

Используемые ресурсы:

1. Основная образовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» Н.Е.Веракса, Т.С.Комарова, М.А.Васильева 2016 г.;
2. Игра и развитие ребенка/Психология и педагогика игры дошкольника/Под редакцией. А.В.Запорожца, А.П.Усовой, 1966г.,
3. Образовательный проект «Дошколка» сайт <http://www.doshkolka.ru>

В рамках участия в городской тематической недели

На тему: «Создание условий для использования игровых технологий, проектной деятельности по развитию игры, в образовательном процессе ДООУ, обеспечивающих реализацию программы в формах, специфических для детей, прежде всего в форме игры, в группах различной направленности в условиях реализации требования ФГОС ДО»

Будем рады сотрудничеству:

г. Новочеркасск, ул. Поворотная 7

т: 8 (8635) 21-08-38

e-mail: 9-sad@list.ru

официальный сайт ДООУ: <http://gart9.npi-tu.ru>

официальная страница ДООУ на сайте «Одноклассники»:

<https://ok.ru/group30noyabrya>

мини-сайт педагога Славской А.А.:

<https://nsportal.ru/slavskaya-anastasiya-andreevna>

Управление образования Администрации
города Новочеркаска
Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 9

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

для создания условий организации
игровой самостоятельной деятельности
детей дошкольного возраста

*с использованием комплекта игровых панелей
с тактильно – развивающими элементами*



Автор – Славская А.А., воспитатель
МБДОУ детского сада № 9

2018-2019 учебный год

В соответствии с требованиями ФГОС ДО к реализации ООП ДО, благодаря применению комплекта игровых панелей в совместной деятельности с детьми младшего дошкольного возраста и самостоятельной деятельности детей старшего дошкольного возраста педагог может создать необходимые условия для развития детей в процессе интеграции образовательных областей.

**Приоритетная образовательная область –
«ФИЗИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ»**

**Взаимодополняющие образовательные области –
«Речевое развитие», «Познавательное развитие»,
«Социально-коммуникативное развитие»**

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ «КОЛЬЦЕБРОС»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
	<p>На каждый из штырей накинуть кольцо из цветного жгута с деревянным шариком внутри, окрашенным в тот же цвет.</p> <p>Для детей до 4 лет предлагается набросить кольцо – жгут на любой штырь с расстояния 1-2 шага, а для детей 4-5 лет – учитывать цвета и отходить на 4- 5 или даже 6 шагов.</p> <p>Игры для детей 5 лет и старше: «Ловкий кольцеброс», «Семь колец бросаю – всеми попадаю», «Кто больше колец забросит за 1 минуту», «Кто дальше отойдет и точно попадет», «Ловкий жонглер».</p>	<p>Стимулируют у ребенка способности цветоразличения, укрепляют все группы мышц и суставов, особенно мышцы руки и кисти, лучезапястного сустава, тренируют собранность, внимательность, развивают глазомер, точность, ловкость, умение рассчитывать расстояние. В групповых играх дети развивают такие умения, как умение ожидать своей очереди, умение учитывать интересы других участников и радоваться не только своим достижениям, но и своих друзей.</p>

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ «Мишень колокольчик»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
	<p>Панель с «экраном» с тремя вырезанными в нём круглыми отверстиями разного размера, размещенными слева направо по диагонали от низа до верха. В качестве мишени звонкие колокольчики, в которые надо попадать тремя мячиками лёгкими. Изображены на панели два клоуна, один грустным, другой веселый. Перед игрой беседа с детьми об эмоциях, а затем соревнования на меткость. Расстояние до мишени регулировать в соответствии с возрастом детей.</p>	<p>Укрепляют у детей все группы мышц и суставов, наиболее задействованы в развитии мышцы руки и кисти, лучезапястного сустава, тренируют собранность, внимательность, развивают глазомер, точность, ловкость, умение рассчитывать расстояние. В групповых играх дети развивают такие умения, как умение ожидать своей очереди, умение учитывать интересы других участников и радоваться не только своим достижениям, но и своих друзей.</p>

