**Картотека игр и упражнений по развитию мышления дошкольников старшего возраста.**

Задания на обозначение предметов.

1. «Придумай сам»- учить детей видеть в различных предметах возможные заместители . Действие замещения.

2. «Зверюшки на дорожках»- учить детей пользоваться заместителями - уметь соотносить картинки с определенными значками. Действие замещения.

3. «Загадки и отгадки» - учить детей соотносить речевую форму описания предметов с графической. Замещение речи графической формой.

4. « Солнышко и дождик »- учить детей обозначать один предмет с помощью другого (домиком может быть стульчик, угол комнаты, отделенный натянутой веревкой, расчерченные мелом круги). Действие игрового замещения.

5. «Мышеловка» - показать детям, что при помощи действия можно обозначить предмет. Действие игрового замещения.

Задания на анализ строения предмета:

1.«Сложи картинку», «Танграм» - учить детей анализировать элементарную контурную схему. Действие построения модели.

2. «Нарисуй картинку палочками»- учить детей схематически изображать различные предметы или сюжеты с помощью палочек разной длины. Действие построения и применения модели.

3.«Пирамидки» - учить детей анализировать строение предмета с помощью его схематического изображения. Моделирующее перцептивное действие.

4. «Звезды на небе»- учить детей соотносить схематическое изображение предмета с художественным. Познакомить с символикой некоторых созвездий. Действие по моделированию пространственных отношений.

5. «Веселые человечки»- Учить детей анализировать элементарную схему . . Действие по моделированию пространственных отношений.

Задания на выделение пространственных отношений:

1.«Кукла Маша купила мебель» - учить детей ориентироваться в пространстве с помощью элементарного плана. Действие по моделированию пространственных отношений.

2. «Куда спрятался жучок?»- учить детей свободно пользоваться планом. Применение пространственной модели.

3. «Найди игрушку» - учить детей ориентироваться по плану в групповой комнате. . Применение пространственной модели.

4. «Секреты»- учить детей ориентироваться пол плану на участке детского сада. Применение пространственной модели.

Задания на создание новых образов.

1. «Какая игрушка?»- развивать воображение детей, учить представлять себе предметы по их схематическим изображениям. Овладение применение и построением пространственных отношений.

2. «Что это такое?» «На что это похоже?»- учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков предметов. Овладение применение и построением пространственных отношений.

3. «Волшебные картинки», «Перевертыши» - учить детей создавать образы на основе схематичного изображения. Моделирование пространственных отношений.

Задания на использование логических отношений:

1. «Кто веселее?»- учить детей располагать предметы в заданной последовательности . Моделирование пространственных отношений.

2. «Угадай, как нас зовут?»- учить расшифровывать слова предложенным способом (символическое замещение). Выделять в слове первый звук. Моделирование логических отношений. Моделирование звукового состава слова.

**Картотека игр и упражнений по развитию памяти дошкольников старшего возраста** (картотека игр, направленных на развитие памяти у детей дошкольного возраста).

Игра «Рассказываем сказку».

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.

1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.

2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

Упражнение «Запомни слова»

Цель: развитие слуховой механической памяти

Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд. 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.

Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.

Упражнение "10 цифр"

Ребенку называется 10 цифр. Ребенок должен постараться запомнить их в том порядке, в каком они назывались.

Например: 9 3 7 10 4 1 6 8 2 5

Игра «Гуляем по лесу».

Цель: развитие зрительной памяти;

Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка.

Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь

Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

Игра «Запахи и звуки»

Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.

Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?

Игра «Вкус и запах»

Цель: развитие обонятельной памяти.

Задание № 1: Представь лимон.

Каков он на вкус?

Вспомни как пахнет лимон? Расскажи об этом.

Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 2: нарисуй лимон.

Задание № 3: представь апельсин.

Каков он на вкус?

Вспомни как пахнет апельсин.

Какого цвета апельсин?

Представь что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 4: нарисуй апельсин

Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.

Игра «Загадки»

Цель: развитие слуховой памяти

Я загадаю тебе загадку, а отгадку прошу нарисовать.

Внимание! Что за зверь лесной

Встал, как столбик под сосной

И стоит среди травы,

Уши больше головы (заяц)

Задание №1: Какими словами можно рассказать про зайца.

Задание №2: Вспомни и повтори загадку?

Игра «Экран».

Цель: развитие зрительной памяти.

На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5. после этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот кто увидел изменения, поднимает руки и называет.

Игра «Видеоскоп».

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

Дети сидят в кругу. По кругу передается одна за другой 1 – 2 (позже более) открыток. Примерно через каждые 10 секунд, педагог дает сигнал (хлопок) и дети передают своему соседу справа открытку и получают другую. Когда открытки прошли по кругу 2 -3 раза их откладывают в сторону. Попросите детей вспомнить и рассказать, что изображено на 1-ой открытки и так далее. Остальные добавляют, то что кто-то забыл.

Игра «Опиши предмет»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.

2. выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал)

Игра «Запомни картинки»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

Для этой игры надо заранее заготовить 10 - 12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми. Играющие рассматривают картинки, убираются и все называют те картинки, которые запомнили. Можно назвать по очереди по одной картинке выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими

Игра «Пересказ по кругу»

Цель: развитие слухового запоминания

Ведущий читает текст, участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков, далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе слушают текст еще раз и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки

Игра в слова

Цель: развитие слуховой памяти

Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!

Сокол, сито, сосна, старик, сарай, Снегурочка.

Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.

Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.

Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.

Игра «Запоминаем вместе».

Цель: развитие слуховой памяти.

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье и т. д.

Это упражнение рекомендуется проводить неоднократно.

Игра «Вспомни пару».

Цель: развитие смысловой памяти

Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.

1 ряд: кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер.

2 ряд: жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, рыба – пожар, топор – кисель, замок – время, спички – овца, голубь – отец, лепка – трамвай, сапоги – котел, расческа – вечер, кольцо – завод, чашка – море.

Игра «Пары картинок».

Цель: развитие смысловой памяти

Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин. Уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки назвал те которые убраны.

Варианты рассказов для запоминания.

Цель: развитие слуховой памяти.

№ 1. Жил был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро – быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку и она перестала болеть.

№ 2. Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.

№ 3. Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.

Игра «Слушай и исполняй»

Цель: развитие двигательной памяти.

Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.

Игра «Пара слов».

Цель: развитие смысловой памяти

Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6 слов). Предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например: кошка – молоко, мальчик – машина. Попросите ребенка запомнить вторые слова. Затем называете первое слово, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными связями.

Упражнение «Осень».

Цель: развитие смыслового запоминания

Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать, то о чем говорится в этом стихотворении.

Миновало лето

Осень наступила,

На полях и в рощах

Пусто и уныло

Птички улетели,

Стали дни короче.

Солнышко не видно,

Темны, темны ночи.

После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается.

**Картотека игр по развитию творческого воображения**

«Цепочка слов».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, путем вызова звуков и образов, ассоциаций и воспоминаний, представлений и мечт.

Ход игры:

Детям предлагается составить длинный поезд из слов – каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой, то есть каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Пример:

Воспитатель: Зима – какая? (ставит вагончик - зима).

Дети: Снежная, холодная (ставят два вагончика).

Воспитатель: А что бывает еще холодным?

Дети: Мороженное, лед, снег, ветер (на каждое слово ставится вагончик).

Воспитатель: (отталкиваясь от последнего слова) А ветер какой?

Дети: Северный, сильный…

Воспитатель: А кто еще может быть сильным? И т.д. пока детям не надоест или не закончатся вагончики.

Вариант игры:

Вагончики могут быть разного цвета. Каждый ряд столов или подгруппа детей имеет свой цвет. Во время ответов детей помощник воспитателя или более старший ребенок ставит вагончик определенного цвета. В конце игры подсчитывают, какая подгруппа или ряд набрали больше вагончиков (у кого поезд длиннее), те и выиграли.

«Бином фантазии».

Цель игры:

Активизировать воображение, стремясь установить между двумя, чуждыми друг другу, словами родство, создать единое, в которых оба чужеродных элемента могли существовать. В «биноме фантазии» слова берутся не в их обычном значении, а высвобожденными из языкового ряда, в котором они фигурируют повседневно.

Ход игры:

На столах лежат карточки (рисунком вниз). В каждой стопке разные картинки: одежда, животные, мебель и т.д.

Вызванные двое детей берут из стопочки по одной карточке и показывают детям. Воспитатель предлагает соединить слова, обозначающее нарисованное на картинке.

Самый простой способ их соединить – это прибегнуть к предлогам. Чтобы было наглядно. Можно манипулировать карточками.

Пример:

Дети вытащили карточки «пес», «шкаф». Карточка «пес» располагается в середине, а карточка «шкаф» то сверху, то внизу, то справа, то слева и т.д. Дети называют расположение карточек, могут придумать и свои сочетания слов: «шкаф пса», «пес в шкафу» и т.д.

Каждое из этих словосочетаний может служить основой для рассказа или ситуации, придуманной детьми.

Можно использовать оператор РВС – увеличим пса до колоссальных размеров: он будет охранять шкаф, нося его в зубах. Или у пса на шее вместо медалей висят шкафы.

Шкаф огромный – пес сидит в замочной скважине, никого не пускает в шкаф и т.д.

Дети могут составить свой рассказ или выбрать любое сочетание слов. Можно предложить нарисовать иллюстрации к рассказу. По ходу рисования рассказ обрастает новыми подробностями.

