

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида №2 «Кубаночка»
ст. Брюховецкой муниципального образования Брюховецкий район**

**Дидактическое пособие «Занимательная ширма»
для детей среднего и старшего дошкольного возраста**

**Кузеванова Любовь Николаевна,
воспитатель**

2021г.

Оглавление

№	Содержание	Страница
1.	Пояснительная записка	3
1.1.	Актуальность	3
1.2.	Практическая значимость	4
2.	Основная часть	4
2.1.	Цели и задачи многофункционального дидактического пособия	4
2.2.	Основные составляющие пособия	4
3.	Заключение	6
3.1.	Итоги работы по реализации цели и задач	6
3.2.	Практические рекомендации	6
3.3.	Перспективы дальнейшей разработки дидактического пособия	7
4.	Список литературы	8
5.	Приложение 1	9
6.	Приложение 2	15
7.	Приложение 3	18
8.	Приложение 4	19

1. Пояснительная записка

1.1 Актуальность

В основе ФГОС ДО заложены основные принципы дошкольного образования. Одним из основных принципов дошкольного образования является реализация программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего, в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка.

В детской деятельности современного ребенка можно увидеть стремление к объединению разных видов деятельности в один увлекательный процесс. Детей увлекает сам процесс, возможность проявлять самостоятельность, свободу выбора, творчество в реализации замысла. Главная задача педагога - дать воспитанникам умение применить свой опыт, знания в жизни, ориентироваться и адаптироваться в быстро меняющейся обстановке.

Успешность образовательного процесса заключается в создании условий, способствующих полноценному развитию у воспитанников таких качеств, как: любознательность, активность, интерес к новому, неизвестному в окружающем мире, коммуникабельность, инициативность, самостоятельность, ответственность.

С целью формирования у детей практических, коммуникативных, творческих навыков, развития речи, креативности мышления, познавательного интереса, самостоятельности и инициативности было разработано и реализуется дидактическое пособие «Занимательная ширма».

1.2. Практическая значимость

Практическая значимость пособия обусловлена его многофункциональностью. Многофункциональность пособия заключается в возможности решения обширного круга образовательных задач речевого, познавательного, художественно-эстетического развития и использовании в разных видах детской деятельности.

Дидактическое пособие «Занимательная ширма» предназначено для детей среднего и старшего дошкольного возраста. Пособие отвечает запросам воспитанников и вызывает интерес к самостоятельной деятельности. Многофункциональность пособия дает возможность педагогу использовать его в групповой, подгрупповой и индивидуальной работах.

2. Основная часть

2.1 Цели и задачи

Цель: формирование познавательного интереса, развитие коммуникативных, творческих способностей, развитие речи на основе практических действий.

Задачи:

1. Формировать целостную картину мира, расширять кругозор.
2. Развивать умение определять пространственное положение предмета, пользоваться словами «слева», «справа», «перед», «за», «между», «сверху», «снизу», «выше», «ниже».
3. Развивать умение использовать приёмы сравнения, обобщения, анализа; умение делать выводы.
4. Создавать условия для расширения активного и пассивного словаря; формирования грамматического строя речи; развития и совершенствования звуковой культуры речи, словообразования, словотворчества и речетворчества.
5. Способствовать формированию креативности мышления и творческой самостоятельности.
6. Развивать интегративные качества.

2.2. Основные составляющие пособия

Пособие представляет собой ширму, состоящую из трёх двусторонних секций и содержащую комплект элементов познавательной, речевой и художественно-эстетической направленности, дающих возможность поэтапно, системно и непрерывно решать задачи данных образовательных областей и формировать такие качества как креативность и изобретательность.

Элементы, включенные в пособие, условно разделены на блоки по принципу реализации технологий и направлений развития: технология ТРИЗ, «театральное дело», временные и пространственные представления, чувства и эмоции, развитие речи. Все элементы блоков съемные и фиксируются к ширме при помощи липучек и других безопасных удерживающих приспособлений.

