

Т. Г. Харько, К. В. Борчанинова

**РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ
КАК СРЕДСТВО ИНТЕГРАЦИИ**

**Методические приемы, конспекты игровых
ситуаций, досугов, праздников для детей 3—7 лет**

Санкт-Петербург
ДЕТСТВО-ПРЕСС
2018

ББК 74.100
X23

В разработке и апробации идей методического пособия принимал участие педагогический коллектив ГБДОУ «Детский сад № 5» Кировского р-на С.-Петербурга: Яковлева Н. Н., заведующая; Самуйлова М. А., ст. воспитатель; Бортовская В. А., инструктор по физкультуре; Богомягкова Л. И., музыкальный руководитель; Федорова Н. Б., Еропкина Н. О., Ступненкова А. А., Голубцова Т. Н., Бендюкова М. М. — воспитатели.

Харько Т. Г., Борчанинова К. В.

X23 Развивающие игры как средство интеграции. Методические приемы, конспекты игровых ситуаций, досугов, праздников для детей 3—7 лет. — СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2018. — 176 с.

ISBN 978-5-906937-96-4

В методическом пособии рассказано о видах и уровнях интеграции образовательного процесса ДОО, представлен практический материал по реализации интегративного подхода в контексте требований ФГОС ДО. Средством интеграции образовательных областей стали развивающие игры и сказочный сюжет.

Методические приемы организации проблемно-поисковой деятельности детей помогут выстроить интегративный педагогический процесс с использованием развивающих игр. Игровые ситуации, музыкально-игровые и физкультурно-игровые досуги, праздники, посвященные русским народным традициям, представляют собой интеллектуальную, музыкальную, двигательную, проблемно-поисковую деятельность детей. При разработке конспектов использовались идеи методики познавательно-творческого развития детей 2—7 лет «Сказки Фиолетового Леса» Т. Г. Харько.

Пособие предназначено воспитателям, музыкальным руководителям, инструкторам по физической культуре дошкольных учреждений.

ББК 74.100

© Т. Г. Харько, К. В. Борчанинова, 2017

© Оформление. ИЗДАТЕЛЬСТВО

«ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2017

ISBN 978-5-906937-96-4

ВВЕДЕНИЕ

Деятельность дошкольных организаций в настоящее время регламентируется требованиями ФГОС ДО к организации педагогического процесса и разных видов детской деятельности. Особый акцент сделан на использовании **интеграции**, с помощью которой успешно решаются задачи всестороннего социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития детей дошкольного возраста.

Как известно, понятие «интеграция» (от лат. «целый») относится к общенаучным и заимствовано педагогикой из философии. В 1993 г. на сессии ЮНЕСКО было принято определение интеграции. Это органическая взаимосвязь, взаимопроникновение знаний, выводящих ученика на понимание единой научной картины мира.

Интегративный подход существует в педагогике давно: в 20-е гг. XX века — как проблемно-комплексное обучение на межпредметной основе, в 1930—1970 гг. — как межпредметные связи для развития предметности и совершенствования образования, а начиная с 1980-х — как собственно интеграция.

Использование интеграции в дошкольном образовании продиктовано психологическими особенностями развития детей этого возраста. Целостное и сверхчувствительное восприятие мира дает им возможность наиболее полно, объемно, быстро и точно усваивать человеческий опыт. Постепенно по мере взросления происходит угасание этих качеств, снижаются темпы развития. Именно интеграция в виде взаимодействия, взаимопроникновения образовательного содержания и детских видов деятельности помогает достигнуть в развитии детей дошкольного возраста наибольшего эффекта, который проявляется в понимании разного рода связей и зависимостей, формировании целостной картины мира, становлении универсальных способов познания окружающего мира и происходящих в нем процессов.

Кроме того, интеграция образовательной деятельности делает ее для детей дошкольного возраста мотивированной, привлекательной, интересной, осознанной и, как следствие,

способствует развитию таких личностных качеств, как любознательность, креативность, инициативность, активность.

Еще одним достоинством интегративного подхода является переключение ребенка-дошкольника с одного вида деятельности на другой, из-за чего снимается напряжение, убираются перегрузки, нивелируется утомляемость.

Интеграция оказывает положительное влияние и на деятельность педагога, способствует его профессиональному росту, предотвращает эмоциональное выгорание.

Существуют разные **виды интеграции**.

Внутривидовая интеграция — это объединение разного содержания внутри одной образовательной области. Например, в образовательной области «Познавательное развитие» — логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы или русских народных традициях.

Межвидовая интеграция — это объединение содержания разных образовательных областей, например «Познавательное развитие», «Речевое развитие» и «Социально-коммуникативное развитие».

Методическая интеграция — это взаимодействие методов и приемов воспитания и обучения.

Деятельностная интеграция — это объединение детских видов деятельности, например игровой, познавательно-исследовательской и продуктивной.

Организационная интеграция — это объединение различных форм взаимодействия педагогов с детьми, например организованной и самостоятельной.

Горизонтальная интеграция — это объединение сходного содержания ряда предметов.

Вертикальная интеграция — это объединение материала, повторяющегося в разные годы на разном уровне сложности или по определенной теме воспитания.

В **интеграции** можно выделить разные **уровни**.

Первый уровень — внутривидовая интеграция только по одной теме. Например, в формировании представлений о мире природы.

Второй уровень — внутривидовая интеграция в рамках одной образовательной области, например «Социально-

коммуникативное развитие» (мир социальных отношений и формирование основ безопасного поведения в социуме).

Третий уровень — межвидовая интеграция.

Четвертый уровень — деятельностьная интеграция.

Пятый уровень — межсистемная интеграция. Например, объединение содержания обучения в дошкольной организации и вне ее.

Задачи интеграции образовательного процесса в современном детском саду решаются в таких видах организованной деятельности, как комбинированные, комплексные и интегрированные занятия.

Комбинированные занятия — это сочетание разных видов деятельности, не имеющих логических связей между собой. Например, сначала идет рисование, потом подвижная игра, затем беседа.

Комплексные занятия — это реализация одной задачи разными видами деятельности при ассоциативных связях между ними. При этом один вид деятельности доминирует, а второй его дополняет.

Комбинированные и комплексные занятия похожи тем, что в процессе организованной деятельности происходит механическое объединение разнородных частей в целое или простое суммирование элементов, что по сути не является интеграцией.

Интегрированные занятия — это соединение содержания и видов деятельности из разных образовательных областей на равноправной основе, дополняющих друг друга, переплетение всех составляющих компонентов.