Можно использовать коллективный способ обучения – двое или несколько детей составляют один рассказ, иллюстрируют его, затем один из детей рассказывает его остальным детям.

«Полиномы фантазии».

Цель игры:

Развитие фантазии, творческого воображения. В отличие от «Бинома фантазии» в этой игре «отстранения» слов доводится до крайности.

Ход игры:

I вариант:

У детей на столах самые разнообразные предметы и сюжетные картинки, рисунком вниз. Воспитатель задает вопрос, дети по очереди переворачивают карточку, стараясь, исходя из того, что на ней изображено, ответить на вопрос. Не справившемуся помогает сосед. Воспитатель задаёт второй вопрос – порядок ответа такой же. Вопросы:

Кто (что) изображён? (изображено?)

Где находится?

Из чего состоит?

Что делает?

Что говорит? (Что отвечает?)

Эти же вопросы можно отнести к прошлому и будущему (предполагаемому) состоянию рассматриваемого предмета (объекта).

В конце игры можно попытаться придумать один рассказ на всех, используя ответы детей.

II вариант:

Дети загадывают любое слово из трех букв. Можно использовать опять карточки с предметами. Делим это слово на звуки и придумываем слова, только на этот звук. Придуманные слова записываются на доске столбиком под каждой буквой, или обозначаются символом, или выставляется картинка. Потом произвольно выбираются слова по одному из каждого ряда и с ним составляется предложение. Это предложение может быть опорным для сочинения рассказа (составить несколько предложений, попытаться объединить их одним сюжетом).

Когда дети усвоят эту игру её можно усложнить: для первого звука подбирают слова, обозначающие предмет (существительное); для второго звука – слова, обозначающие свойства или состояния предметов (прилагательное или образованное от него наречие), при этом детям говорим «какой?», «как?»; для третьего звука – слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?» (глаголы).

Этот вариант игры лучше проводить в подготовительных группах или в логопедических группах, когда дети знакомятся со звуковым анализом слов.

Пример:

Дети придумали слово «Дом». Д О М

Дым Ослик Мыло

Диван Оса Мяч

Душ Окно Маска

Дырка Огонь Магазин

Д О М

Дорога Огромный Моет

Дым Очаровательный Мяукает

Дерево Открытый Мечтает

Дача Обманутый Мучается

Диван Осторожно Мигает

Дети составляют предложения или из слов по заданию, или произвольно по желанию детей, например – 1,3,2: «дорога», «открытый», «мяукает». Далее придумывается предложение с этими словами, например: «На открытой дороге во время дождя мяукает котенок». Или, например, для сочетания 5- 5- 5 («диван», «осторожно», «мигает») придумать фантастический рассказ, оттолкнувшись от этого сочетания.

«Произвольный префикс».

Цель игры:

Развитие воображения, одним из способов словотворчества – деформирование слова за счет ввода в действие префикса- предлога.

Ход игры:

На одном из векторов (осей) морфологической таблицы расположите предлоги: не, зам, мини, макси…, на другом слова предложенные детьми, обозначающие предметы. Из сочетания, полученного соединением предлога и слова, сочиняется предложение и далее рассказ.

Пример:

слова

не

зам

мини

макси

нож

ненож

замнож

мининож

максинож

кот

некот

замкот

миникот

максикот

бегемот

небегемот

замбегемот

минибегемот

максибегемот

одеяло

неодеяло

замодеяло

миниодеяло

максиодеяло

Рассмотрим на примере: нож – ненож. Если рассмотреть функцию ножа – разделять, разрезать, значить ненож может добиться того же результата, но как-то иначе, например, колет, прожигает. Как пользоваться таким «ножом»? Для чего мы будем его использовать? И т.д.….

Можно придумать целую страну, используя отрицательные предлоги. Например: «замкот» - заместитель кота- это кто? Что он делает? Какой он?

«минибегемот» - как будет жить такой «бегемотик»? в реке? А что для него будет «рекой»? А что он будет есть? «Максиодеяло»- это одеяло, укрывающее всех – что выполняет эту функцию? Вода в море, укрывающая все морские растения, снег - зимой, атмосфера - земной шар…

Можно в эту игру играть и на математике, прибавляя к произвольно взятым словам числительные: для коровы – «трёхкорова», это какая корова? Сколько у неё голов, ног, хвостов? Для чего ей нужны три хвоста?..

Неплохо повторить с детьми деление целого на части, добавляя к словам: полу -, четверть -,треть -…Например, ложка – полуложка: это может быть полложки,а как ею пользоваться? Можно рассмотреть по функциям – содержит ложка еду только до половины, как быть? Или что–то может содержать, а что–то нет, почему? Для чего?...

«Творческая ошибка».

Цель игры:

Учить детей фантазировать, с помощью орфографических ошибок.

Ход игры:

У каждого ребенка есть слова, которые он в детстве (особенно раннем) произносил неправильно, иногда он их помнит, так как родители часто их вспоминают, как забавные. Предложить детям вспомнить их и подумать, что они могли означать в таком произношении?

Пример:

«каклетка» - прыгающая котлетка, «лесапед» - велосипед, состоящий из веток; велосипед, который ездит только по лесу или только по деревьям…

Можно целенаправленно заменить одну букву в слове на другую: собака – «бобака», уже фантастическое животное, но характер собачий или совершенно другой?

Мыло – «дыло»,это такое мыло, которое моет все до дыр или дышащее мыло, им мылишься, а оно дышит, становится ещё больше….

«Фантастические гипотезы».

Цель игры:

Развитие фантазии, творческого воображения.

Ход игры:

Детям задаются вопросы: «Что было бы, если…?»Для постановки вопроса берутся первые попавшиеся подлежащее и сказуемое. Их сочетание и дает гипотезу, на основе которой можно работать. Предложите детям поразмышлять: «Что было бы, если бы…?»дальше называется любой предмет и любое действие.

Можно предложить детям самим придумать нелепые вопросы, а желающие на них отвечают, придумывая свою историю.

Пример вопросов:

«Что было бы если внезапно исчезло солнце?»

«Что было бы, если бы исчезли все взрослые?»

«Что было бы, если бы к нам пришел крокодил? Слон?»

«Оживление предметов».

Цель игры:

Учить детей сочинять истории, рассказывая сказки или рассказы о тех предметах, которыми они учатся манипулировать.

Ход игры:

Можно играть с самыми маленькими детьми, но тогда сочинять придется самим, а вот с более старшими можно сочинять истории, только натолкнув их на объект оживления, или оттолкнуться от их наблюдения.

Необходимо подключать старших детей к рассказыванию сказок малышам.

Пример:

I вариант:

Рассмотрим на примере кормления детей.

Воспитатель рассказывает и показывает: «Жила- была ложка. Она была маленькая, не знала куда и как нести еду и все время попадала не туда, куда нужно. Вот пошла она за кашей для Тани (черпает кашу из Ваниной тарелки). Правильно ложка берет кашу? (дети исправляют). А у вас ложки умные? Как они достают кашу? Из ваших тарелок? Ой, у Пети ложка пошла гулять и не попала в рот Заблудилась? Пусть ваши ложки покажут Петиной, куда надо нести кашу».

Аналогично можно сочинить сказку про пуговицу, которая не знала, как попасть в свой домик, лезла в карман, под воротник.

С более старшими детьми можно оживлять любой предмет и предложить придумать сказку, рассказ.

Главная задача воспитателя в том, чтобы вовремя увидеть, на чем в данный момент сосредоточены интересы ребенка.

II вариант:

Можно назвать «Путешествие по собственному дому (группе)».

Как уложить малышей спать? Расскажите им сказку про кровать: «Жила была кровать, которая не давала мальчику спать, скакала под потолок, выбегала на площадку и падала с лестницы. Бывают кровати с моторами, они ездят в дальние края охотиться за крокодилами. Бывает говорящая кровать, которая рассказывает разные истории…»

Ребенок плохо сидит на стуле постоянно раскачивается. Расскажите ему рассказ про стул, который перебирая 4 ножками , бегал за трамваем. Он опаздывал и очень спешил. Вдруг одна ножка отвалилась и стул потерял равновесие. К счастью, один прохожий вовремя подхватил отвалившуюся ножку и приставил её. «Кто же тебе сломал ножку?» - спросил он. «Хозяин» - опустив спинку, ответил стул.

Можно придумывать интересные истории, составляя бином – оживший предмет + игрушка.

Главное в игре – предоставить ребенку придумывать историю самому, вовремя подключиться к игре, дать ей новое направление или сюжет. Но главное – желание ребенка творить.

«Конструирование загадки».

Цель игры:

Развитие воображения и логического мышления.

Ход игры:

Правила конструирования загадок: отстранение – ассоциация – метафора.

Рассмотрим на примере конструирования загадки о шариковой ручке.

1 операция:

мы должны дать ручке определение, словно видим её в первый раз.

Пример:

Это пластмассовая палочка, которая может провести след на белой бумаге.

2 операция:

Помимо листа бумаги, который мы упомянули, светлой поверхностью может быть и стена дома и снежное Поле.

Пример:

По аналогии то, что на белом листе выглядит как «черный знак», на «белом поле» может чернеть в виде тропинки.

3 операция:

Теперь мы можем дать метафорическое определение.

Пример:

«Это нечто такое, что прочеркивает черную тропу на белом поле».

4 операция (необязательная):

Состоит в том, чтобы облечь таинственное определение предмета в максимально привлекательную форму. Нередко загадке придают форму стиха.

Пример:

«Он на белом-белом фоне

Оставляет черный след».