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ «Тир - театр»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
	<p>Панель стандартного размера с «экраном». «Экран» с откидным «окном – стойкой», на стойке в виде полки помещаются специальные легко сбиваемые «мишени» - 6 стаканчиков. Прилагаются окрашенные пластиковые мячики для попадания в цели. (3штуки). Они располагаются на нижней полочке. Веселый, забавный клоун, изображенный снизу «экрана», словно приглашает к состязанию в меткости.</p>	<p>Закрепляют у детей умение быть собранными, внимательными, меткими, продолжается развитие глазомера, точности, ловкости, умения рассчитывать расстояние. Происходит укрепление дружеских взаимоотношений, проявление поддержки, умения радоваться за своего товарища по игре.</p>

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ «Пират»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
 Игровая панель «Пират» представляет собой красную деревянную конструкцию с экраном. На экране изображены персонажи пиратской игры: слева — пират, а сверху — сундук с кладом. Внутрь панели встроены волнистые прорези, имитирующие волны. В нижней части панели на шнурах закреплена плоская деревянная форма, напоминающая лодочку, в которой находится шарик «пират».	На панели с «экраном» изображены персонажи игры: слева пират, а сверху - сундук с кладом. Внутрь панели проделаны многочисленные изогнутые сквозные прорезы - «волны». Внизу на шнурах укреплен плоская деревянная форма - «лодочка», внутри которой находится «пират» - шарик. Ребёнку необходимо управлять корабликом, проплывая мимо волн, попасть шариком в сундук с кладом. Играть может один ребёнок или в паре.	Развивают у детей мелкую моторику, координацию движений, двигательную память, глазомер, ловкость. "Добывая клад", ребенок тренирует свою выдержку и силу воли, у него появляется стремление достичь результата.

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ «Охотник»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
 Игровая панель «Охотник» имеет красную деревянную основу с экраном. На экране изображены тропы, ведущие к льву. Шарик «пуля» должен попасть по тропе к льву.	Ребёнку необходимо провести «пулю» до «льва», управляя двумя шнурами и при этом не отступая, не сходя с изображения тропы. «Лев» станет добычей, если «пуля» – шарик - не свалится, удержится в треугольной форме, доберется до «льва». «Охотник» имеет возможность начинать охоту на льва по правой или по левой дороге.	Игра тренирует двигательную память ребенка, развивают крупную и мелкую моторику, межполушарное взаимодействие левого и правого полушарий головного мозга, внимание, умение согласованно управлять движениями обеих рук, чередуя различные по характеру движения, умение ставить цели и добиваться их. Описывая сцены охоты и ее персонажей (льва и охотника), ваш ребенок развивает свое воображение и речь.

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ «Мышь в сыре»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
	<p>Мышка - корзиночка, подвешенная на двух шнурах, должна пройти снизу вверх по всей площади «сыра с дырочками». Управляя качающейся при движении корзиночкой, игрок должен попытаться не уронить лежащий внутри шарик или деревянное колечко. Варианты игровых заданий: медленный подъем «мышки», управляя 2 шнурами правой и левой рукой; подъем «мышки» на время; управление «мышкой» вдвоем, при этом каждому игроку предстоит управлять только одним шнуром, совместно поднимая вверх корзиночку. Предложите своему ребенку следующие игры: «Не урони», «Доведи до верха», «Не попади в дырку», «Вдвоем ведем, дырку обойдем», «Ловкая мышка», «Кто ловчее», «Кто быстрее».</p>	<p>развивает у детей крупную и мелкую моторику, самоконтроль, мышечную память, умение управлять одновременными и попеременными движениями правой и левой руки, координировать их совместную работу, стимулирует межполушарное взаимодействие функций головного мозга. Помимо этого панель учит игроков быть внимательными и собранными, развивает наблюдательность и концентрацию внимания, стремление к достижению цели.</p>

Приоритетная образовательная область – «ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ»

Взаимодополняющие образовательные области – «Речевое развитие», «Познавательное развитие», «Социально-коммуникативное»