В настоящее время ФГОС ДО предъявляет другие требования к пониманию сути интеграции образовательного процесса в дошкольной организации. Речь идет об использовании целостного интегративного взаимодействия детей и взрослых в течение одного дня, что является принципиально новым подходом к образованию ребенка-дошкольника.

В данном пособии речь пойдет о методике использования **развивающих игр и пособий как средства интеграции** в организованных формах взаимодействия с детьми разных возрастных групп. Развивающие игры давно используются в педагогической практике для логико-математического развития

детей и широко представлены в предметно-пространственной среде каждой дошкольной организации. Термин «развивающие игры» в современном контексте впервые стал широко употребляться в 90-е годы, и сейчас можно сказать, что дидактические и развивающие игры отличаются друг от друга.

Структурой дидактических игр являются изображения предметов окружающего мира (звери, птицы, растения, плоды, детеныши и т. д.), знаков (цифры, буквы), общепринятых сведений о мире (дни недели, год и месяцы и т. д.), а целью этих игр — освоение представлений об окружающем мире. Однообразные предметные действия легко осваиваются детьми, и дидактическая игра быстро надоедает.

Развивающие игры в своей структуре не имеют предметных изображений или частей. Как правило, это геометрические плоскостные или объемные фигуры, части с различным узором, палочки, детали необычной формы. Эти части или детали можно по-разному соединять на плоскости или пространстве в зависимости от замысла или предложенной схемы-образца. Такие действия развивают умения анализировать, сравнивать, соединять части в целое, концентрировать и распределять внимание, запоминать порядок действия, действовать по определенному алгоритму и т. д. В структуре всех развивающих игр заложена возможность развития игровых действий, что делает их интересными для детей и взрослых в течение длительного времени.

К развивающим пособиям относятся «Логические блоки Дьенеша», «Счетные палочки Кюизенера», к играм — плоскостные («Танграм», «Колумбово яйцо», «Монгольская игра», «Абрис» и т. д.) и объемные («Кубики для всех», «Уникуб», «Сложи узор» и т. д.) головоломки. К этой категории принадлежат и игры фирмы «Развивающие игры Воскобовича». В данном методическом пособии развивающие игры стали основой объединения содержания образовательных областей и разных видов деятельности в единое целое. Почему это удалось? Во-первых, структура развивающих игр и пособий такова, что позволяет использовать большое количество разнообразных методов и приемов, направленных на развитие познавательных процессов: воображения, внимания, памяти, логических мыслительных операций, способов познания окружающего мира,

установления причинно-следственных связей и т. д. Во-вторых, развивающие игры и пособия включают ребенка в предметно-практическую деятельность, дают ему возможность действовать руками, «опредмечивая» представления об окружающем мире. Создается баланс между словесными, наглядными и практическими методами и приемами, когда ребенок-дошкольник становится не только слушателем и созерцателем, но и деятелем. В-третьих, развивающие игры — это разновидность игровой деятельности, и организация педагогического процесса на ее основе мотивирует детей к познанию, создает опосредованность обучения.

Еще одним **средством интеграции** стало **сюжетное оформление** всех организованных форм взаимодействия с детьми. При разработке конспектов образовательной деятельности были использованы идеи методики познавательно-творческого развития детей 2—7 лет «Сказки Фиолетового Леса» Т. Г. Харько. В игровых ситуациях, досугах или праздниках проблемно-игровой сказочный сюжет становится механизмом, который помогает органично соединить разноплановое содержание и различные виды деятельности, придать игровую форму взаимодействию с детьми. Включение персонажей, элементов сюжета в ход занятия не ново и продиктовано особенностями развития детей дошкольного возраста. В отличие от традиционно принятого оформления занятий, разработанные конспекты представляют собой целостный игровой сюжет, который разворачивается по принципу постепенно и постоянно развивающейся игровой интриги или проблемной ситуации с развязкой в виде благополучного конца. Воображаемый сказочный сюжет становится смысловым ядром занятия, совместной деятельности детей и взрослых, досуга или праздника. В него вплетаются социально-личностные проявления персонажей в виде поступков и рассуждений, разнообразные интеллектуальные задачи на поиск предметов по признакам, установление связей и зависимостей, счетную деятельность, освоение представлений об окружающем мире, выполнение различных упражнений и действий. В результате мероприятие похоже на сюжетную игру, проходит динамично, увлекательно, дети незаметно для себя включаются в разные виды деятельности и решение задач, совершая открытия,

раскрывая тайны и секреты, отгадывая загадки, участвуя в показе фокусов и превращений, становясь соперничающим и содействующим деятелем.

Организованные **формы взаимодействия** с детьми, используемые для организации интегрированной деятельности, следующие.

1. Игровая ситуация. Дети вовлекаются в занимательные события, фокусы и превращения, путешествия и прогулки, приключения и т. д.; вступают в воображаемое взаимодействие со сказочными персонажами: помогают, подсказывают, исправляют ошибки и т. д.; выполняют определенные действия: решают задачи, отвечают на вопросы, осваивают представления, конструируют предметы и т. д. Взрослые в процессе этой деятельности реализуют партнерский стиль взаимоотношений с детьми, предоставляя им возможность свободно высказываться, принимать решения, самостоятельно действовать, но при этом учитывать интересы окружающих людей.

2. Музыкально-игровые и физкультурно-игровые досуги представляют собой совместное времяпрепровождение, в ходе которого дети действуют с развивающими играми, танцуют, поют песни, участвуют в соревновательных играх.

3. Праздник — это мероприятие, приуроченное к определенной дате или идее, в котором сочетаются слушание музыки, литературных произведений, исполнение танцев, песен, физических упражнений, решение интеллектуальных и творческих задач с помощью развивающих игр.

ИНТЕГРАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОБЛАСТЕЙ

Далее перечислены виды развивающих, дидактических игр и пособий, которые можно использовать для интеграции образовательных областей.

Плоскостные головоломки: «Чудо-крестики 1, 2, 3», «Чудо-соты 1», «Чудо-цветик», «Танграм», «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра», «Сложи квадрат» и т. д.

Объемные головоломки: «Сложи узор», серия «Кубики для всех», «Уникуб» и т. д.

Развивающие пособия «Логические блоки Дьенеша» и «Цветные счетные палочки Кюизенера».

Образовательная область «Познавательное развитие»

Развитие сенсорной культуры: различение и называние цветов спектра, тонов цвета, геометрических фигур; выделение структуры плоских и объемных геометрических фигур, группировка и сравнение по признакам.