Примеры загадок, составленных детьми:

«То шарик, то щетка, колючий, как иголка».(ежик)

«Водичку пьет, нам тень дает, от солнца прячет, листьями машет».(Дерево)

«Сверху красиво, внутри сладко, развернешь, как шоколадка».(Конфетка)

«Создание лимерика».

Цель игры:

Развитие творческого мышления, воображения посредством создания лимерика (английский вариант организованной нелепицы).

Ход игры:

Детям объясняем технику создания стихотворения, но говорим, что оно должно быть немного сказочным, загадочным, можно использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.

Первая строчка: выбор героя.

Вторая строчка: характеристика героя или его действие.

Третья строчка: реализация действий (как герой это сделал).

Четвертая строчка: выбор конечного эпитета или свое отношение к герою

Пример:

Вот стихи, сочиненные детьми:

«Красно – синий медвежонок

По небу летал,

Лапами, как крыльями махал,

Птичек всех перепугал»

(Вася Новоселов)

«Однажды серый добрый ежик

Иголки детям все раздал.

А чтоб от лисы спрятаться,

Иголки на спине нарисовал»

(Катя Коробкина)

«Снеговик пришел к нам в группу,

Сел за стол, поел посуду.

Потом съел наш весь обед

И растаял под конец»

(Старшая группа – все вместе)

«Лжезагадки».

Цель игры:

Учить детей отгадывать загадки, развивать внимание, творческое воображение.

Ход игры:

Предложить детям загадки, ответ которых содержится в самом стихе, но внимание отводится в сторону.

Само собой разумеется, что если загадывать детям 2-3 подобные лжезагадки, то на следующих они легко в ловушку не попадутся, ответ дают очень быстро. Но удовольствие получают огромное. Загадывают их потом товарищам, повторяют многократно и сами же смеются и наслаждаются замешательством отгадывающего.

Пример:

«Стоит дом, одна крыша пологая, другая с сильным скатом. В середине крыши гнездо. Оно дырявое. В гнездо петух снес яйцо. В какую сторону упадет яйцо?»

«Летит стая молотков в теплые края. Что они будут делать, когда прилетят?»

«Стоит «это». Идет мимо «этого» старуха, говорит: «Баба-Яга». Идет солдат, посмотрел на «это» и говорит: «Генерал». Идет девушка, посмотрела и говорит: «Василиса-Прекрасная». Что это?»(Зеркало).

«Стеклянный человечек».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии.

Ход игры:

Из характерных особенностей знакомого или придуманного персонажа можно логически вывести и его приключения. Героем рассказа или сказки можно предложить сделать человечка из какого - либо материала.(Например, стеклянного человечка) Он должен будет действовать, двигаться, заводить друзей, подвергаться всякого рода случайностям, быть причиной событий и т. д…

Используйте прием – «эмпатию» - предложите детям поставить себя на место этих человечков.(страна, где все из стекла) Здесь можно провести анализ материала.(стекло хрупкое, прозрачное, но оно может быть цветным, может мыться…)

Пример:

А теперь представьте себе жизнь в этом стеклянном городе. Так как все прозрачное – жизнь на виду у людей, можно не разговаривать, все мысли видны, так как голова прозрачная. А одежда? Цветная? А чем питаться?

Дети, знакомые с тризовскими приемами, сразу ответят: жидким стеклом, стеклянным порошком, мелкораздробленным стеклом.

А транспорт из чего? Ведь необходимо предохранить человечков от острых углов, от толчков. А животные тоже из стекла? Растения?

Все это можно обыграть, обговорить, зарисовать, стараясь сделать жизнь этих человечков как можно комфортабельнее.

Можно обыграть человечков из бумаги, которые живут в бумажном городе. Человечков из льда, снега, дыма, пластилина.

«Салат из сказок».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, путем соединения знакомых персонажей из разных сказок в одну и придумывания своей – новой сказки.

Ход игры:

Интересно сочинять сказку, используя морфологическую таблицу, где по вертикальной оси перечисляются названия сказок, а по горизонтальной оси – их герои. Выбор героев может быть произвольным. Дети могут выбрать сразу всех героев, место действия, а далее соединяют все в один сюжет.

Другой вариант: дети выбирают героев по ходу сочинения сказки, перемещаясь по осям таблицы как по лесенке.

Красная шапочка

Красная шапочка

Волк

Бабушка

Дровосек

Корзинка

Ружье

Лес

Мальчик – с - пальчик

Мальчик – с - пальчик

Людоед

Отец

Дети людоеда

Крошки

Спали

Лес

Дюймовочка

Фея

Жук

Жаба

Сын жабы

Ласточка

Мышь

Нора

Колосок

Петух

Круть

Верть

Мельница

Серп

Пироги

Колос

Репка

Дед

Баба

Внучка

Жучка

Мышь

Репка

Огород

Колобок

Колобок

Дед

Заяц

Медведь

Волк

Лиса

Пенек

В качестве наглядного материала можно использовать иллюстрации книг, рисунки героев сказок (уже готовые), рисунки детей. Располагать их удобно на наборном полотне или на фланелеграфе. Можно предложить ребятам нарисовать рисунок, изобразив выбранных героев, добавив по желанию каждый своего любимого героя, а потом по рисунку рассказать товарищам свою сказку.

«Разновидность фантастического бинома».

Цель игры:

Активизировать воображение, развитие способности детей реагировать на новый элемент по отношению к определенному ряду неожиданных факторов, учить использовать такое слово в известном сюжете, заставляя привычные слова реагировать на новый контекст.

Ход игры:

Предложите детям несколько (5- 6) картинок с изображением героев какой – либо сказки. Карточки можно заменить игрушками по сказке, настольным театром, опорными сигналами.

Определив из какой сказки герои, дети начинают рассказывать сказку (по одному или по очереди). И «вдруг» среди карточек (игрушек, театра, сигналов) появляется новая, изображение которой не имеет никакого отношения к этой сказке.

I вариант:

Сначала ребенок рассказывает настоящую сказку, а ближе к концу или в самом конце Вы вводите новый персонаж.

II вариант:

Сразу с набором карточек вводите тут же незнакомый и неучаствующий в реальной сказке объект.

Пример:

Ребенок выбрал 5 карточек: девочка, волк, бабушка, лес, цветы + вертолет

«Сказка -наизнанку».

Цель игры:

Игра состоит в перевирании сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Эта игра аналогична игре «Наоборот».

Ход игры:

Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Предложить подумать и расс4казать как изменятся герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Предложение о смене характера может быть разным:

1.Злая Волшебница заколдовала героев…

2.В сердце доброго героя попал кусочек льда, а злому стало его жалко и он подобрел…

3.Герой проглотил волшебную таблетку, выпил волшебную каплю, сказал однажды плохое слово…

Все эти варианты предложены детьми, предложите детям придумать свои версии и почти у каждого будет своя, одна лучше другой.

С помощью принципа «выворачивания наизнанку» можно найти исходную точку для вольного рассказа, самостоятельно развиваемого в любом направлении.

«Перевирание сказки».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, внимания.

Ход игры:

Наступает момент, когда сказки начинают надоедать, как старая игрушка, тогда сказку можно превратить в как – бы пародию – появляется другой угол зрения, на сказку можно посмотреть другими глазами, то есть, увидеть то, чего нет в реальной сказке.

Со сказкой работайте на уровне подсистемы, последовательно изменяя один из под системных элементов.

Пример:

Воспитатель: «Жила – была девочка, звали её Желтая шапочка…»

Дети: «Не Желтая, а Красная!»

Воспитатель: «Ах, да, Красная! Так позвал её папа и сказал…»

Дети: «Да нет же, не папа, а мама!»

Воспитатель: «Правильно! Позвала её мама и говорит, сходи - ка к тете..»

И так далее…

I вариант:

После того, как дети вас исправили, продолжайте рассказывать немного текста реальной сказки, а потом снова меняете её, но линию настоящей сказки ведете до конца.

II вариант:

Изменяя сказку в самом начале, ведете её за детьми, совершенно меняя сюжет настоящей сказки, включая в действие новых персонажей.

«Сказка в заданном ключе».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, посредством придумывания сказки в определенном ключе.

Ход игры:

Используя как бы разные ключи, открываем для детей сказку в другом направлении, месте действия.

Пример:

Жили - были старик со старухой у синего моря…в наши дни. Что будет просить старуха? Красная Шапочка живет сейчас…

Это мы изменили время действия. Можно использовать оператор РВС (размер- время- стоимость)- растянуть время до бесконечности, или сжать его до минимума и проследить, как у детей изменится сюжет сказки.

Можно поменять место действия:

Колобок живет на 10-м этаже с лифтом…

Теремок стоит на высокой- высокой горе или в море….

Козлята живут на острове, а вокруг глубокое море…

Старая сказка в новом ключе, приспособившись к новому сюжету, зазвучит совершенно неожиданно и для вас и для самих детей.

Можно предложить детям проиллюстрировать сказку: каждый самый интересный момент на его взгляд, получится иллюстрированная книга.

«Что было потом».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, посредством придумывания продолжения сказки.

Ход игры:

Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с полюбившимися героями. Можно в конце сказки, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать: «А что было потом?»…

Если поработать по системному оператору, то продолжение сказки можно вести и в надсистеме, в системе, в подсистеме. Работая в будущем надсистемы, мы изменяем и продолжаем всю надсистему сказки.

Пример:

Залез медведь на крышу теремка, теремок и рассыпался. Закачались, загудели деревья в лесу, прибежали лесные звери, осуждают поступок медведя, советуют как поступить дальше. Потом все вместе строят новый теремок для зверушек.