Блок «Технология ТРИЗ» включает 2 круглых экрана, комплект из 12 карточек (этапы работ над картиной, «путешествий по миру, сказке»); комплект из 18 карточек – символов, обозначающих место положения, форму, звук, размер, вкус, влажность, запах, ориентацию, количество, вес, цвет, изменение во времени, температуру, рельеф, рукотворный и природный мир, действие, материал, структуру. Такой подход даёт возможность рассматривать картины, иллюстрации и даже сказки с данных позиций. Так же в этот блок входит экран, состоящий из 9 полей и предусматривающий использование метода системного оператора. Метод системного оператора позволяет рассматривать предметы и явления с позиции Системы (составляющие предмета или явления, предмет в настоящем, прошлом, будущем и т.д.).

Блок «Технология ТРИЗ» даёт возможность развивать в детях пространственные и причинно – следственные отношения, развивать креативность, творчество в мышлении.

Блок «Театральное дело» включает различные виды театра (фетровый, театр би-ба-бо, театр на дисках), театральные атрибуты, стенд для афиши и театральное окно. Данный блок решает задачи художественно-эстетического и речевого развития.

Блок «Временные и пространственные представления» включает комплекты сюжетных карточек «Времена года» с характерными признаками времён года и погодных явлений, и «Части суток» с характерными видами деятельности взрослых и детей.

Блок «Чувства и эмоции» представляет собой съёмный стенд, комплект сюжетных картинок, отображающих различные чувства и эмоции человека (радость, обида, зависть и т.д.), а также своеобразный «конструктор лиц», дающий детям возможность самим «сконструировать» определённые эмоции. Данный блок развивает эмоциональный интеллект дошкольников.

Блок «Развитие речи» включает несколько морфотаблиц и комплекты карточек, решающих различные задачи по развитию речи (классификация, обобщение, дифференциация, фонетический разбор и т.д.). Данный блок направлен на развитие всех компонентов речи.

3. Заключение

3.1 Итоги работы по реализации цели и задач

Данное пособие находится в стадии реализации. Тем не менее, возможно сделать промежуточные выводы:

- пособие вызывает у детей повышенный интерес;
- существенно повысилась коммуникативно - речевая активность детей, их речевторчество (дети с удовольствием придумывают загадки);
- дети стали лучше ориентироваться в пространстве и во времени;
- в своей деятельности воспитанники с удовольствием используют схемы и символы;
- стали лучше понимать чувства и эмоции сверстников и взрослых;
- с удовольствием участвуют в театрализациях, рисуют афиши, делают театральные атрибуты.

3.2. Практические рекомендации

Данное многофункциональное пособие рекомендуется использовать для решения интегрированных задач следующих образовательных областей: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие» и для реализации следующих видов детской деятельности: игровая, познавательно-исследовательская, коммуникативная, изобразительная деятельность.

Пособие можно использовать как в организованных образовательных формах (игровых образовательных ситуациях, непосредственно образовательной деятельности, творческих мастерских), так и в свободной деятельности воспитанников. При использовании пособия, следует придерживаться принципа постепенного усложнения материала.

3.3. Перспективы дальнейшей разработки дидактического пособия

Сама ширма не требует доработки. Вместе с тем, планируется добавление блока «Увлекательная математика», добавление различных элементов для расширения спектра образовательных задач:

- к блоку ТРИЗ - «паровозик времени», игра «Данетка»;
- к блоку «Развитие речи» - конструктор словосочетаний и предложений, комплект сюжетных картинок для составления рассказов;
- к блоку «театральное дело - теневой театр».

Также будет составлен сборник, включающий игры для всех блоков.

