

Отчёт

о реализации программы наставничества для работы с педагогами, не имеющими опыт работы в дошкольном образовании.

Отчёт педагога наставника Угольниковой Елены Александровны о проделанной работе с наставляемым, Лысовой Анастасией Евгеньевной.

Задачи программы

1. Определение дефицита компетентности, диагностика профессиональных барьеров.
2. Поиск способов для самореализации и самоутверждения себя как личности и профессионала.
3. Обеспечение новых подходов к организации образовательного процесса.

Отчёт наставника о проделанной работе

Совместно с Анастасией Евгеньевной, мы выявили основные направления педагогической работы, вызвавшие у специалиста наибольший интерес для дальнейшего профессионального развития, навыков ведения документации и самостоятельной работы и определили совместную программу работы наставляемого с наставником. Первым шагом в работе с наставляемыми - была провела беседу, с целью ознакомления с основными направлениями совместной работы по обеспечению новых подходов к организации образовательного процесса.

После проведения анализа деятельности и с учетом профессиональных интересов наставляемых, мною были предложены примерные темы по самообразованию, провела консультацию по вопросам планирования над темой самообразования на год.

С педагогом обсуждали вопросы организации образовательного процесса с детьми. После посещения занятия по познавательному развитию «Улица города» и занятия по ФЭМП «Ориентировка во времени» были даны рекомендации по избеганию речевых ошибок взаимодействия с детьми, рекомендовала при подготовке к организации образовательной деятельности использовать предварительную работу, игровые приемы, по оснащению образовательного процесса.

Так же педагогам была оказана помощь в подготовке и проведению родительского собрания (в форме деловой игры), и по самообразованию на тему: «Развитие математических способностей у детей с ОНР через игровую деятельность».

Выводы:

- совместно с наставляемыми педагогами проанализировали профессиональные коммуникативные умения, которыми должен обладать специалист, отметили слабые и сильные стороны, искали пути и принимали решения для их усовершенствования. Наша совместная деятельность позволила реализовать себя, развить личностные качества, совершенствовать педагогическую базу; развивать умение управлять детским коллективом.

Анкета наставника

1. Сталкивались ли Вы раньше с программой наставничества? [нет]

2. Если да, то где? _____

Оцените в баллах от 1 до 10, где 1 – самый низший балл, а 10 – самый высокий.

| | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1. Эффективность программы наставничества | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 2. Насколько комфортно было работать в программе наставничества? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 3. Эффективность программы профессиональной и должностной адаптации | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 4. Насколько наставляемый овладел необходимыми теоретическими знаниями | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 5. Насколько наставляемый овладел необходимыми практическими навыками | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 6. Включенность наставляемого в процесс | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 7. Насколько Вы довольны вашей совместной работой? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

8. Что Вы ожидали от программы и своей роли?

Помочь наставляемым реализовать себя, умением управлять детским коллективом, наладить эффективное сотрудничество с родителями воспитанников.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 9. Насколько оправдались Ваши ожидания? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|

10. Что особенно ценно для Вас было в программе? Анкетирование «Выявление способности педагогов к самообразованию» по Н.А.Литвинцевой. Тематические встречи. _____

11. Чего Вам не хватило в программе/что хотелось бы изменить?

Всё устраивает

| | | | | | |
|--|-------------|-------|-------|------------------|---------|
| 12. Как часто проводились мероприятия по развитию конкретных профессиональных навыков (посещение и ведение открытых уроков, семинары, вебинары, участие в конкурсах) | Очень часто | Часто | Редко | 1-2 раза * | Никогда |
|--|-------------|-------|-------|------------------|---------|

Методическая копилка наставника

Занятие в старшей группе. Тема: «Моя безопасность»

Воспитатель Угольникова Е.А.

Ведущая образовательная область: «Социально-коммуникативное развитие».

Интеграция образовательных областей: «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Познавательное развитие», «Физическое развитие».

Задачи:

Образовательные:

1. Учить принимать верное решение в опасных ситуациях. Дать представление детям о личной безопасности, добиться усвоения знаний о том, что приятная внешность не всегда означает добрые намерения человека.
2. Закреплять навыки безопасного пользования бытовыми предметами – электроприборы, спички, зажигалки, формировать знания о свойствах огня, о правильном обращении с огнем. Знакомить с правилами его тушения в чрезвычайных ситуациях.
3. Расширять знания об источниках опасности в окружающей среде.

Развивающие:

1. Развивать навыки речевого общения в игровых ситуациях: «Вызов службы спасения 01, 02, 03.»
2. Развивать образное мышление, воображение и речь.

Воспитательные:

1. Воспитывать стремление самостоятельно использовать полученные знания в повседневной жизни.