Золушка вышла замуж за принца и родился у них сыночек, который решил научиться волшебству у Феи и ушел к ней в ученики.

А что стало с туфелькой Золушки после её замужества? Золушка отдала её маленькому волшебнику и тот выручал много девочек, когда им нечего было надеть на бал. Но в 2 часов туфли всегда возвращались к золушке.

«Фантастический анализ».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, посредством фантастического анализа сказочных персонажей.

Ход игры:

Если рассматривать в системе любой сказочный персонаж, можно увидеть, что подсистемные признаки у него в разных сказках одинаковые: у Бабы- Яги это всегда метла, ступа, черный кот и т.д. Детям можно сказать, что каждый персонаж имеет свои орудия волшебства, без которых их трудно представить.

Баба- Яга одна, а источников вдохновения и волшебства много – произведите фантастическое вычитание в подсистеме – поменяется сюжет сказки, поведение героя.

Пример:

Дед Мороз, под системные признаки: борода, посох, мешок с подарками, шуба, валенки…..

Варианты, придуманные детьми:

- Дед Мороз без шубы, это в Африке. Африканские дети встречают Новый год, к ним пришел Дед Мороз. (Как он называется в Африке?). Принес подарки и среди них мороженое. (Как сохранить и донести, ведь мороженого надо много, на всех детей.)

Решение проблемы Дед Мороза, потерявшего посох, младшими детьми:

- Компьютер! Волшебная палочка. Дед Мороз сделает посох из дерева, дунет на него, он покроется инеем и станет волшебным. Потерявшийся посох найдут дети и будут творить чудеса вместо Деда Мороза. Детям захочется иметь каждому свой посох, они разделят его на много маленьких «посошков», получатся волшебные палочки. Когда дети наиграются, праздник кончится, они отдадут «посошки» Дед Морозу, а он сделает из них себе посох, а может быть, оставит их детям- пусть всегда у них будет праздник.

Сколько детей, столько может быть вариантов.

В этой игре можно также предложить детям зарисовать все изменения, каждый свой вариант, потом рассказать по картинке товарищам. Собрав все рисунки вместе, можно выпустить «книжку» в которой будут все новые сказки, придуманные детьми.

«Карты Проппа».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, посредством карт Проппа.

Ход игры:

Советский фольклорист Владимир Яковлевич Пропп в своей книге «Морфологические сказки» и в своем исследовательском труде «Трансформация волшебных сказок» проанализировал структуру народной сказки, особенно русской, выделил постоянные функции сказки, которые всегда находятся в одной и той же последовательности.

Согласно системе Проппа, этих функций тридцать одна, но разумеется не во всех сказках наличествует все функции, строгая последовательность может нарушаться, возможны перекосы, добавления, синтез, однако это не противоречит основному ходу.

Сказка начинается с первой функции, с седьмой, или с двенадцатой, но вряд ли будет возвращаться вспять, восстанавливать пропущенные куски. Главных функций двадцать.

Так как дети – дошкольники часто не умеют читать, предлагаем символическое изображение каждой карточки, придуманной детьми.

Предложите своим детям – они нарисуют вам множество вариантов, а из нарисованных выберите с детьми наиболее понятные и приступайте к игре.

Детям раздаются «карты», лучше они сидят за одним столом или разделены на подгруппы, но с каждой подгруппой взрослый и свой набор «карт». Выбирается герой, о котором будут сочинять сказку.

В первые дни игры лучше карты держать по порядку (можно пронумеровать – цифры старшие дети знают хорошо) и сюжет сказки вести последовательно по картам.

Но ребята любят перемешивать карты и придумывать свои правила: например, строить рассказ на вытащенных наугад одной или двух картах. Или начать сочинять с конца.

Преимущество «карт Проппа» очевидны: каждая из них – целый срез сказочного мира и каждая «функция» изобилует перекличками с собственным миром ребенка.

Лжезагадки – Лжезадачи.

1.Кто быстрее плавает: утёнок или цыпленок?

2.Кто быстрее долетит до цветка бабочка или гусеница?

3.Летели над морем два голубя. Устали, опустились на воду отдохнуть, а потом полетели дальше. Сколько времени понадобилось голубям на отдых?

4.На одном берегу - утята, на другом – цыплята. Посередине островок. Кто быстрее доплывет до острова?

5.Над лесом летело три рыбки. Две приземлили. Сколько улетело?

6.Катиться по столу колесо разноцветное: один угол у него красный; другой – зеленый; третий – желтый. Когда колесо докатиться до конца стола, какой цвет мы увидим?

7.По морю плыл большой красивый паровоз. На палубе было много людей, звучала музыка. Всем было хорошо. Как звали капитана?

8.Летели два крокодила – один – красный, другой – синий. Кто быстрее долетит?

9.Сколько весит килограмм асфальта, если открутить верхнюю гайку от левого крыла самолета?

10.У мамы есть кот Пушок, дочка Даша и собачка Шарик. Сколько детей у мамы?

11. Дети в лесу собирали шишки. У мальчиков были большие ведерки, красные, без дна. А у девочек – маленькие зелененькие. Кто больше соберет шишек?

12. На полке стоят детские книжки. Подбежала собачка, взяла одну книжку, потом ещё одну, потом еще две. Сколько книг она прочитает?

13. Что едят крокодилы на Северном Полюсе?

14. От папы пришла телеграмма: «Встречайте, еду автобусом в пять». В каком вагоне летел папа?

15.Час пик. Переполненный автобус. Все пассажиры торопятся. Что Вы сделаете, если автобус сойдет с рельс?

16.Мама уронила поднос, на котором стояли две чашки с цветочками, две в горошек, две с ягодками. Сколько стало чашек?

17.Заяц пригласил на Новый год двух медведей, трех ежей. Сколько приборов он должен поставить? (Звери зимой спят, звери не едят из приборов).

18. На Машином платьице было нарисовано три яблока, две вишенки. Одну вишню и два яблока съели, сколько осталось?

19. Кукла Света съела три порции мороженого, потом ещё две. Врача надо будет вызывать?

20.Собака Жучка сказала, что видела сегодня на горке Сашу, Петю и Катю. Сколько детей видела на горке собачка?

21.Сколько на празднике будет поросят, если на день рождения к поросенку пришли два гуся, утка и свинья?

22.Стоит маяк. Мимо ночью в тумане проплывает корабль. А маяк то потухнет, то погаснет. Увидят ли на корабле свет маяка?

23.Встретились два быка и заспорили: кто больше даст молока? Чтобы их рассудить, во что молоко разлить?

24.Что является второй подушкой для щеки?

25. Четыре яйца варятся четыре минуты. Сколько варится минут одно яйцо7

26. На одной ноге гусь весит 5 килограмм. Сколько весит гусь, стоящий на двух ногах?

27.От чего крокодил зеленый? (От носа до хвоста).

28.Шел солдат зимой лесом, полем, лесом, полем. Вдруг река. Как перейти реку?

29.У папы и мамы две дочки, а Юра родился первым. Сколько детей у папы и мамы?

30.На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали. Сколько стало яблок?

31.На столе стоят 5 стаканов ягод. Вова съел один стакан ягод и поставил на стол. Сколько стаканов стоит на столе?

32.По двору гуляли петух и курица. У петуха 2 ноги, а у курицы – 4. Сколько ног вместе?

33.На трех ветках сидело по одной табуретке. Сколько всего табуреток сидело на ветках?

34.Сколько меду соберут две бабочки, если у них по одному ведру?

35.У собачки Микки родились котята – 3 беленьких и 1 – черненький. Сколько котят всего родилось?

36.Сколько грибов можно вырасти из семян ели?

37.Сколько цыплят вывел петух, если он снес 5 яиц?

38.Сколько весит килограмм жаренных гвоздей, если из 2 килограммов яблок только 20 граммов свежих?

39.2 мальчика и 2 девочки шли домой под одним зонтом. Почему они не промокли? (не было дождя).

40.Чем больше Вы меня берете, тем больше я остаюсь? (Дырка)

41.На каком языке будут разговаривать между собой немецкая и шотландская овчарка?

42.У 9-го мальчика была кошка с коротким хвостом. Она съела мышку с длинным хвостом, а мышка проглотила соломинку вместе с зернышком. А зернышко было единственное. Сколько лет мальчику, у которого жила кошка?

43.Плывет по пустыне бегемот, он быстро движется вперед. Как много елок он везет?

44.Прилетели 2 чижа, 2 стрижа и 2 ужа. Сколько стало птиц всего возле дома моего?

45.Сидели 5 зайчишек на розовом суку. К ним 2 –е прилетели и крикнули: «ку – ку». Раз «ку - ку». Два «ку - ку». Сколько зайцев на суку.

46.На дереве сидели три тетерева. Охотник выстрелил в одного из них. Сколько птиц осталось на дереве?

47. Пошли две девочки в лес за грибами, а на встречу два мальчика. Сколько всего детей шли в лес?

48. Плывут два цыпленка, один лапками гребет, другой крылышками. Который раньше доберется до берега?

49. На столе лежат два яблока и три груши. Сколько овощей лежит на столе?

50. Упали два горшка: железный и глиняный. Каких осколков будет больше?

51.Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?

52.У одного пациента болело 6 зубов. На приеме у врача ему вырвали 3 здоровых и 2 больных зуба. Сколько здоровых зубов осталось у пациента, если он падая в обморок, выбил врачу еще один здоровый зуб?