4.Список литературы:

1. Воронкевич О.А. Добро пожаловать в экологию! Парциальная программа работы по формированию экологической культуры у детей дошкольного возраста (Текст)- СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016.-512с.
2. Гин, С. И. Занятия по ТРИЗ в детском саду: пособие для педагогов дошкол. учреждений. — 4-е изд. — Минск: ИВЦ Минфина, 2008. - 112 с.
3. Комплексная образовательная программа дошкольного образования «Детство» / Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцева и др. — СПб. : ООО «Издательство «Детство- Пресс», 2019.- 352 с.
4. Образовательная область «Познавательное развитие» (Методический комплект программы «Детство»): учебно-методическое пособие / З. А. Михайлова, М. Н. Полякова, Т. А. Ивченко, Т. А. Березина, Н. О. Никонова, Л. С. Римашевская; ред. А. Г. Гогоберидзе. - СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016. — 304 с.
5. Сидорчук Т.А., «Я познаю мир» Методический комплекс по освоению детьми способов познания. – Ульяновск, ООО «Вектор - С», 2014. стр. 120. Приложения.
6. Сомкова О.Н. Образовательная область «Речевое развитие». Методический комплект программы «Детство». 3-7 лет. ФГОС: учебно-методическое пособие - СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2019. - 106 с.

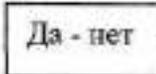
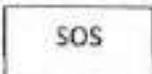
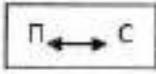
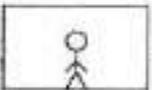
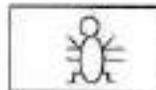
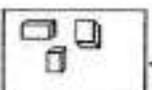
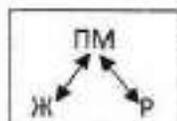
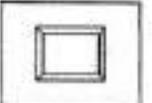
Игра «Путешествие по Миру» (возраст 4-6 лет)

Цель: формирование представлений о различных уголках мира.

Оборудование: круг №1 со стрелкой, 8 карточек с условными обозначениями; круг №2, 8 картинок природных уголков (побережье, саванна, пустыня, тундра, тайга, горы, джунгли, река), 3 кубика с изображением схем признаков на полях, волшебники.

Описание:

Условные обозначения:

	- игра «Да – нет»,		- «Внимание: опасность!»,
	- «Причинно-следственные связи»		- «Что я могу?»
	- «Паучок»,		-«Удивительные кубики»,
	- «Природный мир: животный, растительный мир		- «Подарок»

Картинки животных и растений.

Волшебники (ТПФ).

Игры:

1. «Выбери любой уголок природы»

Цель: создание условий для составления последовательного рассказа по системе признаков.

- Ребенок устанавливает стрелку на любой объект, называет климатическую зону, подбрасывает кубики с именами признаков и описывает природу данного уголка.
- Ребенок закрывает глаза, воспитатель устанавливает стрелку на объект, ребенок называет климатическую зону, подбрасывает кубики с именами признаков и описывает природу данного уголка.

2. Игры со схемами.

Цель: формирование умения находить взаимодействующие признаки объектов, устанавливать причинно-следственные связи.

Воспитатель показывает любой уголок природы и предлагает поиграть по схемам.

Ребенок устанавливает стрелку на любую карточку и описывает изображение с условием схемы.

-«Да- нет» угадай заданный объект;

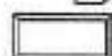
-«SOS» - опиши опасность;

-«П ↔ С» - найди причину и следствие;

 - что я могу там делать;

 - найди животные и растения данного уголка;

 - опиши объект по признакам;

 - что ты бы хотел подарить, привезти.

 - расскажи о положительных и отрицательных качествах объекта.

4. «И вдруг...»

Цель: создание условий для усвоения обобщенной модели составления текстов сказочного содержания.

Придумать фантастический рассказ с появлением волшебника (-ов).

Алгоритм:

- место, где происходят события;
- герои, которые взаимодействуют;
- результат, который получается.
-

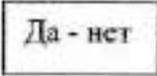
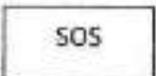
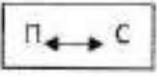
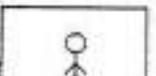
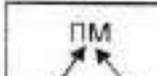
Игра «Путешествие по сказкам» (возраст 4-6 лет).