Оборудование: Мультимедийная установка, презентация. Пожарный щит.

Оборудование для лаборатории (свечи, песок, земля, вода, стекло, банка). Дидактическая игра «Что? Где? Когда?», телефоны.

I ЧАСТЬ:

1. 1. Беседа: опасность и безопасность

Воспитатель: Дети, сейчас я произнесу слова арбуз, школа, карандаш, опасность. Какое слово вызывает тревожность, страх? Почему?

Дети: Опасность – это угроза здоровью и жизни.

Воспитатель: Что предупреждает опасность?

Дети: Безопасность.

Воспитатель: Как вы понимаете слово «безопасность»

(Ответы детей)...

Воспитатель: Безопасности формула есть:

Надо видеть, предвидеть, учесть.

По возможности – все избежать,

А где надо – на помощь позвать.

Безопасность – это защита от опасности. Опасности могут возникнуть в любой момент. Они вокруг нас. Любой предмет окружающей среды может быть опасен для жизни человека. Но мы учимся предвидеть эти опасности, по возможности избегать их. Ведь народная мудрость гласит: «Берегись бед, пока их нет!», «Осторожность – мать безопасности!», «Осторожность не трусость. Не бойся, но опасайся!»

Воспитатель: Где могут подстергать опасности, мы сейчас узнаем.

1.2. Игра «Опасные ситуации».

Воспитатель: Послушайте звуковые сигналы (Детям предлагается прослушать звуковые сигналы опасных ситуаций, - раскат грома, лай собаки, движение транспорта).

Воспитатель: Какая опасность нас подстерегает?

Дети: Раскат грома, лай собаки, движение транспорта.

Воспитатель: Правильно. Какую опасность они представляют?

Дети: Ответы детей: (Гром, молния несут опасность для человека. Собака может укусить. Если не соблюдать правила дорожного движения, можно попасть под машину).

Воспитатель: Вывод: Опасности могут подстергать нас на каждом шагу.

II ЧАСТЬ:

2.1. Игровой момент «Опасность дома».

Воспитатель: Теперь давайте закроем глаза и очутимся с вами в одном интересном месте. Куда же мы с вами попали?

Презентация

Опасность дома: « Электроприборы – домашние помощники»

Дети: В дом. (1 слайд).

Воспитатель: Правильно. А дома могут нас подстергать опасности?

Дети: Да.

Воспитатель: Каждый человек любит свой дом. Дома мы отдыхаем, занимаемся любимыми делами. (2 слайд).

Дома мы стараемся окружить себя удобствами, полезными предметами – электроприборами, которые придумал человек. Перечислите некоторые из них (3 слайд).

Дети: Газовая плита, стиральная машина, утюг, фен, телевизор (4 слайд).

Воспитатель: Как работают эти электроприборы?

Дети: Электроприборы работают от электричества (5 слайд).

Воспитатель: Мы с вами говорили о пользе электроэнергии, что она дает тепло, свет, пищу, но, оказывается при неумелом обращении с ней, электроэнергия может принести и вред. Какой?

Дети: Может ударить током и даже убить человека (6 слайд).

Воспитатель: Обращаться с электричеством надо уметь! Чего ни в коем случае нельзя делать?

Дети:

- Нельзя пользоваться неисправными электроприборами (7 слайд).

-Нельзя самим чинить, разбирать электроприборы.

-Нельзя ковыряться в розетке ни пальцем, ни другими предметами (8 слайд). - Электричество не терпит соседства с водой.

Воспитатель: Мы с вами пришли к выводу, что оставлять без присмотра электроприборы нельзя. Может возникнуть пожар (9 слайд).

Воспитатель: Теперь посмотрите и скажите «Что появилось сначала, что потом?» (10 слайд).

Воспитатель: Что еще является причиной пожара?

Дети: Причиной пожара является - спички, зажигалки, зажигание свечей на елке, разведение костров без взрослых (11 слайд).

Воспитатель: Правильно. Никогда не балуйтесь дома со спичками и зажигалками. Это одна из причин пожаров. Пожары очень опасны. При пожаре могут сгореть вещи, квартира и даже целый дом. Но главное, что при пожаре могут погибнуть люди (12 слайд).

Воспитатель: Сейчас, чтобы нам закрепить навыки безопасного пользования огнем и выявить свойства огня, мы с вами отправимся в научную лабораторию, но сначала я вам напомню правила безопасности во время проведения опытов:

- Нужно вести себя спокойно, не толкаться;
- Не трогать, предметы до начала опыта;
- Запрещается пробовать вещества на вкус.

Согласны выполнять эти правила, ну тогда приглашаю вас в научную лабораторию? Устраивайтесь удобнее, будьте внимательны.

2.2. Научная лаборатория

Опыт 1.