Логико-математическое развитие: освоение счетной деятельности, составление целого из частей, понимание соотношения целого и части, пространственных отношений, выполнение действий по алгоритмам, решение задач на пересечение множеств, логических задач на поиск предметов по признакам и составление геометрических фигур, анализ графического образца (схемы), составление силуэта цифры из частей.

Освоение представлений о мире природы: составление из частей изображений объектов живой природы (цветы, звери, насекомые и т. д.), их мест обитания, особенностей питания разными способами:

- по графическому образцу (схеме);
- с помощью линии симметрии;
- по словесной инструкции;
- по собственному замыслу.

Освоение представлений о Санкт-Петербурге: составление из частей изображений предметов среды, типичной для города (транспорт, жилые дома, мосты, башни, корабли и т. д.), разными способами:

- по графическому образцу (схеме);

ПРИЕМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОБЛЕМНО-ПОИСКОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ

Специально подобранные и разработанные игровые приемы помогают объединить содержание образовательных областей с помощью развивающих игр, ненавязчиво включить детей в решение познавательных и творческих задач. Они направлены:

- 1) на поддержание мотивации;
- 2) активизацию мыслительных процессов и освоение содержания;
- 3) активизацию речи;
- 4) организацию творческой деятельности.

Приемы, направленные на поддержание мотивации

1. Постановка проблемы, завязка игровой интриги.

Приемы открывают игровую ситуацию, погружают детей в событийный, занимательный контекст, создают атмосферу таинственности, загадочности.

Постановка проблемы. Например, персонаж хочет написать письмо другу с просьбой о помощи, но писать не умеет. Каким образом сообщить другу о своих проблемах?

Игровая интрига. Например, персонажу приснился «космический» сон, в котором он видит Солнечную систему. Дети в процессе игровой ситуации узнают о планетах и древнегреческих богах, в честь которых они названы.

2. Специально допущенная ошибка.

Дети находят ошибку, которую совершает игровой персонаж, объясняют, в чем она заключается, и предлагают верное решение.

Например, персонаж (галчонок) выкладывает контурное изображение своего друга (рыбки). Верно ли, что птицы и рыбки — лучшие друзья в природе? Или персонаж рассказывает своему другу, что видел зеленого медведя. Как вы думаете, почему друг весело рассмеялся?

3. Интеллектуальный жребий.

Дети решают интеллектуальные задачи, чтобы осуществить выбор: взять ту или иную игру, попасть в ту или иную команду и т. д.

Например, дети по очереди вынимают буквы из «чудесного мешочка». Если досталась гласная буква, берут одну игру, если согласная — другую.

Приемы, направленные на активизацию мыслительных процессов в ходе освоения детьми содержания

1. Создание наглядно представленного содержания.

Дети разными способами создают предметные изображения, которые иллюстрируют сюжет или образовательное содержание игровой ситуации, праздника или досуга.

Первый способ. Составление изображения из плоскостных или объемных частей по реальному или графическому образцу (схеме), собственному замыслу. Например, ангелов, которые разносят по белому свету радостную весть о наступлении Рождества. Как вы догадались, что это ангелы? Для чего им крылья?

Второй способ. Складывание изображения с помощью трансформации по образцу взрослого, операционной схеме или собственному замыслу. Например, конфет, которые являются самым любимым угощением колядующих в рождественские Святки.

Третий способ. Составление силуэта с помощью трансфигурации по графическому образцу приложением пластинок игры друг к другу или накладыванием частей игры друг на друга. Например, квадратного катка, на котором персонажи катаются на коньках.

Четвертый способ. Конструирование контура изображения по реальному или графическому образцу (схеме), координатным точкам, собственному замыслу. Например, колоколов, больших и маленьких, из которых состоит музыкальный инструмент карильон.

2. Создание неизвестных изображений.

Дети разными способами создают изображения различных предметов, названия которых не знают.

Первый способ. Конструирование контура предмета по точкам координатной сетки. Например, необычного предмета великого фокусника, с которым он приехал на гастроли. Дети сначала конструируют контур этого предмета, потом называют его — волшебный сундук.

Второй способ. Вышивание контура предмета с помощью графического диктанта. Например, необычных подарков зимы, которые в природе оставляют после себя метели и вьюги. Дети сначала вышивают контур предмета (игра «Шнур-затейник»), потом называют его — сугроб.

Третий способ. Составление изображения из плоскостных или объемных частей по словесной инструкции. Например, главного органа в человеческом организме, для которого витамин В важнее всего. Дети сначала составляют изображение из частей, располагая их в пространстве согласно словесной инструкции, потом называют орган — сердце.

Четвертый способ. Составление изображения с помощью трансформации. Например, предмета, с которым, согласно легенде, ровно в полночь в Михайловском замке появляется тень царя Павла Первого. Дети сначала составляют из пластинок изображение по графическому образцу (схеме) (игра «Прозрачный квадрат»), затем называют предмет — свеча.

3. Составление неизвестных слов и слов-отгадок из заданных букв.

Дети составляют из заданных букв слово, которого не знают. Подсказкой могут быть смысловое значение слова, название признаков, характеристик, родовой принадлежности предмета. Например, в сундучке спрятан предмет, название которого обозначает красивый объект живой природы. Дети составляют из букв «В», «Е», «К», «О», «Ц», «Т» слово «цветок», читают его.

4. «Волшебная» буква (цифра, слово, фигура или предметное изображение).

Дети видоизменяют буквы, цифры, слова, достраивают или дорисовывают геометрические фигуры, предметные изображения.

Видоизменение букв. Например, дети составляют букву «У» из двух частей (игра «Конструктор букв»), затем меняют расположение элементов в пространстве и получают буквы «Р», «З» или «Е».

Видоизменение слов. Например, дети превращают название булочки «плюшка» в название небольшой спасательной лодки «шлюпка».

Видоизменение фигур. Например, дети по точкам координатной сетки рисуют контур улыбки (игра «Геовизор»), затем дорисовывают к нему свое лицо таким образом, чтобы было понятно, какое они испытывают в данный момент настроение — веселое или грустное.

5. «Волшебное зеркало».

Дети доделывают или дорисовывают предметные или контурные симметричные изображения с помощью вертикальных, горизонтальных или диагональных линий симметрии («волшебное зеркало»).

Например, дети выкладывают по вертикальной линии симметрии вторую половину заранее подготовленного контурного изображения необычного предмета, называют его — это флакон. Как вы думаете, что в нем может быть необычного? Или Мороз успел сделать только половину узора. Дети вышивают по горизонтальной линии симметрии вторую половину заранее подготовленного узора. Придумывают, на что он похож.