Цель: расширение знаний об окружающем пространстве, правилах поведения в различных жизненных ситуациях на основе сказок.

Оборудование: круг №1 со стрелкой, 8 карточек с условными обозначениями; круг №2, 8 картинок сказочных персонажей (например: Золушка, Красная шапочка, Дюймовочка, Чиполлино, доктор Айболит, принцесса на горошине, Иван царевич и серый волк, крокодил Гена), 3 кубика с изображением схем признаков на полях, волшебники.

Описание:

Условные обозначения:

	- игра «Да – нет»,		- «Внимание: опасность!»,
	- «Причинно-следственные связи»,		- «Что я могу?»
	- «Паучок»,		-«Удивительные кубики»,
	- «Природный мир: животный, растительный мир		- «Подарок»

Изображения героев сказок, волшебные предметы, помощники.
Волшебники (ТПФ).

1. «Выбери любую сказку».

Цель: создание условий для составления последовательного рассказа по системе признаков.

- Ребенок устанавливает стрелку на любую картинку с изображением персонажа сказки, название сказки, подбрасывает кубики с именами признаков и описывает персонаж по признакам.
- Ребенок закрывает глаза, воспитатель устанавливает стрелку на любую картинку с изображением персонажа сказки, ребенок называет героя сказки, название сказки, подбрасывает кубики с именами признаков и описывает персонаж по признакам.

2. Игры со схемами.

Цель: формирование умения находить взаимодействующие признаки объектов, устанавливать причинно-следственные связи.

Воспитатель показывает любой персонаж сказки и предлагает поиграть по схемам.

Ребенок устанавливает стрелку на любую карточку и описывает изображение с условием схемы.

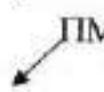
-«Да- нет» угадай заданный объект (персонаж сказки, название сказки);

-«SOS» - опиши опасность;

-«П ↔ С» - найди причину и следствие;



- что я могу там делать;



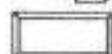
ПМ - найди животные и растения данного уголка (героев сказки, помощников, волшебные предметы);

Ж

Р



- опиши объект по признакам;



- что ты бы хотел подарить, привезти.



- расскажи о положительных и отрицательных качествах объекта.

3. «И вдруг...»

Цель: создание условий для усвоения обобщенной модели составления текстов сказочного содержания.

Придумать фантастическую сказку по алгоритму с появлением волшебника(-ов).

Алгоритм составления текста:

- место;
- время;
- герой 1 (цель, свойства характера);
- герой 2 (цель, свойства характера);
- действие;
- помощники;
- предметы;
- проблема;
- способы решения проблемы;
- волшебники;
- результат.

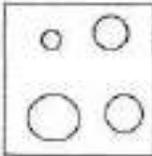
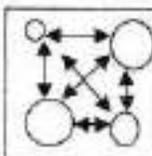
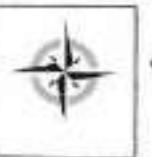
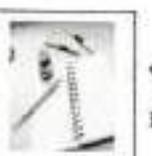
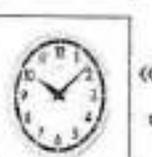
Игра «Волшебный круг» (возраст 4-6 лет).

Цель: усвоение обобщенных способов умственной деятельности при создании собственного речевого продукта по любой сюжетной картине.

Оборудование: круг №2 со стрелкой, 8 карточек с условными обозначениями, сюжетная картина, «Подзорные трубы», чистый лист, маркер.

Описание:

Схемы этапов работы с картиной

	Подзорная труба		Установление взаимосвязи между объектами
	«Я ощущаю»		«Я нюхаю»
	«Я слышу»		«Я превращаюсь в объект и у меня ... характер»
	«У каждого объекта есть свое место на картине»		«Составление загадок и метафор по моделям»
	«Я называю предмет и составляю с его названием рифмовку, рассказ»		
	«Я выбираю объект и представляю что было с ним раньше и что будет с ним потом»		

Игры:

1. «Подзорная труба».