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ шнуровка «Вышивание»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
	<p>Панель с отверстиями, в которые входит игла деревянная с цветными шнурками – нитками. Ребёнку необходимо продевая «иглу» через отверстия, попытаться «вышить» по образцу какой-либо узор или геометрическую форму, орнамент, букву или цифру. В соответствии с возрастом задние рекомендуется усложнить элементами ориентировки в пространстве и количественным счётом.</p>	<p>Развитие мелкой и крупной моторики, для развития речи, особенно через развитие тонкой моторики, для развития координации действий руки и глаза, для заданий на понимание, объяснение и прогнозирование игроком результата своих действий – продеваний «иглы». С помощью деревянной «иглы» игрок может «вышивать», продевая ее в отверстия и создавая узоры различной сложности как по инструкции или графическому (т. е. рисунку – схеме) заданию, так и по собственному замыслу или по воображению</p>

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ «Лабиринт»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
	Ребёнку необходимо собрать штырки какого – либо одного цвета в определенное место – «депо», проведя их через все встречающиеся на пути препятствия. Цветные подвижные штырки – 20 шт. (красные, синие, зелёные и желтые по 5 шт., каждого цвета) «Депо» на игровой панели представляет собой кривые линии которые расположены на разном уровне. В зависимости от возраста детей проводятся игры на порядковый и количественный счёт, сравнение по цветам и кол-ву, решение примеров.	У детей продолжает развиваться умение разбивать множества на части и воссоединять их, закрепляются знания количества и счёт, а также умение ориентироваться в пространстве. Ребенок развивает координацию движений и пространственной ориентации, внимание и зрительную память, логическое мышление и умение планировать свои действия.

Комплект игровых панелей с мобильной стойкой и основанием является оборудованием, которое соответствует требованиям ФГОС ДО к развивающей предметно-пространственной среде, насыщает игровое пространство группового помещения или кабинета специалиста детского сада и является эффективным инструментом для всестороннего развития детей дошкольного возраста в процессе игровой деятельности на данном оборудовании.

Состав комплекта:

1. **Основание для панелей напольное – 2 шт., материал дерево, фанера, металл, окрашено;**
2. **Мобильная стойка для игровых панелей – 1 шт., материал дерево, не окрашена;**
3. **Игровая панель Шнуровка «Вышивание» - 1 шт.,**
4. **Игровая панель «Лабиринт» - 1 шт.,**
5. **Игровая панель «Мышь в сыре» - 1 шт.,**
6. **Игровая панель «Пират» - 1 шт.,**
7. **Игровая панель «Охотник» - 1 шт.,**
8. **Игровая панель «Домики» - 1 шт.,**
9. **Игровая панель «Кольцеброс» - 1 шт.,**
10. **Игровая панель «Мишень колокольчик» - 1 шт.,**
11. **Игровая панель «Тир-театр» - 1 шт.,**
12. **Игровая панель «Лягушки – попрыгушки» - 1 шт.,**
13. **Игровая панель «Магнитная доска» - 1 шт., материал фанера, дерево.**

Размеры оборудования:

1. **Основание вмещает до 10 шт. сменных панелей**
2. **Мобильная стойка – 630*940*60 мм.**
3. **Игровые панели – 575*680*5-9 мм.**

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ «Домики»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
	<p>Ребёнок может выполнить следующие игровые задания на данной игровой панели:</p> <p>"Повтори геометрический рисунок", "Собери геометрическую картинку", "Собери и сосчитай", "Составь картинку".</p> <p>Играть можно индивидуально или в парах.</p>	<p>Ребенок развивает координацию движений и пространственной ориентации, внимание и зрительную память, логическое мышление и умение планировать свои действия.</p> <p>Игры с панелью "Домики" оказывают влияние на формирование у детей опыта применения знаний о геометрических фигурах, умения следовать указаниям инструкции.</p>

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ «Лягушки-попрыгушки»

<i>Внешний вид</i>	<i>Игровая задача</i>	<i>Результат развития</i>
	<p>Панель с прорезями в виде кругов различного диаметра, по которым "прыгают" деревянные фигурки лягушек.</p> <p>Управлять их движением надо при помощи штырьков, которые фиксируются в отверстиях панели.</p> <p>Каждая лягушка маркирована треугольником, кружком или квадратом.</p>	<p>Ребенок развивает координацию движений и пространственной ориентации, внимание и зрительную память, логическое мышление и умение планировать свои действия.</p> <p>Происходит формирование у детей опыта применения знаний о геометрических фигурах, умения следовать указаниям инструкции.</p>