6. Распутывание лабиринтов.

Дети восстанавливают правильную последовательность букв в заданном слове. Для этого цифры по числу букв располагаются в вертикальном ряду слева на доске или игровом поле. Во втором вертикальном ряду находятся буквы в произвольном порядке. Цифры соединены с буквами линиями в виде лабиринта: «1» — первая буква в слове, «2» — вторая и т. д. Дети прослеживают путь от цифр к буквам: а) зрительно; б) тактильно с закрытыми глазами, если линиями являются веревочки (пособие «Разноцветные веревочки»), распутывая лабиринт. Все вместе читают слово, например фамилию известного баснописца — Крылов.

7. «Загадочные» цифры.

Дети находят заданную цифру разными способами и соотносят ее с предметным изображением, персонажем, сюжетом.

В з р о с л ы й. Пес-жонглер начал фотографировать все вокруг. Как вы думаете, какие снимки у него получились?

Дети берут игры «Фонарики» или «Чудо-соты 1» (по желанию), придумывают и составляют предметные изображения или сюжетные картинки.

В з р о с л ы й. Что у кого получилось?

Дети рассказывают содержание своих работ.

В з р о с л ы й. Настало время Песику-жонглеру возвращаться в Фиолетовый Лес, где его ждал Магнолик для вечернего выступления! Веселый воздушный шарик вызвался помочь своему другу. Очень скоро Пес-жонглер оказался в Фиолетовом Лесу, а воздушный шарик полетел дальше по белу свету, чтобы увидеть еще много интересного!

Итоговые вопросы. Откуда прилетели наши сказочные герои? Какая любимая цифра у Песика-жонглера?

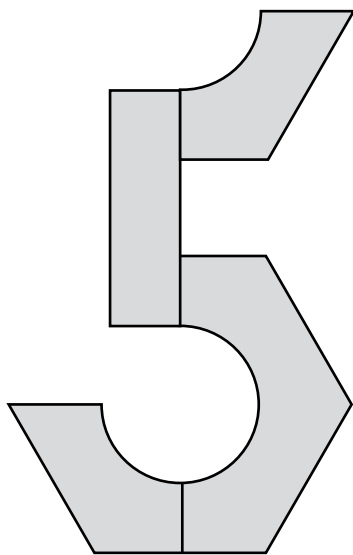


Рис. 1

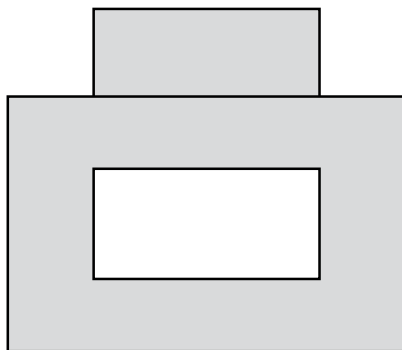


Рис. 2

Как мы праздновали день рождения Пчелки Жужи

Интеграция ОО: «Познавательное развитие» (сенсорное и логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие» (музыка).

Задачи

1. Формировать представления о сенсорных эталонах (цвет и форма); развивать умения понимать соотношение целого и части, решать задачи на поиск геометрических фигур по признакам, действовать по заданным правилам, реализовывать свой замысел, сосчитывать предметы в пределах четырех.

2. Развивать речевую активность детей: желание высказывать пожелания, предположения, рассказывать о творческих замыслах.

3. Развивать умения выполнять произвольные движения под музыку, исполнять танец.

Материал: игры «Чудо-соты 1», «Сложи узор», «Фонарики» (все — по количеству детей), схема цифры 4, коробка или сумка, разноцветные платочки красного, желтого, белого и синего цветов, персонаж Пчелка Жужа.

Ход игровой ситуации

Взрослый. Сегодня у Пчелки Жужи день рождения, и она пригласила нас в гости, чтобы вместе отпраздновать это событие.

Взрослый показывает детям фигуру персонажа.

Взрослый. Что надо взять с собой, когда идешь на день рождения?

Дети высказывают предположения. Все вместе приходят к выводу, что надо приготовить подарок.

Взрослый. Пчелка Жужа давно хотела иметь платок. Как вы думаете, платочек какого цвета обрадует Пчелку — синего, красного, желтого или белого? Почему вы так думаете?

Дети называют цвет, аргументируют свой выбор. Далее берут игру «Сложи узор» и выкладывают игровое поле названного цвета (красного, синего, желтого или белого).

Взрослый. Подарки у нас готовы, пора трогаться в путь.

Дети выполняют любые движения под музыку, напоминающие поездку на автомобиле, поезде, полет на самолете и т. д.

В з р о с л ы й. Мы у Пчелки Жужа. Что бы вы ей пожелали в день рождения?

Дети говорят свои пожелания.

В з р о с л ы й. Таких замечательных пожеланий Пчелка еще ни разу не слышала! Как вы думаете, сколько ей исполнилось лет?

Дети высказывают предположения.

В з р о с л ы й. Жужа, сколько тебе исполнилось лет?

Взрослый подносит к уху фигуру персонажа, делает вид, что слушает.

В з р о с л ы й. Она ответила загадкой.

Дети берут игру «Чудо-соты 1».

В з р о с л ы й. Возьмите соту, состоящую из двух частей. Какого они цвета?

Дети кладут перед собой части зеленой фигуры и называют их цвет.

В з р о с л ы й. Теперь — два прямоугольника. Какого они цвета?

Дети находят два прямоугольника, называют их цвет — оранжевый.

В з р о с л ы й. Пчелке Жужа столько лет, сколько вы положили перед собой фигур.

Дети считают и называют число фигур — четыре.

В з р о с л ы й. Пчелка решила повесить плакат с цифрой «4» на стенку, чтобы все видели, сколько ей исполняется лет, и не спрашивали об этом.

Взрослый раздает детям схему с изображением цифры в масштабе один к одному (рис. 3). Дети составляют цифру «4» приемом наложения частей на образец, используя приготовленные детали.

В з р о с л ы й. Пчелке Жужа так понравились платочки, которые вы ей подарили, что Пчелка предложила с ними потанцевать!

Взрослый берет коробку или сумку, в которой лежат куски квадратной формы точно такого же размера, как поле игры «Сложи квадрат», синего, красного, желтого и белого цветов.

Было бы идеально, чтобы цвет ткани совпадал с цветом тех платков, которые выбрали дети в начале ситуации. Дети исполняют разученный заранее танец или импровизируют под музыку.

В з р о с л ы й. Пчелка Жужа пригласила нас за праздничный стол. Как вы думаете, какие угощения могут лежать на нем?