53.Вася Пташечкин обычно выбивает в день по 3 стекла стоимостью 300 рублей каждое. Сколько стекол может позволить себе выбить Вася, если папина зарплата 1200 рублей? Хватит ли папиной зарплаты на 4 обычных дня?

54.Из 500 эскимо, что прислал волшебник, 350 съел крокодил Гена. Сколько понадобилось Гене Чебурашек, чтобы справиться с эскимо, если один чебурашка съедает 10 порций?

55.Как угостить быстро и поровну трех пингвинов двумя страусиными яйцами?

56. Сколько яиц накопиться в гнезде кукушки за три дня, если в день она сносит по одному яйцу?

57.У прыжонка виляйка длиннее, чем у топтыжонка. У летужонка виляйка длиннее, чем у попрыжонка. Чей хвост длиннее?

58.Сели на воду три воробья. Один улетел. Сколько осталось?

59.Вареный рак красного цвета. Какой он будет, если его сварить?

60.У двух хваталок по пять тыкалок. Что это?

61.Кто громче замычит: петух или корова?

62. Мельник пришел на мельницу. В каждом углу он увидел по три мешка, на каждом мешке сидело по три кошки, каждая кошка имела по три котенка. Сколько ног было на мельнице?

63.Горело девять свечей, одна потухла. Сколько свечей осталось?

64. в теплые края летели птицы: два журавля и две синицы. Сколько птиц летело в теплые края?

65.Как лучше и быстрее сорвать арбуз с дерева?

66. Весной с юга кто раньше прилетает: ласточки или воробьи?

67. У стола четыре угла. Если один угол отпилить, сколько углов останется?

68.Когда собака бывает в конуре без головы?

69. Как петух кукарекает? А в Англии?

70. Наталья Ивановна попросила Сашу нарисовать два синих треугольника и три кранных квадрата. Сколько кругов нарисовал Саша?

71.Один банан падает с елки каждые пять минут. Сколько их упадет за один час?

72. Ехал автомобиль. Толька завернул за угол, пошел дождь. Как звали шофера? Какой номер был на машине? (шофера звали Толька, номер был мокрый).

73. Летели птицы: 2 впереди, 1 сзади, потом 1 впереди, 2 сзади. Потом 3 вместе. Сколько всего летело птиц?

74. Разделите 5 яблок между пятью детьми так, чтобы каждый мог получить по яблоку и одно осталось в корзине.

75.На руке пять пальцев. На трех из них кольца. Сколько всего пальцев?

76. Сколько концов у пяти палок?

77. Какой цвет волос у Колобка?

1.Предписание или запрет

11. Победа

2. Нарушение

12.Возвращение домой

3.Вредительство

13. Прибытие домой

4. Отъезд героя

14. Ложный герой

5.Задача

15. Трудные испытания

6. Встреча с дарителем

16. Беда ликвидируется

7. Волшебные дары

17. Узнавание героя

8. Появление героя

18. Ложный герой изобличается

9.Сверхскоростные свойства антигероя

19. Наказание антигероя

10. Борьба

20. Свадьба

**Проект в ДОУ № 187 «Птицы вокруг нас»** для подготовительной группы.

Тип проекта: исследовательский – творческий проект.

Участники проекта: дети подготовительной группы, родители, воспитатель.

Срок реализации проекта: 3 недели.

Актуальность проекта: в современных условиях проблема экологического воспитания дошкольников приобретает особую остроту и актуальность. Именно в дошкольном возрасте очень важно разбудить в детях интерес к живой природе, воспитывать любовь к ней, научить беречь окружающий мир. Тема проекта очень широкая, но взята не случайно. Первую очередь расширить познавательный интерес детей. Научить добывать информацию самому, делать выводы, развивать наблюдательность, а так же творчество и фантазию детей. Развивать любознательность и активность. Во вторых закрепить и систематизировать знания о перелетных и зимующих птицах.

Цель: формировать экологические знания о перелетных и зимующих птицах и ответственного, бережного отношения к ним.

Задачи:

- закрепить и систематизировать знания детей о перелетных и зимующих птицах ;

- продолжить экологическое воспитание забота о птицах в зимнее время года;

- познакомить с внешним видом некоторых птиц, их строением, повадками, средой обитания, питанием;

- познакомить детей с разными видами кормушек, научить и показать способы их изготовления;

- развивать связную речь, внимание и память.

Реализация проекта осуществлялась в трех этапах:

1 этап – подготовительный:

- обсуждение цели и задачей с детьми и родителями;

- создание необходимых условий для реализации проекта;

- перспективное планирование проекта;

- разработка и накопление методического материала по проблеме.

2 этап – основной (практический).

Внедрение в воспитательно–образовательный процесс эффективных методов и приемов по расширению знаний дошкольников о перелетных и зимующих птицах.

3 этап – заключительный:

- оформление результатов в виде творческих работ и слайдов;

- организованная воспитателем выставка кормушек на участке детского сада;

- проведения открытого занятия для коллег из других ДОУ

Родителям и детям в начале проекта сообщается его тема и дается домашнее задание (совместные прогулки и наблюдения, заучивание стихов загадывания загадок о птицах, рассматривание иллюстраций, выявление интересов ребенка по данной теме).

Содержание работы в процессе реализации педагогического проекта.

1.Игровая деятельность:

- дидактические игры («Четвертый лишний», «Лото – птицы», пазлы, лабиринты, «Назови ласково», «Птенцы», «Домишки», логические цепочки);

- подвижные игры (« Волк и гуси», «Совушка», «Воробушки и автомобиль», « Кот и воробьи»);

- упражнение на развитие мелкой моторики («Перебери корм». «Собери птичку», «Дорисуй половинку», «Продолжи узор», «Нарисуй такой рисунок»);

- физкультур минутки («Перелетные и зимующие птицы»).

2. Познавательная деятельность:

- формирование целостной картины мира (« Назови птиц и насекомых», «Перелетные и зимующие», «Кто чем питается?», просмотр экологических фильмов по данной теме);

- ФЭМП (Сосчитай птичек на дереве, реши и составь задачи).

3. Беседы (« Кто улетает первым?», «Куда летят птицы?», « Почему у многих птиц разная форма клюва?», « Водоплавающие птицы», «Насекомоядные пернатые», « Зачем помогать птицам в зимний период», «Враги пернатых», «Почему их так назвали»).

4. Решение проблемной ситуации (Как помочь пернатым в зимнее время года, что можно сделать?). **Детский проект «Кормушки».**

5. Наблюдение за птицами (голубями, воробьями, воронами, синичками, утками и журавлями).

6. Творческое рассказывание (зимующие птицы).

7. Труд (Изготовление кормушек, кормление птиц).

8. Художественное творчество (лепка из пластилина снегиря, оригами – лебедь, рисование сороки, синички ладошками, аппликация волшебная птица).

9. Работа с родителями.

Конкретные ожидаемые результаты.

Расширение кругозора детей о перелетных и зимующих птицах, улучшение предметно развивающей среды, развитие у детей любознательности, творческих способностей, познавательной активности: делать выводы, наблюдать, отбирать необходимую информацию; активное участие родителей в проекте.

Литература: Бондаренко А.К. «Дидактические игры в детском саду», Николаева С.Н. «Экология в детском саду» - М. 2003 г.

**Информационно-познавательный проект «Профессии»**.

1. Разработчик: воспитатель Паисова Л.А.

2. Участники проекта: воспитанники подготовительной группы (6-7лет, воспитатель, родители).

3. Образовательная область: Познание (расширение представлений о многообразии профессии, орудиях труда) .

4. Области интеграции: социализация, коммуникация, художественное творчество.

5. Вид проекта информационно - познавательный; групповой, краткосрочный.

6. Цель проекта:

• создание разноплановых условий, способствующих показать, как много профессий существует на земле.

• развитие познавательной активности и кругозора детей,

• пробуждение интереса к профессиональной деятельности человека

• формирование нравственных ценностей.

7. Задачи проекта:

• стимулировать поисковую деятельность детей, интеллектуальную инициативу,

• познакомить детей с различными профессиями и их особенностями,

• формировать реалистические представления о труде людей,

• дать знания о качествах, которыми необходимо обладать человеку, желающему получить ту или иную профессию,

• активизировать внимание и память,

• развивать словесно-логическое мышление и речь детей,

• формировать устойчивое внимание к интересующим объектам и идеям,

• формировать умение детей сопоставлять, анализировать, делать выводы.

• воспитывать уважение к людям труда, желание трудиться.

• воспитывать трудолюбие, привычку заниматься делом, работать старательно и аккуратно, доводить начатое до конца, с уважением относиться к результатам чужого и своего труда.

• развивать у детей социальные умения и навыки поведения.

8. Продолжительность проекта: февраль;

9. Основные формы реализации проекта:

• Игровые занятия: ФЭМП– «Составление и решение задач по теме», Конструирование – знакомство с профессией строитель, архитектор «Строим город», «Башня». Изодеятельность- рисование «Любимая профессия», лепка «Пограничник с собакой». Литература – чтение произведений по теме. Развитее речи – составить рассказ «Кем я хочу стать», «Кем работают мои родители»

• Работа с родителями: рассказы о своих профессиях, оформление выставки рисунков «Моя будущая профессия»

• Работа c литературой: чтение художественной литературы, выставка книг, рассмотреть иллюстрации, репродукции картин.

• Сюжетно-ролевые игры: «Больница», «Ателье», «Магазин», «Пожарные», «Поездка в зоопарк»,**детский проект « Маленькие поварята».**

• Дидактические игры «Кому, что нужно для работы? », «Назови профессию», «Все работы хороши», «Ассоциация».