«Огонь»

Зажигается свеча. Что вы увидели?

Дети: Огонёк. (Он яркий, красивый, так и привлекает к себе внимание).

Воспитатель: Как вы думаете, можно ли к нему прикоснуться? Почему?

Дети: Нет. Можно обжечься. Если нечаянно уронить свечу на ковёр или на пол, может произойти пожар.

Воспитатель: А давайте узнаем, загрязняет ли огонь воздух? Для этого нам нужно подержать немного над пламенем лупу, видите, она закоптилась. **Дети:** Лупа стала черной. (Дать детям

потрогать, вытереть влажными салфетками).

Воспитатель: Значит можно сделать вывод, что при сгорании выделяется копоть, дым, значит, огонь загрязняет воздух.

Опыт 2:

«Огонь дышит».

Воспитатель: На столе стоят две свечи, зажжем их. Накрываем горящую свечу пустой банкой. Пламя быстро погасло. Почему?

Дети: Потому что, мы накрыли огонь, и он больше не дышит.

Воспитатель: Значит, огонь гаснет, если нет воздуха. Удивительно, но огонь дышит! Не удивляйтесь, он такой же живой, как и мы с вами. В банке остался газ, непригодный для дыхания ни человека, ни огня.

Воспитатель: Чем дышит человек?

Дети: Человек дышит воздухом, кислородом.

Воспитатель: Так же как мы потушили свечу, накрыв её банкой, можно потушить загоревшееся на сковороде масло. Достаточно просто накрыть её крышкой. Поток свежего воздуха усиливает горение огня. Если огонь небольшой, как можно попробовать потушить его?

Дети: Набросить плотную ткань или одеяло.

Воспитатель: Чем еще можно тушить огонь?

Дети: водой, снегом, песком, землей.

Опыт 3:

«Погасить огонь»

Воспитатель: Проведем опыт: на горящую свечу прольем немного воды. Что происходит и почему?

Дети: Огонь погас, потому что боится воды.

(Аналогичные опыты проводятся с другими материалами: песком, землей, снегом).

Воспитатель: Вывод этого эксперимента, в том, что огонь боится воды, снега, засыпается землей, песком и другими негорючими средствами. На этом наша работа в лаборатории закончена. И сейчас мы с вами разомнемся и проведем физкультминутку.

2.3. Физкультминутка:

Мы устали, засиделись, нам размяться захотелось.

То на стенку посмотрели, то в окошко поглядели.

Вправо, влево поворот, а потом наоборот.

Приседанья начинаем, ноги до конца сгибаем.

Вверх и вниз, вверх и вниз. Приседать не торопись!

Мы в последний раз присели, а теперь на место сели.

Воспитатель: Вот мы с вами размялись и отдохнули. Чтобы нам закрепить знания о предметах, которые могут быть источником опасности, поиграем в одну интересную игру.

2.4. Игра «Горит или не горит».

На столе разложены карточки с изображением: бумаги, металла, ткани, тетради, дерева, стекла, льда, снега, камня, книги, воды (на каждого ребенка).

Дети берут карточки и определяют: горит или не горит этот предмет. На синий поднос откладывают карточки «горит», на красный «не горит»

2.5. Незнакомец звонит в дверь.

Презентация «Осторожно незнакомец». (Слайд 1)

Воспитатель: В жизни встречаются не только опасные предметы, ситуации, но и опасные люди. Мы живем в мире людей, хорошо знаем своих друзей, знакомых по соседней улице, соседей. Но мы не можем знать всех, кто живет в нашем городе, кого мы встречаем на улице. В мире есть люди добрые, умные, которые никому не делают зла. А есть люди, которые грабят квартиры, убивают людей, воруют детей. Как называют таких людей?

Дети: Преступники. (Слайд 2).

Воспитатель: Правильно, преступники, поэтому надо научиться разбираться в людях, быть внимательными и осторожными. Если вы дома одни, запомните следующие правила

безопасности.

Правило 1: Ни в коем случае не открывай дверь, если звонит незнакомый человек. Если в дверь звонит почтальон, монтер, врач или даже полицейский, все равно не открывай, если ты не знаешь этих людей. Часто преступники, чтобы их не узнали, меняют свой внешний облик и голос, опасно впускать в дом незнакомых людей.(Слайд 3).

Правило 2: Не вступай в телефонный разговор с незнакомым человеком, не говори, что родители на работе. Не отвечая на вопросы, положи трубку. О любом звонке сообщи родителям (Слайд 4).

Правило 3: Не садись в чужую машину. Если рядом с тобой притормаживает машина, не вступай в разговор с водителем, даже если за рулём сидит женщина или приветливая девушка. (Слайд 5).