Дети перечисляют праздничные угощения, затем выбирают любые игры из следующего ассортимента: «Сложи узор», «Фонарики», «Чудо-соты 1», придумывают и составляют из частей силуэты, называют, что у кого получилось.

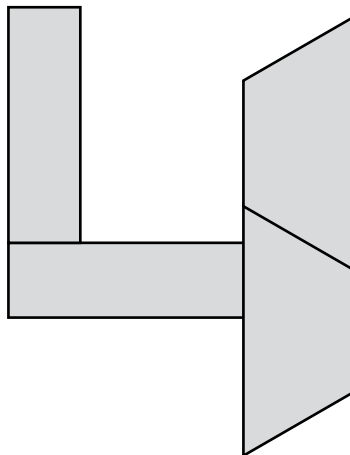


Рис. 3

В з р о с л ы й. Пчелка Жужа была довольна! Ей понравились и подарки, и то, как весело она провела с вами время!

Итоговый вопрос. Что вам больше всего понравилось на дне рождения у Пчелки Жужи?

Как Гусеница Фифа ухаживала за комнатным растением

Интеграция ОО: «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

Задачи

1. Развивать умения решать логические задачи на поиск фигур по признакам, понимать соотношение целого и части, ориентироваться в пространстве; формировать представления о комнатных растениях, их частях и элементарных потребностях.

2. Развивать умения высказываться, отвечать на вопросы, придумывать названия изображениям; обогащать словарный запас.

Материал: игры «Фонарики», «Чудо-соты 1», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) (все — по количеству детей), игра «Фонарики „Ларчик“», пособие «Коврограф „Ларчик“» (приложения «Игровое поле», «Разноцветные веревочки»), четыре схемы различных предметов, персонаж Гусеница Фифа.

Ход игровой ситуации

В з р о с л ы й. Однажды Гусеница Фифа решила купить в магазине комнатное растение. Она подползла к шкафу и стала выбирать сумку для покупки.

Дети берут игру «Фонарики».

В з р о с л ы й. Одна сумка была красной квадратной.

Дети кладут перед собой маленький красный квадрат.

В з р о с л ы й. Вторая сумка была точно такой же по форме и размеру, как первая, но другого цвета.

Дети находят маленький зеленый квадрат и располагают его рядом с красным.

В з р о с л ы й. Какого цвета сумка? Какой формы?

Дети описывают фигуру.

В з р о с л ы й. Третья сумка была точно такой же по форме и цвету, как вторая, но другого размера.

Дети заканчивают ряд большим зеленым квадратом. Педагог выкладывает точно такие же фигуры на игровом поле «Коврографа» (игра «Фонарики „Ларчик“») после того, как дети справятся с задачей. Дети проверяют правильность своих решений. Взрослый может к своим квадратам приделать ручки (пособие «Разноцветные веревочки») для того, чтобы фигуры были похожи на сумки.

В з р о с л ы й. Сколько всего сумок лежало на полке шкафа?

Дети считают и называют число «3».

В з р о с л ы й. Какую сумку Гусенице лучше всего взять для покупок? Почему?

Дети выбирают одну и аргументируют свой выбор.

В з р о с л ы й. Фифа отправилась в универсальный магазин.

Дети изображают поход в магазин.

В з р о с л ы й. В магазине продавалось много разных товаров. Их было так много, что Гусеница Фифа долго не могла найти комнатное растение.

Взрослый прикрепляет к полю «Коврографа» четыре схемы различных предметов (рис. 4), среди которых есть изображение комнатного цветка. Все схемы подготовлены в масштабе 1:1 по количеству детей.

В з р о с л ы й. Где комнатное растение?

Дети берут игру «Чудо-соты 1», самостоятельно выбирают одно изображение из четырех и составляют его приемом наложения частей на графический образец (схему).

В з р о с л ы й. Почему вы решили, что это растение?

Дети аргументируют свой выбор. Взрослый уточняет и обобщает детские высказывания: у растения есть стебель, листья, оно растет в земле, которая находится в горшке.

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа понесла цветок домой.

Дети выполняют движения, имитирующие поход сказочного персонажа с цветком.

В з р о с л ы й. Дома Фифа решила спрятать растение в самый темный и укромный уголок — под кровать. Правильно ли она поступила?

Дети самостоятельно оценивают поведение сказочного героя.

В з р о с л ы й. Утром Гусеница заползла под кровать и увидела, что листочки у растения грустно опустились. Тогда Фифа решила угостить его конфетой.

Дети складывают самостоятельно или по образцу взрослого конфету зеленого цвета с красными уголками (игра «Квадрат Воскобовича», двухцветный).

В з р о с л ы й. На следующий день Гусеница Фифа опять провела свой цветок и обнаружила, что конфета осталась нетронутой, а листочки растения опустились еще ниже. Как вы думаете, почему?

Дети высказывают предположения.

В з р о с л ы й. Как надо ухаживать за комнатными растениями?

Дети с помощью наводящих вопросов взрослого рассказывают о правилах ухода за комнатными растениями. Их надо поставить в освещенное место, регулярно поливать, удобрять, рыхлить землю в горшке.

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа так и сделала. Очень скоро цветок поднял свои листочки, стал быстро расти и даже выпустил бутон. Когда он распустился, Фифа увидела цветок необычной красоты!

Дети берут любые игры по выбору, придумывают и до-страивают из частей изображение цветка к своему растению, называют его.

В з р о с л ы й. Фифе захотелось похвастаться своим красивым цветком и всем его показать.

Итоговый вопрос. Как надо ухаживать за комнатными растениями?

