Министерство образования и науки

Республики Казахстан

**«МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДИДАКТИЧЕСКОГО ПОСОБИЯ «КЛАССЫ»»**

Для специалистов, работающих в сфере дошкольного образования

Методическое пособие предназначенодля специалистов,работающих в сфере дошкольного образования: воспитателей дошкольных организаций, студентов средне-специальных и высших учебных заведений, и родителей.

В сборнике приводятся примерные варианты использования пособия, описывается структура проведения игр.

Автор рекомендует материал, как для организации самостоятельной деятельности детей, так и для применения в организованной учебной деятельности.

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| Введение……………………………… | 4 |
| 1. Игра «Найди клад»……………….. | 5 |
| 1. Игра «Составь слово»…………….. | 6 |
| 1. Игра «Арифметическая загадка»...………………………….. | 7 |
| 1. Игра «Разминка»…………………. | 8 |
| 1. Игра «Чего не стало»…………....... | 9 |
| 1. Игра «Будь внимателен»…............. | 10 |
| 1. Игра «Примеров много, ответ один»...…………………………….. | 11 |
| 1. Игра «Кто, где находится?»……………………….. | 12 |
| 9. Игра «Составь слово»…………………………………. | 13 |
| 10. Игра «Угадай, на чем играю»……………................................ | 14 |

ВВЕДЕНИЕ

Методическое пособие «Классы» направлено на повышение двигательной активности детей дошкольного возраста, развитие физических качеств детей. Пособие является игрой-трансформером: трансформируется по форме, по развивающей задаче. Пособие включает интеграцию задач образовательных областей.

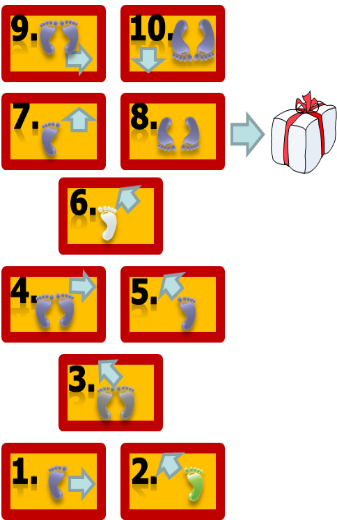
Комплектность пособия заключается в том, что можно придумывать различные задания, упражнения, способы передвижения по «классам» в зависимости от поставленной цели. Использовать пособие можно как в самостоятельной деятельности детей, так и во включении его в организованную учебную деятельность.

Пособие представляет собой набор из 10 прямоугольников размером 40х60 см, изготовленные из линолеума и покрытые клейкой лентой желтого цвета. В левом нижнем углу каждого класса идет цифровое обозначение. В правом верхнем углу каждого класса расположен кармашек, в который можно поместить различный материал (цифры, буквы, картинки).



1. **Игра «Найди клад»**

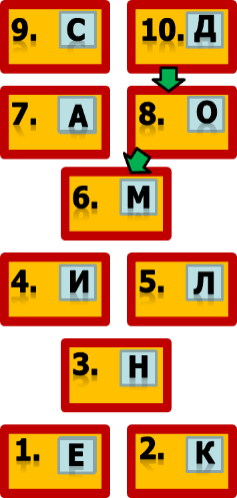
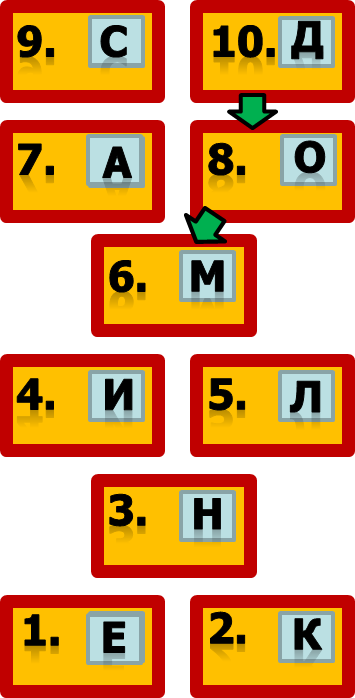
**Цель:**

* Развитие ловкости, координации движения;
* Закрепление навыков ориентировки в двухмерном

**Ход:** Перед ребенком пособие «классы». По заданной схеме (стрелки) ребенку нужно выполнить задание. Например, в класс под номером 1, ребенку нужно прыгнуть левой ногой, далее следует прыгнуть в класс под номером 2 – правой ногой. Так ребенок прыгает по всем классам и завершает задание на классе под номером 8. Далее ребенок поднимает класс и находит конверт. Он нашел клад. Но ему предстоит угадать, что находится в конверте. По типу игры «Да-нет» ребенок отгадывает, что внутри конверта.

