	К.г.
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
Обычно									
Изредка									
Нет									

**Вывод:**

**Рекомендации:**

Воспитатели \_\_\_\_\_

**Сводная таблица результатов исследования уровня развития инициатив по методике**  
(«Нормативные карты возрастного развития дошкольников», Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов)

Группа \_\_\_\_\_ Количество детей \_\_\_\_\_

Дата обследования \_\_\_\_\_ Обследование проводила воспитатель \_\_\_\_\_

Количество детей	Маркировка «обычно»			Маркировка «нет»		
	Количество детей развивающихся в соответствии с возрастным нормативом			Количество детей не дотягивающих до возрастного норматива		
Сфера инициативы	Начало года	Середина года	Конец года	Начало года	Середина года	Конец года

1. Творческая инициатива						
2. Инициатива как целеполагание и волевое усилие						
3. Коммуникативная инициатива						
4. Познавательная инициатива – любознательность						

**Вывод:**

**Рекомендации:**

Воспитатели \_\_\_\_\_

**Выводы по итогам диагностики исследования уровня развития инициатив по методике («Нормативные карты возрастного развития дошкольников», Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов)**

Группа \_\_\_\_\_ Количество детей \_\_\_\_\_

Дата обследования \_\_\_\_\_ Обследование проводила воспитатель \_\_\_\_\_

Сфера инициативы	Проблема	Решение
1. Творческая инициатива		
2. Инициатива как целеполагание и волевое усилие		
3. Коммуникативная инициатива		
4. Познавательная инициатива – любознательность		

Воспитатели \_\_\_\_\_

## ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ПРОЕКТИВНАЯ МЕТОДИКА «ДРЕВО ЖЕЛАНИЙ» (В.С. ЮРКЕВИЧ)

**Цель.** Изучение познавательной активности детей (используются картинки и словесные ситуации). **Краткое описание методики**

1. Волшебник может исполнить 5 твоих желаний. Чтобы ты у него попросил? (6 мин.)
2. Мудрец может ответить на любые твои вопросы. О чем бы ты спросил у него? (регистрируются первые 5 ответов) — 6 мин.
3. Ковер-самолет в мгновение ока доставит тебя, куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? (регистрируются первые 5 ответов) — 6 мин.
4. Чудо-машина умеет все на свете: шить, печь пироги, мыть посуду, делать любые игрушки. Что должна сделать чудо-машина по твоему приказанию? — 5 мин.
5. Главная книга страны Вообразилии. В ней любые истории обо всем на свете. О чем бы ты хотел узнать из этой книги? — 5 мин.
6. Ты очутился вместе с мамой в таком месте, где все разрешается. Ты можешь делать все, что твоей душе угодно. Придумай, что бы ты в таком случае делал? — (регистрируются первые 5 ответов) — 4 мин.

Из ответов выбираются ответы познавательного характера.

- Высокий уровень познавательной потребности — 9 ответов и выше.
- Средний уровень познавательной потребности — от 3 до 8 ответов.
- Низкий уровень познавательной потребности — 2 и меньше ответов.

Качественный анализ:

- **Высокий уровень** — стремление проникнуть в причинно-следственные связи явлений, отчетливо проявляется исследовательский интерес к миру.
- **Средний уровень** — потребность в знаниях имеется, но привлекает только конкретная информация, причем достаточно поверхностная.
- **Низкий уровень** — дети удовлетворяются односложной информацией, например, их интересует реальность услышанной когда-то сказки, легенды и т.д.

Все эти суждения носят познавательный характер, но различаются разным уровнем сложности. Ответы «потребительского» содержания – иметь игрушки, проводить досуг без познавательных целей.

Креативные ситуации – 2, 3, 4, 5.

### Протокол изучения познавательной активности детей (По проективной методике «Древо желаний», И.С. Юркевич)

Ф.И. ребенка \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_ Дата обследования \_\_\_\_\_

Воспитатель \_\_\_\_\_

Обследование проводила педагог–психолог \_\_\_\_\_

1. Волшебник может исполнить 5 твоих желаний. Чтобы ты у него попросил? – 6 мин.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

2. Мудрец может ответить на любые твои вопросы. О чем бы ты спросил у него? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

3. Ковер-самолет в мгновение ока доставит тебя куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

4. Чудо-машина умеет все на свете: шить, печь пироги, мыть посуду, делать любые игрушки. Что должна сделать чудо-машина по твоему приказанию? – 5 мин.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

5. Главная книга страны Вообразилии. В ней любые истории обо всем на свете. О чем бы ты хотел узнать из этой книги? – 5 мин.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

6. Ты очутился вместе с мамой в таком месте, где все разрешается. Ты можешь делать все, что твоей душе угодно. Придумай, что бы ты в таком случае делал? – (регистрируются первые 5 ответов) – 4 мин.

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**Вывод:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Рекомендации:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Педагог – психолог \_\_\_\_\_

**Методика определения стрессоустойчивости личности (из опросника Н.В.Киршевой и Н.В.Рябчиковой)**

Уважаемые воспитатели!