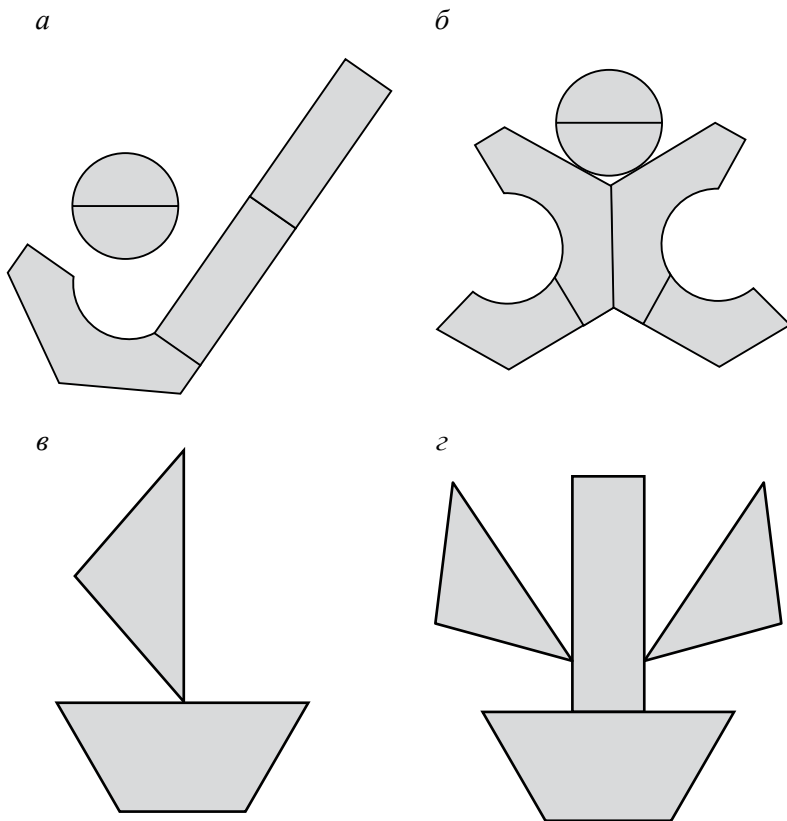


Рис. 4 а, б, в, г

Как Гусеница Фифа узнавала, кто живет в будке

Интеграция ОО: «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

Задачи

1. Развивать умения понимать соотношение целого и части, анализировать графический образец (схему); формировать представления о внешнем облике, месте обитания диких и домашних животных.

2. Развивать умения отвечать на вопросы взрослого, рассказывать о составленных изображениях и собственном жизненном опыте, правильно произносить звукоподражательные звуки, обогащать активный словарь.

Материал: игры «Фонарики», «Чудо-соты 1» (все — по количеству детей), схемы силуэтов «заяц» и «медведь», персонаж Гусеница Фифа, аудиозапись лая собаки.

Ход игровой ситуации

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа приехала к своей любимой бабушке, которая жила в деревне. Увидела около бабушкиного дома будку и решила, что в ней живет...

Взрослый раздает детям схему силуэта «заяц» (рис. 5). Дети составляют изображение приемом наложения частей на графический образец (игра «Фонарики»).

В з р о с л ы й. Кто, по мнению Гусеницы Фифы, живет в будке?

Дети называют изображение — заяц.

В з р о с л ы й. Как вы догадались, что это заяц?

Дети перечисляют части тела, характерные для этого животного: длинные уши, круглый хвост.

В з р о с л ы й. Где на самом деле обитает заяц?

Дети отвечают на вопрос. Можно поговорить с ними об особенностях образа жизни этого животного.

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа отправилась на прогулку по улице и вдруг услышала вот такие звуки...

Взрослый включает аудиозапись лая собаки.

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа подумала, что лает...

Взрослый раздает детям схему силуэта «медведь» (рис. 6). Дети составляют изображение приемом наложения частей на графический образец (игра «Чудо-соты 1»).

В з р о с л ы й. Кто, по мнению Фифы, лаял?

Дети называют животное — медведь.

В з р о с л ы й. Где на самом деле обитает медведь? Какие звуки он издает?

Дети отвечают на вопросы. Взрослый может поговорить с ними об особенностях жизни этого животного. Затем все вместе показывают, как ходит медведь, издают звукоподражательные звуки. Взамен можно выполнить какие-нибудь ритмические движения под музыку на тему «Медведь» или поиграть в подвижную игру.

В з р о с л ы й. Так кто на самом деле может жить в будке и лаять?

Дети называют животное, затем берут любые игры, придумывают и составляют изображения собаки. Затем описывают ее, дают кличку собаке, рассказывают о своих домашних питомцах, если они есть.

В з р о с л ы й. Фифе захотелось иметь собаку. Но вот появилась ли она у нее, мы узнаем в следующий раз.

Итоговый вопрос. Каких животных Гусеница Фифа представляла вместо собаки?

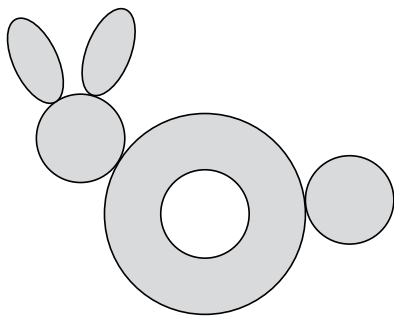


Рис. 5

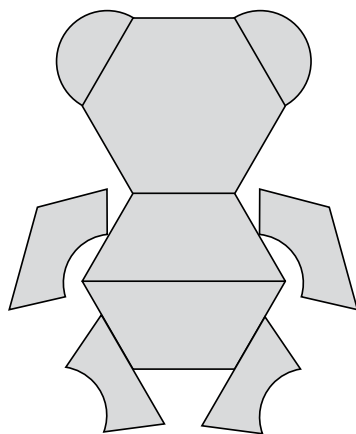


Рис. 6

Как у Гусеницы Фифы появилась собака

Интеграция ОО: «Познавательное развитие» (логико-математическое развитие и освоение представлений о мире природы), «Речевое развитие».

Задачи

1. Развивать умения воспринимать задачу на слух, решать задачи на поиск фигур по признакам, понимать пространственные отношения и соотношение целого и части, действовать по словесной инструкции; обогащать представления о домашних животных, их строении и условиях содержания.

2. Развивать умения отвечать на вопросы взрослого, рассказывать о своих впечатлениях.

Материал: игры «Черепашки „Пирамидка“», «Фонарики» (все — по количеству детей), игра «Черепашки „Ларчик“», пособие «Коврограф „Ларчик“» (приложение «Игровое поле»), персонаж Гусеница Фифа.

Ход игровой ситуации

В з р о с л ы й. Гусеница Фифа мечтала о собаке. У вас есть дома собака?

В ходе предыдущей игровой ситуации дети рассказывали о своих домашних питомцах, поэтому можно просто придать эмоциональную окраску этому событию.

В з р о с л ы й. Собака все не появлялась. И тогда Фифа решила составить ее изображение из частей игры «Черепашки».

Дети берут игру «Черепашки „Пирамидка“» и снимают со стержней все детали.

В з р о с л ы й. Сначала Фифа взяла три большие черепашки зеленого, желтого и синего цветов и положила их в ряд: сначала — зеленую, потом — желтую, за желтой — синюю.

Дети выкладывают фигуры плотно в ряд — зеленая, желтая, синяя. Взрослый составляет силуэт из частей игры «Черепашки „Ларчик“» на игровом поле «Коврографа» одновременно с детьми.