Цель: определение объектов на картине.

Содержание:

дети, совместно с воспитателем, смотрят на картину через «подзорные трубы» (лист бумаги, свернутый в трубочку). Определяют и называют объекты на картине. Воспитатель схематично зарисовывает объект.

2. «Связь».

Цель: установление взаимосвязи между объектами.

Содержание: дети соединяют объекты, объясняя причину связи.

Воспитатель соединяет названные объекты воздушными стрелками на листе бумаги.

3. «Королева загадок».

Цель: формирование умения составлять загадки по схеме «Такой, но не...»

Содержание: воспитатель сообщает, что в гости пришла «Королева загадок». Она предлагает создать загадки про объекты на картине по схеме «Такой, но не...».

4. «Помощники».

Цель: представление возможных ощущений с помощью разных органов чувств.

Содержание: дети закрывают глаза и мысленно входят в картину.

Составляют описание своих ощущений на основе фраз «Я слышу...», «Я нюхаю...» «Я ощущаю на ощупь...».

5. «Место».

Цель: определение местонахождения объекта на картине.

Содержание: ребенок называет объект и определяет его место на картине (внизу, вверху, справа от центра, слева от центра, в правом верхнем углу и т.д.).

6. «Речевые зарисовки».

Цель: формирование умения составлять речевые зарисовки с использованием разных точек зрения.

Содержание: дети «вживаются» в объекты, изображенные на картине и объясняют причины нахождения объекта именно в этом месте, делятся своими эмоциями, переживаниями.

7. «Все изменится».

Цель: создание условий для описания объекта с изменением его характеристики во времени.

Содержание: Ребенок «вживается» в любой объект, изображенный на картине, и рассказывает, что произойдет с объектом, когда изменится время.

8. «Составь рассказ».

Цель: формирование умение составлять рассказ по картине.

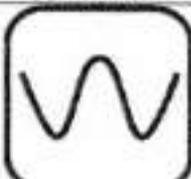
Содержание: дети по желанию составляют рассказы по картине.

9. Самостоятельный выбор игры.

Цель: создавать условия для самостоятельной деятельности со схемами.

Схемы закрыты. Ребенок раскручивает стрелку, открывая схему, ребенок играет по условиям попавшейся схемы.

Серия признаков и их значения.

			
ЦВЕТ	ФОРМА	ТЕМПЕРАТУРА	ЗАПАХ
			
ЗВУК	ВРЕМЯ	КОЛИЧЕСТВО	РАЗМЕР
			
ВЕС	ДЕЙСТВИЕ	НАПРАВЛЕНИЕ	МЕСТО
			
МАТЕРИАЛ	РЕЛЬЕФ	ВЛАЖНОСТЬ	ВКУС
			
РУКОТВОРНЫЙ - ПРИРОДНЫЙ МИР	СТРУКТУРА		

Игры с признаками и их значением.

Признак «Звук»

Игра: «Что звучит?»

Цель: насыщение анализатора «Ухо» (показ анализатора – ухо)

Звук мы слышим – ухом.

2. Игра: «Как звучит?»

Цель: насыщение значениями - понятиями, что все объекты окружающего мира могут не звучать, но можно сделать, чтобы зазвучали.

3. Игра: «Какой – звук по звучанию?»

Цель: учить детей определять звук (звонкий -глухой, приятный – неприятный, тихий -громкий).

4. Игра «Сделай, чтобы объект зазвучал», «Какой звук у объекта?»

Цель: закрепление насыщения анализатора «Ухо» звуком. Учить проговаривать название звука, например: шуршащий скрипящий, звенящий ит.д.

5. Введение значка «Звук» - с утра воспитатель показывает значок детям и говорит, что таким значком мы обозначаем «Звук».