1. **Игра «Составь слово»**

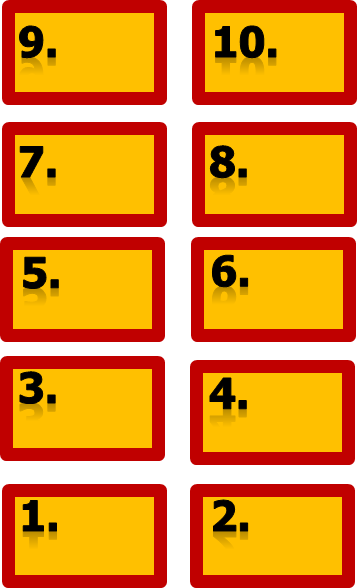
**Цель:**

* ****Развитие ловкости, координационных способностей;
* Упражнять в составлении и чтение слов;
* Развивать познавательные способности;
* Развивать умения быть организованными, инициативными, поддерживать дружеские взаимоотношения со сверстниками.

**Ход:** Перед ребенком пособие. В кармашки в углу каждого класса вставляются буквы. Задача ребенка составить слова, прыгая по классам. Прыгать можно различными способами: на двух ногах, поочередно левой, правой ногой. Буквы могут располагаться как рядом друг с другом, так и через один, два класса от начальной буквы.

1. **Игра «Арифметическая загадка»**

**Цель:**

* ,Развиватькоординационные способности, общую выносливость;
* Закреплять знания о составе числа, умения решать простые задачи.
* Развивать познавательные способности.

**Ход:** Педагог задает ребенку задачу. Решив ее, ребенок прыгает в класс, который является ответом.

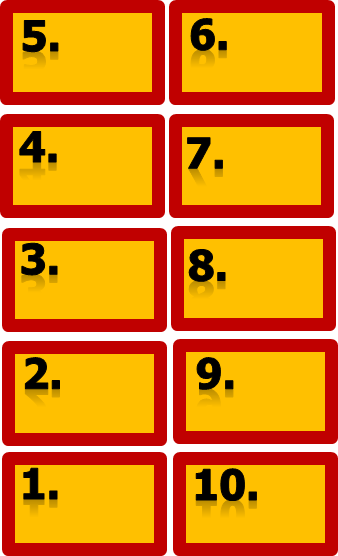
**Примерные задачи:**

У Маши было 2 карандаша, Саша дал Маше еще 2 карандаша. Сколько карандашей сейчас у Маши?

Бабушка купила Кириллу 5 воздушных шаров. Один шарик мальчик подарил Соне. Сколько воздушных шаров осталось у Кирилла?

1. **Игра «Разминка» (На занятиях по ФЭМП)**

**Цель:**

* ****Закрепить знания детей о порядковом счете в пределах 10;
* Развитие внимания, памяти, мышления;
* Воспитание умения выполнять задание до конца;

Повторение порядкового счета, прямой и обратный счет на государственном и английском языках. Ребенок, прыгая по классам на двух ногах, считает в слух от 1-10. Следующим заданием предложите-прыгнуть в класс с цифрой, которая больше 2 на 1; меньше 5 на 1; больше 7 на 1. Найти и прыгнуть на цифру, соседи которой 4 и 6, 8 и 10, Используйте при решении задач. Например, прыгнуть в класс, цифра-ответ на задачки: Сколько носов у трех котов? Сколько ушей у двух мышей?

1. **Игра «Чего не стало»**

**Цель:**

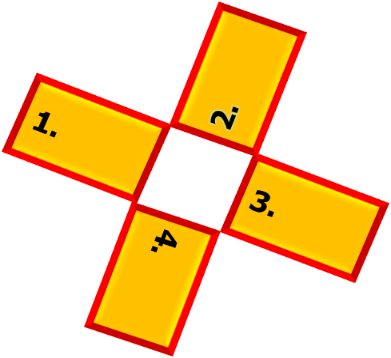
* Учить образовывать существительные родительного падежа единственного числа;Развивать координационные способности;

**Ход игры:** Пособие располагается кругом. Ребёнок находится в центре круга. Перед ним на доске крепится набор различных картинок.

Такие же картинки лежат в кармашке в пособии. Ребёнок перечисляет картинки на доске, рассматривает. Затем даётся время на запоминание. После этого предлагается ребёнку закрыть глаза. В это время взрослый убирает одну картинку. Задаёт ребёнку вопрос: «Чего не стало?». Ребёнок открывает глаза, разглядывает и отвечает, например, «Не стало груши», затем находит картинку на пособии и прыгает в этот класс.