Вам предлагается тест, который позволит оценить стрессоустойчивость Вашего воспитанника. Объективность оценки зависит от искренности Ваших ответов. Ваши ответы в баллах на поставленные утверждения нужно обвести кружками. *(заполняется на каждого ребёнка)*

№ пп	Вопросы теста	Ответы в баллах		
		редко	иногда	часто
1	Ребёнка недооценивают в группе	1	2	3
2	Ребёнок старается заниматься, даже если бывает не совсем здоров(а)	1	2	3
3	Ребёнок переживает за качество выполнения задания	1	2	3
4	Ребёнок бывает настроен(а) агрессивно	1	2	3
5	Ребёнок не терпит критики в свой адрес	1	2	3
6	Ребёнок бывает раздражителен	1	2	3
7	Ребёнок старается быть лидером там, где это возможно	1	2	3
8	Ребёнка считают человеком настойчивым и напористым	1	2	3
9	Ребёнок страдает бессонницей	1	2	3
10	Своим недругам ребёнок может дать отпор	1	2	3
11	Ребёнок эмоционально и болезненно переживает неприятности	1	2	3
12	У ребёнка не хватает времени на отдых	1	2	3
13	У ребёнка возникают конфликтные ситуации	1	2	3
14	Ребёнку не хватает власти, чтобы реализовать себя	1	2	3
15	У ребёнка не хватает времени, чтобы заняться любимым делом	1	2	3
16	Ребёнок всё делает очень быстро	1	2	3
17	Ребёнок испытывает страх, что не справится с заданием	1	2	3
18	Ребёнок действует сгоряча, а затем переживает за свои действия и поступки	1	2	3

### *Уровни стрессоустойчивости*

<b>Сумма баллов</b>	<b>Уровень</b>
<b>54-51</b>	<b>1 – очень низкий</b>
<b>50-47</b>	<b>2 – низкий</b>
<b>46-43</b>	<b>3 – ниже среднего</b>
<b>42-39</b>	<b>4 – чуть ниже среднего</b>
<b>38-35</b>	<b>5 – средний</b>
<b>34-31</b>	<b>6 – чуть выше среднего</b>
<b>30-27</b>	<b>7 – выше среднего</b>
<b>26-23</b>	<b>8 – высокий</b>
<b>22-18</b>	<b>9 – очень высокий</b>

### **Методика диагностики эмоционального благополучия (Т. С. Воробьева)**

#### ***Особенности проведения методики***

Для проведения методики Т. С. Воробьевой необходимы три полоски бумаги (сложенные гармошкой) и восемь цветных карандашей.

Перед началом обследования составляется список группы детей и список режимных моментов. Методика может проводиться индивидуально или с группой детей.

Сначала на первой полоске бумаги психолог предлагает ребенку попробовать, как рисует каждый карандаш. После этого психолог предлагает ему вторую полоску бумаги и дает следующую инструкцию: «Закрой глаза и представь, что ты пришел в детский сад. Ты раздеваешься, вешаешь свои вещи в шкафчик и проходишь в группу. Какое у тебя при этом настроение? Какого оно цвета? Никому не говори, открой глаза, возьми карандаш подходящего цвета и нарисуй круг... Теперь загни полоску, ее никто не должен видеть, ведь это секрет, его надо спрятать». Затем процедура повторяется в отношении других режимных моментов.

Третья полоска используется для того, чтобы определить, какой цвет предпочитает ребенок: «Найди карандаш, который нравится тебе больше всего по цвету. Нарисуй им квадрат. Отложи карандаш в сторону. Теперь из оставшихся семи карандашей найди самый красивый» и т. д.

На этом проведение методики заканчивается, и психолог приступает к обработке результатов.

На третьей полоске под каждым квадратом слева направо расставляются порядковые номера от 1 до 8. Затем соответствующие номера цветов переносятся на вторую полоску. При этом считается, что номера 1–3 говорят об эмоциональном благополучии; 4–6 – об эмоционально-нейтральном состоянии; 7–8 – о проявлении эмоционального неблагополучия. В случае если актуальное состояние ребенка было обозначено цветами, получившими в порядке предпочтения

номера 7–8, следует повторно провести методику, поскольку ее результаты могли быть обусловлены, например, плохим самочувствием ребенка.

### **Интерпретация методики**

После обследования психолог получает общую картину эмоционального благополучия детей, представленную в виде таблицы.

**Таблица**

	Ситуации								
Ф.И.ребенка	Приход в детский сад	Завтрак	Занятия	Прогулка	Обед	Дневной сон	Игра	И др. режимные моменты	Неблагоприятные цвета

В ходе обработки результатов методики необходимо отметить эмоционально неблагополучных детей (которые обозначили цветами 7–8 три и более режимных момента). При этом нужно указать, в какие режимные моменты отмечается эмоциональное неблагополучие группы в целом и конкретных детей в частности. Обычно эта информация может быть основанием для продуктивной беседы с педагогом группы. Например, если группа не испытывает эмоционального благополучия во время занятий, но демонстрирует его в ходе игры, то, возможно, это говорит о том, что педагог недостаточно использует игровую деятельность в ходе образовательного процесса.