• Отгадывание загадок.

• Беседа «Какие вы знаете профессии?», «О происхождении профессии», «Кем работают родители», «Редкие профессии».

• Просмотр мультфильмов «Фиксики», «Смешарики», «Дядя Степа – милиционер».

10. Обеспечение: литература, картины, открытки, альбомы и журналы, сюжетные картинки и т. д.

11. Предполагаемый результат:

• Знание детьми информации о профессиях

• Понимание значения слова «профессия».

• Умение самостоятельно организовывать сюжетно – ролевые игры на основе имеющихся знаний о профессиях, выбор одежды и атрибутов: врач, военный, стилист, художник, повар, пожарный, продавец,

• Пополнится словарный запас, обозначающий профессии людей, предметы, материалы, орудия труда, действия, результат.

Продукт проектной деятельности: выставка рисунков «Моя будущая профессия»

Презентация проекта: форма проведения – театрализованная постановка стихотворения В. Маяковского «Кем быть? »

**Тема проекта «Мы-будущие олимпийцы!»**

Участники проекта: инструктор по физической культуре, дети подготовительных групп, воспитатели групп, музыкальный руководитель, врач, родители.

Срок реализации: февраль 2014 г.

Тип проекта: краткосрочный.

Первый этап: постановка проблемы, определение цели и задач исследовательской деятельности.

Проблема: что такое Олимпиада? Где она возникла?

Все ли спортсмены могут принимать участие в Олимпийских играх?

Что нужно делать, чтобы стать Олимпийцем?

Недостаточная информированность детей об олимпийских играх и истории их возникновения.

Актуальность проблемы:

Проблема ухудшения здоровья подрастающего поколения приобретает все большую актуальность.

В настоящее время в России ежегодно общий уровень отклонения в состоянии здоровья детей возрастает. Из-за образа современной жизни у большинства взрослых слабый мотивационный аспект двигательной активности и низкий уровень представлений о здоровом образе жизни,

о спорте и олимпийском движении.

Цель проекта:

Формирование социальной и личностной мотивации детей старшего дошкольного возраста на сохранение и укрепление своего здоровья и воспитания социально значимых личностных качеств посредством знакомства с Олимпийским движением.

Задачи проекта:

1. Формировать у детей представления об Олимпийских играх, как мирном соревновании с целью физического и социально-нравственного совершенствования людей.

2. Развивать у детей интерес к занятиям физической культурой и спортом, умения и навыки сотрудничества через нравственный и эстетический опыт Олимпиад.

3. Развивать у детей стремление к укреплению и сохранению своего собственного здоровья посредством занятий физической культурой.

4. Воспитывать у детей целеустремленность, организованность, инициативность, трудолюбие.

5. Создать информационную базу.

6. Создать условия для благополучного и комфортного состояния детей на спортивных мероприятиях.

Второй этап.

Организация деятельности детей в рамках проекта

Виды деятельности

1. Экспериментальная деятельность

Познавательные эксперименты (на познавательных занятиях:«Сила тяготения»)

Физические соревнования (физкультурный руководитель).

«Олимпиада и где она возникла?»

«Что нужно знать, чтобы стать знаменитым спортсменом?»

«Что происходит с нашим организмом (сердце, легкие, мышцы) после занятий физической культурой?» ( беседа с врачом).

«Каковы мои физические возможности?» (физкультурный руководитель)

2. Сбор и систематизация информации.

1. Рассматривание картинок и фотографий, плакатов с изображением разных видов спорта и оформление их в альбом.

2. Использование дидактических игр, посвященных разным видам спорта: «Назови вид спорта», «Спортивное оборудование».

3. Составление сборника рассказов детей о любимом спортсмене.

4. Фотосессия «Мы занимаемся спортом» (оформление стенда в раздевалке).

5. Беседы: «Возникновение Олимпийских игр», «Олимпийская символика и традиции», «Знаменитые олимпийцы современности».

6. Просмотр фоторепортажей с соревнований (интерактивная доска).

3. Физкультурная деятельность детей

1. Физкультурные занятия.

2. Подвижные игры: « Четвертый лишний», «Пустое место», « Вышибалы».

4. Утренняя и бодрящая гимнастики

5. Спортивный праздник « Олимпийские игры»;

4.Творческая деятельность детей

1. Придумывание рассказов о спорте и спортсменах.

2. Создание рисунков о спорте. Выставки рисунков и оформление альбома «Наше творчество».

5. Трудовая деятельность

**Детский проект « Золотые олимпийские медали**»

6. Мир музыки

1. Прослушивание и разучивание песен на спортивную тематику: «Спортивная семья», «Трус не играет в хоккей», «Старт даёт Москва» и т.д.

Работа с родителями

Собрания на темы:

1. «Как провести выходной день с детьми»

2. «Спорт в жизни людей»

3. «Роль семьи в физическом воспитании ребёнка»

4. «Зачем заниматься утренней гимнастикой и физкультурой?»

Практические задания

1. Систематизация стихов и загадок о спорте;

2. Фоторепортажи «Семейные спортивные традиции»;

3. Разработка олимпийской символики. Выставка работ;

4. Совместное творчество с детьми «Любимый вид спорта».

5. Участие в спортивном развлечении «Олимпийские игры».

Продукты проекта для детей:

1. Альбом «Рассказы о спортсмене».

2. Альбом «Наше творчество».

3. Д\и « Спортивное оборудование», «Виды спорта».

4. Фотогалерея «Мы занимаемся спортом».

5. Выставка работ «Галерея спорта».

6. Фотоальбом «Олимпийская символика».

7. Спортивное развлечение «Олимпийские игры».

8. Золотые олимпийские медали.

Продукты проекта для педагогов:

1. Сценарий по теме проекта.

2. Библиография по теме проекта.

3. Музыкальный СД диск.

4. СД диск «Большая олимпийская энциклопедия.

5. Презентация проекта.

Продукты проекта для родителей:

1. Анкетирование «Спорт в жизни людей», «Какое место физкультура занимает в вашей семье?», «Исследование предложений о ЗОЖ».

2. Родительские собрания «Как провести выходной день с детьми».

3. Консультации «Роль семьи в физическом воспитании ребёнка», «Зачем заниматься утренней гимнастикой и физкультурой?».

Третий этап:

Презентация материалов проекта

1. Выставка рисунков детей на тему «Галерея спорта»;

2. Сборник стихов, загадок о разных видах спорта и их значении для человека (при участии родителей);

3. Сборник рассказов детей об их любимом спортсмене (при участии родителей);

4. Выставка коллажей «Мой любимый вид спорта»;

5. Презентация проекта.

6. Спортивное развлечение «Олимпийские игры»- итог проекта.

Четвёртый этап:

Ожидаемые результаты проекта:

Для детей:

Сформированность знаний детей об истории Олимпийского движения, чемпионах нашей страны;

Освоение детьми главных правил безопасности жизнедеятельности, личной гигиены и правил питания;

Пополнение словарного запаса детей спортивной терминологией;

Для педагогов:

Сформированность осознанного отношения к своему собственному здоровью;

Пополнение знаний об истории Олимпийского движения;

Для родителей:

Информированность об истории Олимпийского движения;

Проявление интереса к занятиям физкультурой и спортом совместно с детьми.

**Проект «Путешествие на остров Мадагаскар»** для подготовительной группы.

Тип проекта: исследовательский – творческий проект.

Участники проекта: дети подготовительной группы, родители, воспитатель.

Срок реализации проекта: 2 недели.

Тип проекта: краткосрочный

Цель проекта:

Задачи проекта.

1.Развитие потребности в приобретении новых знаний о географических объектах (о. Мадагаскар, Великий Устюг).

2.Формирование познавательных и конструктивных умений: моделировать, сравнивать, анализировать и систематизировать; отражать результаты своих исследований в творческой деятельности.

4.Углубление и систематизация знаний о видах транспорта: наземный, воздушный, водный.

Организация проекта.

Первый этап. Постановка проблемы, определение цели и задач исследовательской работы.

Проблема исследования: за 2 недели до Нового года воспитатель приносит видео письмо от Деда Мороза, где дедушка просит помочь детей отыскать о. Мадагаскар, чтобы поздравить его жителей с праздником. Ребята согласились. Для того чтобы помочь Деду Морозу надо было ответить на несколько вопросов, возникших по проблеме: узнать, где живет Дед Мороз и кто ему помогает? Где находится о. Мадагаскар, кто на нем обитает? На чем добраться до острова? Какой необходим транспорт для путешествия?

Гипотеза исследования (выдвигалась в процессе совместного обсуждения воспитателя с детьми, составлением рассказов с родителями, чтения литературы):Мадагаскар – это остров в океане, а Дед Мороз живет на севере, в Великом Устюге. Необходимо изучить карту и хорошо знать все виды транспорта, чтобы проложить маршрут для дедушки, а также флору и фауну этих мест.

В соответствии с проблемой и гипотезой исследования дети вместе с воспитателем поставили задачи:

1. Найти на географической карте Великий Устюг и о. Мадагаскар.
2. Найти информацию об этих местах, их обитателях.
3. Вспомнить все виды транспорта: водный, воздушный, наземный.
4. Нарисовать на карте маршрут путешествия, используя условные обозначения.

Результаты исследования:

- рассказы детей о Великий Устюг и о. Мадагаскаре;

- детские рисунки Деда Мороза и животных о. Мадагаскара.

- карта с разработанным маршрутом путешествия;

- освоение техники оригами на тему: « Транспорт».