1. **Игра «Будь внимателен»**

**Цель:**

* Продолжать учить детей делить слова на слоги, определять количество слогов в слове;
* Развивать фонематическое восприятие;
* Развивать координационные способности;

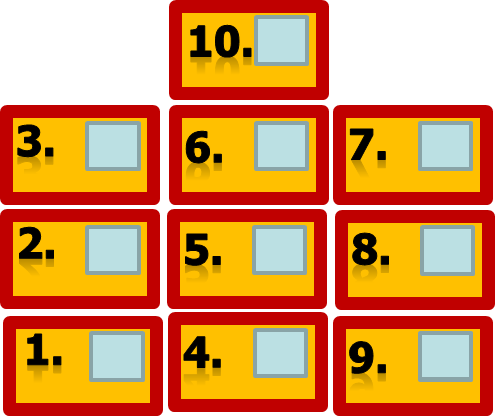
**Ход игры:**Перед ребенком стоит набор игрушек. Ребёнку необходимо перечислить их и определить в каждом слове количество слогов, прохлопывая каждое слово. Пример: ма-трёш-ка. Прохлопав слово три раза, ребёнок определяет тем самым количество слогов и прыгает в класс с соответствующей цифрой – 3.

**Примерный перечень слов:**

Со-ва, Стол, Мед-ве-жо-нок, Си-ни-ца, Ве-ло-си-пед, Слон, Кош-ка, Де-воч-ка, Маг-ни-то-фон, Яб-ло-ко, Сад.

1. **Игра «Примеров много, ответ один»**

**Цели:**

* Закрепить состав числа в пределах 10.
* Учить детей находить число на два меньших и составлять из двух меньших большее.

**Варианты заданий:**

1.Взрослый показывает ребенку большую карточку с цифрой (например, 8) и спрашивает:

-Ваня как можно составить число восемь из двух других чисел? (Ребёнок должен найти соответствующие цифры на пособии и пропрыгать так, чтобы в сумме получилось число 8.

-А как Оля образует число восемь? и т.д.

1. **Игра «Кто, где находится?»**

**Цели:**

* Формировать у детей понятия «верх», «низ» листа, «правая» и «левая» сторона листа, «верхний» и «нижний» угол;
* Учить понимать и правильно использовать в речи предлоги на, над, под, между.

Перед ребенком пособие из 9 классов. В кармашках лежат картинки различных животных, предметов.

**Ход игры:** Ребенку предлагается рассмотреть картинки и назвать их. После того как ребенок назовет все предметы, ему дается следующее задание - назвать, что находиться:

- в правом верхнем углу;

- в левом нижнем углу;

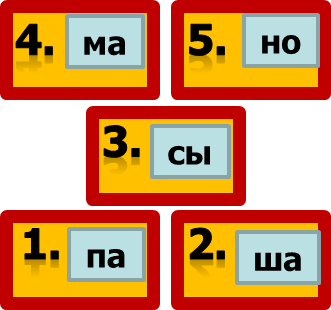
- над львёнком;

- под бегемотом;

- между паровозом и домиком и т.д.

1. **Игра «Составь слово»**

**Цель:**

* Учить детей придумывать слова на заданный слог в определенной позиции; читать по слогам.
* Активизация и обобщение словаря.

**Ход игры:**

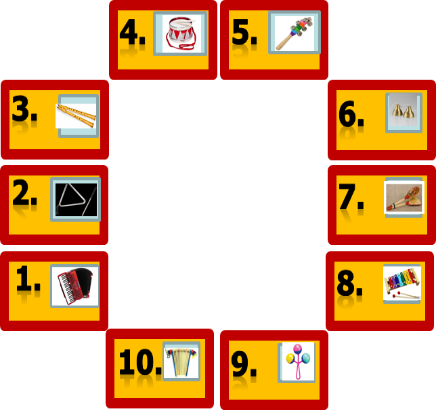
Перед детьми пособие. В кармашках лежат слоги: сы, ша, ма, но, па.

Воспитатель раздает детям жетоны со слогами: ла, ма, да, на у, са, ве, са, бу, ра, ча, ду, сы, но, ка, па, ок, лам.Предлагает составить слова. Ребенок читает начало слова на своей карточке и ищет продолжение на классах, проговаривая слово сначала по слогам, затем полностью.

Слова, которые должны получиться при соединении: бу-сы, у-сы, но-сы, ве-сы, са-ша, ча-ша, да-ша, ра-ма, ма-ма, ла-ма, па-па, лам-па, ок-но.

1. **Игра «Угадай, на чём играю»**

**Цель:**

* Упражнять детей в различении звучания детских музыкальных инструментов.
* Развивать слух.

**Ход игры:**Перед детьми пособие. В кармашках картинки музыкальных инструментов.

1 вариант - Ведущий за ширмой поочерёдно играет на детских музыкальных инструментах. Дети отгадывают инструмент по звучанию и находят соответствующую картинку на классах, прыгают на нее, называют.

2 вариант - На пособии лежат настоящие детские инструменты. По щелчку в презентации появляется картинка музыкального инструмента.

Дети находят инструмент на классах, прыгают, называют его и играют на нём.