В з р о с л ы й. Потом Фифа использовала двух средних черепашек — оранжевую и голубую. Она разместила над зеленой оранжевую, над оранжевой — голубую.

2. Развивать физические качества: координацию, выносливость, силу, быстроту реакции, скорость и чистоту движений; умения правильно выполнять основные и спортивные упражнения.

3. Развивать умения взаимодействовать друг с другом в совместной деятельности, поддерживать и сопереживать своей команде, стремиться к общему результату.

4. Активизировать речь детей: высказывать предположения, аргументировать выбор, отгадывать загадки; развивать умения анализировать слова, соотносить звук и букву, выбирать заданную букву среди множества других.

Материал: игры «Чудо крестики 3», «Прозрачный квадрат», «Конструктор букв 1» (все — по количеству детей), пособие «Коврограф „Ларчик“» (приложение «Игровое поле»), спортивные атрибуты, все персонажи Фиолетового Леса.

Ход досуга

Дети входят в зал под любую музыку и встают врассыпную.

В з р о с л ы й. Сегодня в Фиолетовом Лесу проходят зимние соревнования. На них надо показать ловкость, быстроту, умение решать интеллектуальные задачи. Вы готовы к таким испытаниям?

Дети отвечают.

В з р о с л ы й. Сегодня соревнуются две команды — Девочки Дольки и Малыша Гео. В команде Девочки Дольки — девочки, в команде Малыша Гео — мальчики.

Дети делятся на две команды по гендерному признаку.

В з р о с л ы й. Давайте знакомиться. Команда Девочки Дольки, ваше приветствие!

Девочки хором кричат: «Ура!»

В з р о с л ы й. Команда Малыша Гео!

Мальчики хором кричат: «Ура!»

В з р о с л ы й. Состязания собрались посмотреть все жители Фиолетового Леса.

Взрослый показывает заранее прикрепленные к игровому полю «Коврографа» или расположенные на столе фигуры всех персонажей, кроме Малыша Гео и Девочки Дольки.

В з р о с л ы й. Три жителя Фиолетового Леса будут представлять жюри. Как вы думаете, кто из сказочных героев сможет правильно и справедливо оценить все состязания?

Дети выбирают трех персонажей, аргументируют свой выбор. За сказочных героев будут судить три сотрудника детского сада.

В з р о с л ы й. Зимние соревнования не могут проходить без снега. Чем больше снега, тем лучше. Первое состязание — каждой команде надо придумать и составить как можно больше снежинок.

Дети берут игру «Чудо-крестики 3».

В з р о с л ы й. Соревнования начинаются! Поможем зиме, добавим снежинок. Время пошло!

Время для конструирования — 5 минут. Побеждает та команда, у которой снежинок окажется больше. Судьи могут добавить очки за красоту и оригинальность составленных силуэтов.

В з р о с л ы й. Пока судьи подводят итоги первого конкурса, мы поиграем в игру «Фигурная ходьба».

Дети по сигналу взрослого в рассыпную ходят разными видами ходьбы, затем перестраиваются в две шеренги.

В з р о с л ы й. Следующее состязание. Надо найти среди разложенных букв и показать первую букву слова-отгадки.

Взрослый показывает разложенные буквы (игра «Конструктор букв») «Л», «Б», «А», «К», «Ж» (набор букв, кроме «Л», не принципиален, количество — от четырех). Буквы лежат с двух сторон, чтобы было удобно игрокам каждой команды.

В з р о с л ы й. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее и правильно объяснит выбор буквы. Слушайте загадку.

Две новые кленовые
Подошвы двухметровые.
На них поставил две ноги —
И по большим снегам беги.

Дети находят первую букву слова «лыжи» и объясняют, почему выбрали именно ее. Команде-победительнице присуждается очко.

В з р о с л ы й. А теперь соревнование «Ходьба на лыжах».
Судьи оценивают правильность и быстроту выполнения движений.

В з р о с л ы й. Продолжаем соревнования! Загадка.

На дворе с утра игра —
Разыгралась детвора.
Крики: «Шайбу!», «Мимо!», «Бей!»
Значит, там игра...

Дети называют отгадку: «Хоккей».

В з р о с л ы й. Где играют в хоккей?

Дети называют «каток».

В з р о с л ы й. Следующее состязание! Надо подготовить катки для хоккея.

Взрослый располагает на игровом поле «Коврографа» силуэтную схему катка — прямоугольник из квадратов, которые составляются из льдинок. Первый ряд — пять квадратов, второй ряд — пять квадратов (рис. 55).

В з р о с л ы й. Каток надо составить из нетающих льдинок. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее.

Время для конструирования — 5 минут. Каждая команда берет по одной игре «Прозрачный квадрат» и составляет один каток. Если детей в команде много, можно разделить их на подгруппы. Дети помогают друг другу, ведь важен результат команды, а не подгруппы. Жюри подводит итоги.

В з р о с л ы й. Следующее состязание «Забей шайбу».

Проводится игра «Забей шайбу», судейская команда оценивает правильность выполнения движений и количество забитых шайб.

В з р о с л ы й. Соревнования подходят к концу. Пока судьи подводят итоги, проведем викторину о жителях Фиолетового Леса.

Фигуры сказочных героев располагаются так, чтобы их было хорошо видно.

Вопросы к детям: кто из персонажей любит цветы? Кто плавает? Кто летает? Кто ходит босиком? Кто лучше всех знает цифры? Кто лучше всех знает буквы? Кто любит показывать фокусы? У кого есть карманы на одежде? Кто не носит одежду?

Кто надел носки? У кого синий головной убор? У кого есть украшения? Кто часто ошибается? Кто самый веселый? Кто самый умный? Кто часто расстраивается?

В з р о с л ы й. Наше уважаемое жюри готово назвать победителя соревнований. Какая команда оказалась самой быстрой, ловкой, сообразительной и находчивой?

Судьи называют победителей, но призы выдаются всем.

В з р о с л ы й. До новых встреч на спортивных соревнованиях в Фиолетовом Лесу!

Дети уходят из зала под любую музыку.

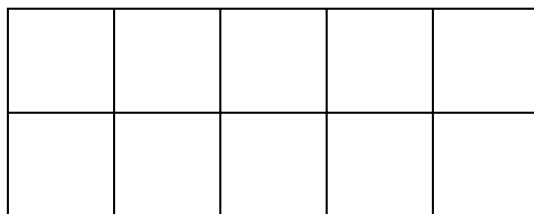


Рис. 55

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ К ШКОЛЕ ГРУППА

Как Зима принесла подарки в Фиолетовый Лес

Интеграция ОО: «Познавательное развитие» (освоение представлений о мире природы и логико-математическое развитие), «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие» (мир социальных отношений), «Художественно-эстетическое развитие» (музыка).