Второй этап. Организация исследования в рамках проекта.

1.Сбор, анализ и систематизация информации о Великом Устюге и о. Мадагаскаре:

- проведение познавательного занятия «Дом Деда Мороза»( о месте жительства Деда Мороза, его помощниках в работе, транспорте передвижения)

- чтение и обсуждение сказок, рассказов, стихов о Дедушке Морозе;

- подбор загадок, пословиц, песен о Дедушке Морозе;

- проведение познавательного занятия «о. Мадагаскар» (место расположение на карте, его форма, животные и растения).

2. Творческо – познавательная деятельность:

- организация совместно с воспитателем дидактических игр: «Животные севера», «Животные острова Мадагаскар», « Найди наш остров»;

- аппликация, рисование на тему « Животные о. Мадагаскара», « Дед Мороз»;

- придумать и нарисовать условные обозначения для путешествия, используя знания о транспорте; **детский проект « маршрут для Деда Мороза»**

- изготовление из бумаги разного вида транспорта, без использования ножниц.

Третий этап. Презентация результатов исследовательской деятельности:

- выставка рисунковна тему « Животные о. Мадагаскара», «Дед Мороз»;

- карта с разработанным маршрутом пути от Великого Устюга до о. Мадагаскара;

- выставка детских работ « Транспорт» из бумаги.

**Проект «Чудо – елочка».**

Цель: формирование ценностного отношения к объектам живой природы в процессе организации познавательно – игровой деятельности.

Задачи.

1. Развитие потребности в приобретении новых знаний об объектах живой природы.
2. Формирование осознанного отношения к окружающим природным объектам на основе представлений об их значимости в жизни человека.
3. Формирование познавательных и конструктивных умений: наблюдать, моделировать, сравнивать, анализировать и систематизировать; отражать результаты своих исследований в творческой деятельности.
4. Углубление и систематизация знаний о ели как типичном представителе хвойных деревьев, особенностях ее строения и использования в жизни человека, о символическом значении ели в организации празднования Нового года.

Участники проекта: дети подготовительной группы, родители, воспитатели.

Сроки реализации: декабрь (2 недели) 2013.

Тип проекта: краткосрочный.

Организация проекта.

Первый этап. Постановка проблемы, определение цели и задач исследовательской работы.

Проблема исследования: за 3 недели до Нового года воспитатель объявил конкурс для детей и родителей на лучшую поделку – «Чудо – елочка». В процессе обсуждения и изготовления поделки, возникли вопросы: почему именно ель считают новогодним и рождественским деревом? Как человек использует ель? Почему нужно беречь деревья? Чем отличается ель от других деревьев?

Гипотеза исследования (выдвигалась в процессе совместного обсуждения воспитателя с детьми, бесед с родителями, чтения литературы и экскурсии): ель – очень красивое и полезное хвойное дерево, которое используется для озеленения, в быту, медицине и является символом Нового и Рождества. Чтобы сохранить это дерево необходимо знать его особенности произрастания, строение, а также познакомиться с образом ели в произведениях искусства и народного творчества.

В соответствии с проблемой и гипотезой исследования дети вместе с воспитателем поставили задачи:

1. Ознакомить со строением и условиями произрастания ели.
2. Изучение возможности использования ели: древесины, хвои, смолы, шишек человеком.
3. Ознакомление с проблемой охраны еловых посадок, особенно перед Новым годом.
4. Освоение разнообразных способов изготовления новогодних елочек и создать творческую поделку к Новому году.

Результаты исследования:

- альбом рисунков и аппликаций детей «Новогодняя елка»;

- новогодний коллаж «Еловник» для украшения группы;

- коллекция поделок «Чудо – елочка» (совместная работа детей и родителей);

- альбом стихов, загадок, пословиц, песен, фотографий, рисунков, открыток о елочки – «В лесу родилась елочка»;

- комплекс игр с использованием ели, придуманных или творчески обработанных детьми.

Второй этап. Организация исследования в рамках проекта.

1. Сбор, анализ и систематизация информации о строении и условиях произрастания ели, ее значении для человека и способах применения:

- проведение познавательного занятия «Что за чудо эта ель!»: о пользе елового леса, древесины, хвои, смолы; о традициях использования елки как символа Нового года и Рождества;

- чтение и обсуждение сказок, рассказов, стихов о ели;

- подбор загадок, пословиц, песен о ели;

- экскурсия вместе с родителями к еловым посадкам и новогодней елки города;

- знакомство с вариантами искусственных елочек из разнообразных материалов и способами их изготовления;

- просмотр и отбор рисунков и фотографий, открыток с изображением ели для альбома « В лесу родилась елочка».

*2. Творческо - познавательная деятельность*

*- организация совместно с воспитателем дидактических* игр: « С кем дружит ель?», « С какого это дерева?»;

- творческое игровое моделирование «Чем полезна ель?»: самостоятельное создание детьми моделей и их защита в игровой форме**;**

- аппликация, рисование на тему «Новогодняя елка», составление альбома работ детей;

- конструирование новогоднего коллажа для украшения группы, придумывание названия, размещение**; детский проект «Моя елочка**»

- конструирование с родителями новогодних елочек и подготовка к презентации на выставке;

- оформление альбома « В лесу родилась елочка»;

- создание и обсуждение игр (дидактических, подвижных, театрализованных) с использованием ели.

Третий этап. Презентация результатов исследовательской деятельности:

- выставка рисунков в вестибюле детского сада «Новогодняя елка»;

- выставка «Чудо – елочка» в помещении ДОУ, презентация елей, сделанных руками детей и родителей;

- презентация в группе альбома игр, рисунков, фотографий и открыток с изображением ели – « В лесу родилась елочка».

**Проект « Мой друг – веселый мяч»**

Цель проекта: формирование мотивации на укрепление своего здоровья посредством упражнений с мячом.

Задачи проекта:

1.Развитие потребности в новых знаниях о возможностях использования мяча как предмета для игр и упражнений.

2. Развитие стремления к анализу и использованию опыта других и своего собственного; использование мяча в играх и физкультурных упражнениях.

3. Совершенствование двигательных умений детей в процессе упражнений и игр с мячом.

4. Формирование у детей познавательных умений:

- активно вступать в обсуждение проблемы, аргументировать свою точку зрения;

- наблюдать, проводить опыты;

- сравнивать, анализировать, делать выводы, классифицировать, строить суждения на основе установления причинно-следственных связей;

- творчески перерабатывать полученную в ходе исследования информацию и само выражаться в разных видах деятельности.

5. Углубление и систематизация знаний о видах, свойствах мяча и вариантах его использования.

Участники проекта: дети подготовительной группы, родители и воспитатели, инструктор по физической культуре.

Тип проекта: спортивно-познавательный

Продолжительность: 3 недели.

Организация проекта.

Первый этап. Постановка проблемы, определение цели и задач исследовательской деятельности.

Проблема исследования: во время физкультурных занятий, прогулок, подвижных игр детям нравится выполнять действия с мячом. Эти упражнения вызывают много положительных эмоций, развивают глазомер, меткость, реакцию, координацию и скорость движений. В процессе взаимодействия со сверстниками и воспитателям у детей возникают вопросы:

Почему мы метаем набивной тяжёлый мяч, а отбиваем от пола резиновый.

Почему прыгаем на больших мячах, а садиться на маленькие резиновые мячи нельзя?

Почему с кожаным волейбольным мячом нельзя плавать?

Какие упражнения можно выполнять с разными видами мячей?

У детей возникло желание и стремление качественно выполнять разнообразные действия с мячами.

Гипотеза исследования (выдвигалась в процессе совместного обсуждения воспитателя с детьми, бесед с родителями, чтения литературы): для того чтобы активно использовать упражнения с мячом в играх и на занятиях для развития глазомера, меткости, реакции, координации и скорости движений, необходимо познакомиться с происхождением мяча, видами мячей, их свойствами, возможностями использования, а также овладеть разнообразными игровыми действиями с разными видами мячей.

Задачи:

1.Изучение истории появления и преобразования мяча, его разновидности способы использования в играх, спорте, медицине.

2.Исследование свойств мячей и их возможности.

3.Ознакомление с правилами безопасности в играх с мячом, научить их выполнять.

4.Освоение:

- упражнений с различными видами мячей;

- игровые упражнения с мячами;

- подвижных игр с мячом;

- элементов подвижных игр с мячом.

Результаты исследования:

- коллекция фотографий, рисунков, иллюстраций мячей;

- картотека игр, игровых упражнений, комплексов с мячом;

- выставка рисунков детей «Мой весёлый звонкий мяч»;

- сборник стихов, загадок, рассказов о мяче.

Второй этап. Организация исследования в рамках проекта.

1.Эксперементальная деятельность с постановкой проблем:

- Почему мяч круглый?

- Бывают ли мячи другой формы?

- Из чего делают мячи? **Детский проект «Какие бывают мячи?»**

- Почему некоторые мячи полые внутри, а некоторые набиты разными материалами?

- Какие мячи тонут, а какие нет?

- Что происходит с нашим организмом (сердцем, лёгкими, мышцами, кожей) после бега за мячом, прыжков на мяче?

2. Сбор и систематизация информации о мяче:

- чтение стихов, загадок, рассматривание иллюстраций о мяче;

- сбор материала (стихи, загадки, песенки, рисунки) о мяче, оформление альбома;

- фотосессия «Мы играем в мяч» (создание фотоальбома);

- беседа «Лечебные свойства мяча» (медицинбол, массажные, музыкальные);

- беседа «Где родился звонкий мяч?» (история появления и развития мяча).

