



**КАДЕЙДОСКОП
ИДЕЙ**

**Улаан-Удэ
2018**

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ
ГАУ ДПО РБ «БУРЯТСКИЙ РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ИНСТИТУТ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПОЛИТИКИ»
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ И ПСИХОЛОГИИ ДЕТСТВА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ г. УЛАН-УДЭ»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД № 51 г. УЛАН-УДЭ

КАЛЕЙДОСКОП ИДЕЙ

Сборник учебно-методических материалов

*Рекомендовано Педагогическим советом МБДОУ Детский сад № 51 г. Улан-Удэ
в качестве учебно-методических материалов для педагогов,
специалистов дошкольных образовательных организаций*

Улан-Удэ
2018

УДК 372.32 (571.54)
ББК 74.100.57 (2Рос=Бур)
К-17

Рецензенты:

С.Ц. Содномов, д. п. н., профессор, заведующий кафедрой педагогики и психологии детства ГАУ ДПО РБ «БРИОП»

Н.В. Клёшина, заведующая МБДОУ Детский сад № 35 «Алые паруса» г. Улан-Удэ

К-17

Калейдоскоп идей: сборник учебно-методических материалов / Е.С. Будаева, Л.И. Кустова, Т.А. Ситникова, С.Г. Потапова; под общ. ред. Р.И. Карповой. – Улан-Удэ, 2018. – 35 с.

Сборник учебно-методических материалов посвящен проектированию и организации развивающей предметно-пространственной среды средствами игрового, дидактического, нестандартного развивающего оборудования, изготовленного педагогами, детьми и родителями. В сборнике обобщен опыт работы педагогического коллектива муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения № 51 г. Улан-Удэ. Практический материал адресован руководителям, специалистам и педагогам дошкольных образовательных организаций.

УДК 372.32 (571.54)
ББК 74.100.57 (2Рос=Бур)

© МБДОУ Детский сад № 51 г. Улан-Удэ, 2018
© Сост.: В.С. Будаева, Л.И. Кустова, Т.А. Ситникова, С.Г. Потапова, 2018

НАШИ АВТОРЫ:

1. Белова Нина Евгеньевна, музыкальный руководитель
2. Вялова Марина Александровна, воспитатель
3. Жданова Наталья Викторовна, воспитатель
4. Карнакова Елена Викторовна, воспитатель
5. Кожевникова Лариса Александровна, воспитатель
6. Крупенишкова Алёна Евгеньевна, воспитатель
7. Королькова Вера Сергеевна, воспитатель и преподаватель рисования
8. Куташова Елена Инноксентьевна, воспитатель
9. Кушавина Оксана Михайловна, воспитатель
10. Налётова Светлана Николаевна, воспитатель
11. Попова Ольга Дондоповна, воспитатель
12. Павлова Валентина Викторовна, воспитатель
13. Рябкова Наталья Владимировна, воспитатель
14. Семенова Светлана Константиновна, воспитатель
15. Старикова Людмила Александровна, воспитатель
16. Толчина Ольга Александровна, воспитатель
17. Хертухеева Ксения Олеговна, преподаватель бурятского языка
18. Черных Надежда Валерьевна, учитель – логопед
19. Чукаева Светлана Петровна, воспитатель
20. Шомоева Наталья Константиновна, воспитатель.

Дидактическое пособие игровой коврик «ШагоДумия»

Автор: Шомоева Наталья Константиновна, воспитатель.



Назначение пособия:

Заинтересовать детей и не дать скучать, как одну из эффективных способов;

- умение спланировать в коллектив;
- повысить интерес детей к речевой активности;
- совершенствовать связную речь дошкольников;
- расширять и активизировать словарный запас в соответствии с возрастом; совершенствовать лексико-грамматические категории языка;
- развивать речевое творчество, внимание, память, логическое мышление;
- гармонично и всесторонне развивать ребёнка.

Возраст детей:

Пособие адресовано для детей дошкольного возраста (4-6 лет) и младшего школьного возраста.

Описание пособия:

Перед началом игры раскладывается в карманы игрового поля картинки – задания. В каждом кармане – примерно 5-6 картинок.

На каждую игру разработана картинка – символ.

Этот коврик можно использовать на фронтальных, индивидуальных занятиях, а также в самостоятельных играх детей.

Коврик удобен в использовании, так как:

- участвовать в игре могут сразу 3-4 игрока;
- его могут перемещать по группе сами дети;
- есть возможность замены учебного материала;
- можно использовать его в качестве образовательной и игровой мотивации;
- дает возможность педагогу использовать сразу несколько дидактических игр.
- легко стирается и хранится.

Постепенно дидактический материал пополняется и усложняется, чтобы интерес детей к игре не угасал.

Речевые игры для игрового коврика «ШагоДумия»

«Один, два, три, четыре, пять! Будем мы стихи читать»

Картинка-символ на поле – «дети читают книгу».