6. Игра со значком - воспитатель превращается в значок и спрашивает у любого предмета в группе:

- «Стол, стол какой ты по звуку?» (стучат) и т.д. Далее роль значка берет на себя ребенок - держит значок в руках подходит к любому объекту и спрашивает объект: «Какой ты по звуку?»

Цель: Учить детей задавать вопросы от имени признака.

7. Игра: «Заколдованное место».

Цель: учить детей решать ситуации, возникающие в результате воздействия волшебника «Наоборот» на функцию объекта.

Признак «Цвет»

1. Игра – экскурсия по группе «Какого цвета?» - рассматривание предметов в группе по цвету.

Цель: насыщение анализатора «Глаз».

Вывод: Весь материальный мир имеет цвет.

2. Игра «Найди предметы которые похожи на платье Маши».

Цель: насыщение анализатора значениями, сравнение красного цвета - как брусника, мак, вишня. Активизация слов цвет – брусничный, маковый, вишневый.

3. Игра «Найди предметы на картинках, которые похожи на футболку - желтую у Никиты».

Цель: насыщение значениями - сравнениями признака «Цвет» - как лимон цвет лимонный, как апельсин цвет – апельсиновый, как одуванчик цвет - одуванчиковый

4. Игра «Найди предметы на картинках, которые похожи на сумочку - синюю у Вики».

Цель: насыщение значениями – сравнениями – как небо – небесный цвет, как василек – васильковый и т.д.

5. Игра «Найди предметы на картинках, которые похожи на шапочку – зеленую у куклы Тани».

Цель: насыщение значениями – сравнениями как травка – цвет молодой зелени, как огурец – цвет огуречный, молодого огурчика и т.д.

Признак «Форма»

1. Игра «На что похоже?»

Цель: насыщение значением признак форма окружающие объекты – шара, колеса, огурца, банана, лампочки и т.д.

Вывод: У всех предметов есть форма. Форму мы определяем анализаторами «Рука», «Глаз».

2. Игра «Подарки для Лисички».

Цель: насыщение анализатора значениями: круглый, квадратный, треугольный, овальный ит.д.

3. Игра «Сделаем фото».

Цель: насыщение фигур значениями – объемная, плоскостная.

4. Игры со значком «Значок задает вопрос».

Цель: формировать умение задавать вопрос от имени признака.

Ребенок держит значок и от его имени задает любому предмету в группе «Стол, стол, какой ты формы?»

Игра «Опиши объект».

Цель: формировать умение составлять описательный рассказ по признакам.

Содержание: в верхнее поле вставляется изображение объекта, ниже выстраивается серия признаков в зависимости от возраста детей. Ребенок опираясь на схему признака составляет рассказ.

Игры с фонариком.

1. Игра «Поможем Мишке разложить пирожки по тарелкам».

Цель: формирование связной речи; обогащение словаря; формирование умения согласовывать прилагательные и существительные.

Содержание: игроки берут карточки и, с помощью фонарика, определяют начинку пирожка. Убирают карточку на тарелку с определенным фруктом, овощем. Объясняют свое решение. Отвечают на вопрос: «Начинка из чего? Начинка какая?»

2. Игра «Из чего варенье».

Цель: формировать умение согласовывать существительные и прилагательные в роде и числе.

Содержание: игроки берут карточки с изображением баночек с вареньем. С помощью фонарика определяют из чего варенье. Отвечают на вопрос: «Из чего приготовлено варенье? Варенье какое?»

3. Игра «Кто прячется за кустом?»

Цель: упражнять детей в подборе существительных к прилагательному.

Содержание: игроки берут карточки с изображением кустов и, с помощью фонарика, определяют, какой зверь прячется за кустом. Называют его и отвечают на вопрос: «Дикий зверь или домашний?»

4. Игра «Таможня».

Цель: закрепить у детей представления об опасных для жизни и здоровья предметах, с которыми они встречаются в быту.

Содержание: игроки берут карточки с изображением чемоданов и сумок. Просвечивают карточку и определяют - опасный предмет они сдают в багаж или безопасный. Объясняют свою позицию.