3. Физкультурная деятельность детей (занятия, прогулки, игры):

- «В стране весёлых мячей»;

- «Поиграйка»;

- упражнения с различными видами мячей;

- разучивание подвижных и спортивных игр с мячом.

4. Творческая деятельность детей:

- придумывание загадок о мяче дома и в группе;

- игры с разными видами мячей.

Третий этап. Презентация результатов исследовательской деятельности.

1.Оформление выставки «Такой разный мяч» в ДОУ: коллекция мячей, их фотографии, рисунки, иллюстрации; картотека игр, игровых упражнений, комплексов упражнений с мячом; выставка рисунков «Мой весёлый звонкий мяч».

2.Вечер народных игр (совместно с родителями) «Мой друг – весёлый мяч»

3.Презентация сборника «Всё о мяче» ( с загадками, стихами, рисунками о мяче).

4.Развлечение «Знатоки мяча»

**Проект « Я и моя семья»**

Продолжительность проекта: 3 недели.

Участники проекта: дети подготовительной группы, родители воспитанников, воспитатель.

Образовательные области: чтение художественной литературы, познание, коммуникация, социализация, художественное творчество, труд.

Актуальность проблемы: В современных социально – экономических условиях образовательное учреждение может развиваться при тесном сотрудничестве с семьями воспитанников и для каждого ребенка должны быть созданы все необходимые условия, чтобы он проводил время ДОУ комфортно и с пользой для его всестороннего развития.

Цель проекта: формирование у детей целостной картины о семейных отношениях, традициях, воспитания чувства привязанности и любви к своим родителям , родственникам.

Задачи проекта:

- формировать у детей представления о семье и ее традициях;

- формировать желания больше знать о членах семьи;

- формировать элементарные математические способности у детей;

- развивать коммуникативные навыки, самостоятельность, инициативу;

- расширять и активизировать словарный запас по теме «Моя семья»

Предварительная работа:

- предварительная работа по отбору художественной литературы по теме «Моя семья»;

- просмотр мультфильма по данной теме;

- составление рассказа о летнем семейном отдыхе.

Организация проекта.

Первый этап. Постановка проблемы, определение цели и задач исследовательской деятельности.

Проблема исследования: входи беседы с детьми, выявилось нехватка информации по данной теме: дети не могли назвать отчества родителей, зачем нужны родители, кто кому кем приходиться. У детей возникло желание больше узнать о своей семье, родственниках.

Гипотеза исследования (выдвигалась в процессе совместного обсуждения воспитателя с детьми, бесед с родителями, чтения литературы): для того, чтобы расширить представления детей о семье, необходимо было поговорить с родителями по данной теме, принести семейные фотографии, рассказать о членах своей семьи, принести фото мамы для создания портрета, изучить постройки домов для проектирования своего дома.

Задачи:

- узнать имена своих родственников и пересчитать их;

- составить рассказ о своей семье;

- создание альбома « Моя дружная семья»;

- научиться рисовать портрет мамы;

- познакомиться с различными постройками домов;

- сконструировать свой дом;

- познакомиться с отрывком из худ. произведения «Дядя Федор, пес и кот» Э. Успенского, просмотреть мультфильм.

Результаты исследования:

- альбом « Моя дружная семья»;

- макеты домов « Мой дом»;

- выставка рисунков «Портрет мамы».

Второй этап. Организация исследования в рамках проекта.

1.Эксперементальная деятельность с постановкой проблем. Чтение отрывка из произведения «Дядя Федор, пес и кот» Э. Успенского, просмотр мультфильма, беседа на тему: «Для чего нужны родители?». Педагог задает детям вопрос: а всегда ли нужны родители? И предлагает посмотреть мультфильм «Каникулы в Простоквашино», чтобы увидеть, как дядя Федор жил без родителей и что из этого вышло. Высказывание детей по данному вопросу и подведение итогов. Ребята пришли к выводу, что родители нужны и без них плохо.

2.Сбор и систематизация информации о своей семье:

- составление рассказа;

- оформления альбома « Моя дружная семья»;

- познавательная беседа « Семейные традиции».

3. Творческо - познавательная деятельность.

- рисование портрета на тему: «Моя мама».

Рисование простым карандашом портрета своей мамы (выбор формы глаз, бровей, носа, губ). Выбор цветов и оттенков для создания портрета мамы. Оформление портретов в рамки, создание выставки на тему «Портрет моей мамы»;

- игра с мячом «Скажи чей, чья, чье, чьи?».

- дидактическая игра «Скажи наоборот»;

- игра «1, 2, 3, 4, 5 буду я родню считать»;

- составление родственных слов в дидактической игре: «Придумай похожее слово»;

- игра: «Угадай кто это?» (дети угадывают по мимике и жестам членов семьи по выбранной картинке);

- упражнение «Кто кому кем приходиться?»;

- конструирование модели дома; **детский проект «Мой дом»**

- проведение театральных этюдов: «Вечер семьи».

Третий этап. Презентация результатов исследовательской деятельности:

- оформление выставки «Портрет моей мамы»;

- альбом « Моя дружная семья»;

- коллажи домов.

**Проект «Широкая Масленица».**

Тип проекта: творческо-информационный

Продолжительность: краткосрочный (1 неделя).

Интеграция с другими областями: музыка, коммуникация, художественное творчество, познание.

Участники проекта: музыкальный руководитель, воспитатель подготовительной группы, родители, дети подготовительной группы.

Цель проекта: повышение интереса к традициям русского народа, к празднику Масленица.

Задачи проекта.

1. Познакомить с традициями русского праздника.

2. Дать представление о русских народных играх-забавах.

3. Учить детей делиться впечатлениями с окружающими, используя художественные средства выразительности.

4. Побуждать детей к выражению своих чувств, отношения к празднику в изо деятельности, конструировании.

5. Воспитывать чувство патриотизма, основанного на русских традициях.

Актуальность: изучения данного праздника связана с тем, что невозможно воспитать настоящего гражданина своей страны и патриота, не зная обычаев и традиций собственных предков, прошлого своего народа. Из реализации народного творчества складывается культура, традиции которой передаются из поколения в поколение. Поэтому-то столь важно соблюдение традиций и главное, их понимание. Одним из таких традиционных народных праздников является Масленица.

Предварительная работа:

- подготовка слайдов для презентации «Здравствуй, Масленица!»;

- подбор русского фольклора по теме: поговорок, закличек;

- подбор музыкального репертуара: песен, частушек;

- подготовка костюмов и декораций для развлечения;

- подготовка материалов (лоскутки, нитки, палочки) для детского творчества;

- подпор репродукций известных художников.

Организация проекта.

Первый этап. Постановка проблемы, определение цели и задач исследовательской деятельности.

Проблема исследования: входи беседы с детьми, выявилось, что имея богатейшие народные традиции в проведении календарных праздников, в том числе праздника Масленицы, в котором переплелись народные и православные корни, мы отходим от этих традиций, тем самым лишаем возможности детей прикоснуться к духовно- нравственным основам, к лучшим образцам устного и музыкального творчества.

Гипотеза исследования (выдвигалась в процессе совместного обсуждения воспитателя с детьми, проводилось анкетирование с родителями, чтения литературы): для того чтобы расширить представления детей о Масленице необходимо было опросить родителей, посмотреть презентацию, разучить поговорки, заклички, песни, частушки. Вследствие этого дети будут знать традиции народного праздника Масленицы.

Задачи:

- изучить познавательную литературу по данной теме;

- познакомиться и разучить поговорки, заклички, песни, частушки;

- посмотреть мультфильм «Ишь ты, Масленица», обсуждение;

- изготовить чучело «Масленицы».

Результаты исследования:

- выставка « Моя куколка - масленица»;

- проводы зимы – развлечение для детей на улице «Широкая Масленица»;

- фотографии недели «Широкая Масленица».

Второй этап. Организация исследования в рамках проекта.

Познавательная деятельность: познавательная беседа на тему « Масленица», чтение художественной литературы, разучивание закличек, поговорок; просмотр мультфильма «Ишь ты, Масленица», беседа о мультфильме; просмотр презентации «Широкая Масленица», беседа.

Творческая деятельность: ручной труд – поделка «Моя куколка - масленица», **рисунок « Моя куколка» - детский проект**

Третий этап. Презентация результатов исследовательской деятельности:

- масленичные частушки, поговорки, заклички;

- конспект сценария праздничного досуга «Широкая Масленица»;

- выставка « Моя куколка - масленица».

Приложение: анкета для родителей «Приобщение детей к истокам русской культуры».

1. Можете ли Вы рассказать ребёнку о традициях русского народа?

2. Знакомы ли Вы с русскими народными праздниками? Каким из них Вам больше всего нравятся и почему?

3. Как Вы считаете, для чего проводятся праздники в детском саду?

4. Считаете ли Вы, что помимо основных праздников в детском саду необходимо проводить народные?

5. В каких из народных праздников вместе с ребёнком Вы сами с удовольствием приняли бы участие.

Литература:

Батурина Г. И., Кузина Т. Ф. Народная педагогика в современном учебно-воспитательном процессе. М. «Школьная пресса»2003г., публикации из журналов и др. источников по данной проблеме.

Интернет – источники:

http://yandex.ru/yandsearch? lr=10656&oprnd=5183593646&text=%D0%9C%D0%90%D0%A1%D0%9B%D0%95%D0%9D%D0%98%D0%A6%D0%90+%D0%9A%D0%90%D0%A0%D0%A2%D0%98%D0%9D%D0%9A%D0%98