Цель. Формировать у детей интерес к заучиванию стихов, расширять словарный запас, развивать связную речь. Развивать способности к длительному удерживанию стихотворения в памяти. Повторить с детьми известные им стихи, обогатить эмоциональное, речевое и двигательное развитие.

В данной игре используются карточки с изображениями предметов, которые обязательно присутствуют в разученных детьми в детском саду или дома стихах или песнях.

1 вариант.

Ребенок вынимает из кармана картинку с изображением какого-либо предмета, про который нужно рассказать стихотворение.

2 вариант.

Ребенок не просто рассказывает стихотворение, а еще и с определенной эмоцией и интонацией которая задана на картине.

«Бабушка Загадушка»

Картинка – символ на поле – изображение бабушки.

Цель. Развивать логическое, наглядно-образное мышление, внимание, творческую речевую деятельность детей, умение мыслить самостоятельно, анализировать, сравнивать.

Ребенок вынимает картинку из кармана, не показывая ее другим участникам игры, глядя на картинку придумывает загадку. Рассказывает о предмете, при этом используя в описании признаки, действия и назначение предмета, не называя его.

Если участники игры отгадывают загадку, игрок может двигаться дальше. Если загадку не отгадали, игрок движется назад на одно поле. И ход переходит к следующему игроку.

«Вопрос Вопросику»

Картинка-символ на поле – изображение знака вопроса.

Цель. Совершенствовать умение различать и называть фрукты, овощи. Учить образовывать прилагательные, развивать устную речь, внимание, память.

Дети называют изображенный фрукт и говорят, как будет называться сок (или варенье) из этого фрукта. *Например:* «Яблоко - яблочный сок», «Морковь – морковный сок».

1 вариант.

Цель. Закрепить знания о родном крае, о разнообразии родной природы. Воспитывать любовь к родному краю. Формировать трепетное отношение и гордость за свою малую родину.

«Мой, моя, моё»

Картинка-символ на поле – изображение девочки и мальчика.

Цель. Закрепление умения согласовывать притяжательные местоимения с существительными. Называть предметы, про которые можно сказать.

- Это мой (мой карандаш, мой мяч, мой мишка, мой дом, мой котенок и т.д.)
- Эта моя (моя кукла, моя груша, моя сумка, моя машина и т.д.)
- Это моё (моё платье, моё дерево, моё пальто и т.д.)

«Назови действие»

Картинка-символ на поле – изображение стрелка.

Цель. Учить детей внимательно рассматривать картинку и называть изображенного на ней героя и действие, которое он выполняет. Обогащать словарь детей существительными, прилагательными, глаголами. Развивать игровые навыки, внимание, воспитывать усидчивость.

Назовите, что делает изображенный человек, предмет и т.д. (*Например:* бабушка вяжет).

«Придумай слово»

Картинка-символ на поле – изображение «думающий смайлик».

Цель. Закреплять с детьми умение делить слова на слоги, определять количество слогов в слове. Развивать речь, мышление, расширять словарный запас.

На карточке изображен предмет и дана схема слова – названия предмета.

Ребенок называет этот предмет так, чтобы это было слово.

- с одним слогом, - с двумя слогами, - с тремя слогами.

«Расскажи стихи рукам»

Карточка-символ на поле – изображение ладошки.

Цель. Способствовать развитию речи и творческой активности.

Ребенок должен рассказать и показать вместе с друзьями по игре пальчиковую гимнастику.

«Назови ласково»

Картинка-символ на поле – изображение звездочки.

Цель. Обогащать речь детей. Формировать умение образовывать уменьшительно-ласкательные существительные.

Ребенок вынимает из кармана картинку и рассказывает, что на ней изображено. Предлагается образовать «ласковое, нежное слово».

Правила игры с игровым ковриком.

1. В игре могут участвовать от 2 до 4 человек.

2. Определить при помощи жребия, кто будет ходить первым.

3. Игроки бросают кубик по очереди и передвигают фишку вперед по игровой дорожке на столько клеток, сколько очков выпало на кубике.

4. Если на поле ребенок попал на красный квадрат, то он пропускает ход, если на кубике выпал зеленый смайлик, ребенок стоит на месте.

5. Становясь на определенный квадрат на игровой дорожке, ребенок вынимает из кармана на игровом поле конверт с заданием. После того как задание выполнено, игрок продолжает игру. Если же задание не выполнено, игрок стоит на месте и пропускает ход.

Вариант. Игрок может попросить помощи у друзей, если сам не может ответить на задание.

6. Побеждает тот, чья фишка первой дойдет до финиша. Игра ведется, пока её не закончит последний игрок.

7. В последний карман, на усмотрение педагога, можно положить картинку-приз, который получают игроки по окончании игры (это могут быть раскраски, игра и т. д.).