Задачи

1. Обогащать представления детей о характерных признаках зимы, формировать положительное восприятие суровых климатических условий.

2. Развивать умения понимать и называть пространственные характеристики предмета относительно других, ориентироваться на плоскости, понимать соотношение целого и части, алгоритма расположения частей на игровом поле, воспринимать условия задачи на слух.

3. Формировать монологические и диалогические формы речи, развивать речевое творчество, умения придумывать эпитеты, конструировать буквы из частей по схеме, составлять слово из заданных букв.

4. Развивать умения выполнять движения под музыку.

5. Обогащать опыт сотрудничества, дружеских взаимоотношений во время коллективной деятельности, развивать умения отражать свои эмоции в речи.

Материал: игры «Конструктор букв 1», «Прозрачный квадрат», «Шнур-затейник», «Волшебная восьмерка 1» (все — по количеству детей), игры по выбору детей, пособие «Коврограф „Ларчик“» (приложения «Игровое поле», «Разноцветные квадраты»), силуэтная схема изображения «снежинка», диск к программе «Ритмическая мозаика» А. И. Бурениной.

Предварительная работа: разучивание танца «Снежинки и вьюга» на муз Л. Делиба (из программы «Ритмическая мозаика» А. И. Бурениной), песни «Три белых коня» (муз. Е. Крылатова, сл. Л. Дербенева).

Ход досуга

В з р о с л ы й. Однажды в Фиолетовый Лес пришла загадочная гостья. Как вы думаете, кто это был?

Дети высказывают предположения.

В з р о с л ы й. Чьи предположения были верны мы узнаем, когда составим имя гостьи Фиолетового Леса из букв.

Дети будут составлять слово «зима», поэтому ребят надо разделить на подгруппы по четыре человека в каждой. Для каждой подгруппы заранее готовятся игры «Конструктор букв 1» и схемы букв «З», «И», «М», «А». Дети берут игру, схему и конструируют буквы, каждый — свою.

В з р о с л ы й. Какая подгруппа быстрее составит имя гостьи Фиолетового Леса?

Дети составляют слово «зима» из подготовленных букв, заранее не зная его. Побеждает та подгруппа, которая сделает это быстрее остальных.

В з р о с л ы й. Зимушка-зима! Какая она?

Дети подбирают прилагательные к слову «зима».

В з р о с л ы й. В сказочный Фиолетовый Лес Зима принесла с собой подарки — то, что ее всегда сопровождает. Сейчас мы узнаем, что это было.

На игровом поле размещаются разноцветные квадраты в два ряда, по четыре в каждом. Первый ряд — фиолетовый, зеленый, синий, желтый. Второй ряд — красный, белый, оранжевый, серый.

В з р о с л ы й. Подумайте, но не называйте, какой цвет обычно характерен для зимы. Теперь вам надо указать местоположение квадрата «зимнего» цвета относительно других квадратов. Где он находится?

Традиционно зима ассоциируется с белым цветом, поэтому дети должны назвать пространственные характеристики белого квадрата. Например, этот квадрат под зеленым. Или он справа от красного. Желательно выслушать несколько вариантов пространственной ориентировки белого квадрата. Выслушав несколько детских ответов, взрослый подводит итог — это белый квадрат.

В з р о с л ы й. Почему зима белая?

Дети высказывают предположения.

В з р о с л ы й. Кроме белого, есть еще несколько цветов, которые подходят Зимушке-зиме. Как вы думаете, какого цвета эти квадраты и почему?

Дети называют другие цвета, аргументируют свой выбор. Например, это может быть синий цвет, потому что небо темно-синего цвета. Или серый цвет, потому что рано темнеет. (И т. д.)

В з р о с л ы й. Зима прихватила с собой еще что-то, без чего ее нельзя представить. Сейчас мы узнаем, что это было.

Взрослый прикрепляет к игровому полю «Коврографа» схему (рис. 56), дети берут игру «Прозрачный квадрат» и составляют силуэт путем накладывания пластинок («льдинок») друг на друга. Затем называют силуэт — снежинка.

В з р о с л ы й. Это был второй подарок Зимы. Но был еще и третий! Она принесла с собой холодный северный ветер. Ветер подул и закружил снежинки...

Дети исполняют танец «Снежинки и вьюга».

В з р о с л ы й. Ветер так сильно дул, что образовались...

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3	Подготовительная к школе группа (седьмой год жизни)	81
Интеграция образовательных областей	9	Конспекты интегрированных досугов и праздников	111
Приемы организации проблемно-поисковой деятельности детей	18	Младшая группа (четвертый год жизни).....	111
Конспекты интегрированных игровых ситуаций	26	Средняя группа (пятый год жизни).....	117
Вторая младшая группа (четвертый год жизни).....	26	Старшая группа (шестой год жизни).....	137
Средняя группа (пятый год жизни).....	39	Подготовительная к школе группа	153
Старшая группа (шестой год жизни).....	50	Литература	175

Главный редактор С. Д. Ермолаев
Редактор Е. А. Ушакова
Художник С. В. Сергачева
Корректоры: Т. В. Никифорова, Н. И. Григорьева
Дизайнер А. В. Чипчикова
Верстка А. Л. Сергеенок

ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»,
197348 СПб., а/я 45. Тел.: (812) 303-89-58
E-mail: detstvopress@mail.ru
www.detstvo-press.ru

Представительство в Москве: МОО «Разум»,
127434 Москва, Ивановская ул., д. 34.
Тел.: (499) 976-65-33
E-mail: razum34@gmail.com
www.raz-um.ru

Служба «Книга — почтой»:
ООО «АРОС-СПб»
192029, Санкт-Петербург, а/я 37
Тел. (812) 973-35-09
E-mail: arosbook@yandex.ru

Подписано в печать 11.10.2017.
Формат 60×90 ¹/₁₆. Бумага офсетная. Печать офсетная.
Гарнитура Таймс. Усл. печ. л. 11,0. Тираж 10 000 (1-й завод 1500) экз. Заказ №

Отпечатано с готовых файлов заказчика
в ОАО «Первая Образцовая типография»,
филиал «УЛЬЯНОВСКИЙ ДОМ ПЕЧАТИ».
432980, г. Ульяновск, ул. Гончарова, д. 14.