Правило 4: Не уходи без взрослых далеко от дома, в лес, на реку. Не ходи по пустырям и новостройкам, в таких местах могут поджидать хулиганы, агрессивные люди.(Слайд 6).

Правило 5: Не принимай гостинцы, или подарки от случайных людей, не позволяй кому – либо прикасаться к тебе. (Слайд 7).

Воспитатель: В наше время есть специальные службы, которые приходят на помощь людям, попавшим в беду. Какие?

Дети: Полиция; Скорая помощь; Пожарные.

Воспитатель: По каким телефонам надо звонить в экстренных случаях?

Дети: В экстренных случаях надо звонить 01; 02; 03.

2.6. Игра «Телефоны».

Перед детьми стоят телефоны, и им предлагается игровая ситуация (пожар, дорожно-транспортное происшествие, отравление и т.д.). Дети звонят по нужному телефону, объясняют ситуацию, называют свои данные, адрес.

III ЧАСТЬ:

Итог НОД.

Воспитатель: Сегодня мы с вами рассмотрели ситуации, при которых может возникнуть опасность в повседневной жизни. А также повторили правила обращения с электроприборами, общения с незнакомцами, повторили правила пожарной безопасности. А что вам сегодня запомнилось и понравилось?

Ответы детей.

Воспитатель: Нарушение правил безопасности может привести к непоправимым последствиям. Самым страшным является то, что незнание или неумение правильно действовать в тех или иных ситуациях могут создать угрозу жизни и здоровью человека. Я желаю всем вам здоровья и надеюсь, что вы всегда будете соблюдать правила безопасности.

Конспект занятия с детьми старшего дошкольного возраста на тему «Безопасное поведение в Интернете».

Интеграция образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие»; «Познавательное развитие»; «Речевое развитие»

Задачи: 1. Воспитание грамотного и ответственного пользователя сети Интернет.
2. Знакомство детей с основными правилами безопасного использования Интернета.

Методы и приемы: словесные, наглядные, игровые, практические, метод анализа.

Формы организации совместной деятельности:

| | |
|----------------------|--|
| Детская деятельность | Формы и методы организации совместной деятельности |
| Двигательная | Утренняя гимнастика, подвижные игры, народные подвижные игры, игровые упражнения, двигательные |

| | |
|--|--|
| | паузы, спортивные пробежки, соревнования и праздники, эстафеты, физминутки, образовательная деятельность в спортзале на воздухе. |
| Игровая | <u>Игровые ситуации, игры с правилами</u> (дидактические, подвижные, народные), творческие игры (сюжетные, сюжетно-ролевые, театрализованные, конструктивные) |
| Познавательно-исследовательская | <u>Наблюдения, экскурсии, решение проблемных ситуаций</u> , экспериментирование, коллекционирование, моделирование, познавательно-исследовательские проекты, |
| Коммуникативная | <u>Беседы, речевые ситуации</u> , составление рассказов и сказок, творческие пересказы, составление и отгадывание загадок, <u>словесные игры</u> , настольно-печатные игры с правилами, сюжетные игры, ситуативные разговоры, речевые тренинги, <u>вопросы</u> |
| Музыкальная | <u>Слушание</u> , исполнение, игра на детских музыкальных инструментах, ритмика и танцы, музыкальные импровизации, музыкально-дидактические игры, подвижные игры с музыкальным сопровождением, инсценировки, драматизации, образовательная деятельность в музыкальном зале |
| Изобразительная | Аппликация, рисование, лепка, творческие проекты, деятельность в изостудии, мастерские по изготовлению предметов детского творчества |
| Восприятие (художественной литературы и фольклора) пальчиковый, др.) | Рассказывание, чтение, обсуждение, разучивание, инсценирование произведений, игры-драматизации, театрализованные игры, различные виды театра (теневого, бибабо. |
| Конструирование | Изготовление макетов, конструктивные игры, моделирование |
| Элементарный бытовой труд (в помещении и на улице)- Самообслуживание | Поручения (индивидуальные и подгрупповые), дежурства, практико-ориентированные индивидуальные и коллективные проекты, <u>совместный (коллективный) действия</u> , дежурство, задания, реализация проекта |

Материалы и оборудование: стол, стулья по количеству детей, ковер, мяч, презентация «Безопасный интернет», мультфильм «Фиксики-Интернет», ноутбук или телевизор, проектор

Логика образовательной деятельности:

| Деятельность педагога | Деятельность детей | Ожидаемый результат |
|---|---|--|
| 1. Мотивационный этап. Приветствует ребят Игра «Всем, всем здравствуйте!». Объясняет правила игры. | Входят в зал, встают в круг, держатся за руки, приветствуют друг друга, проговаривая слова «Всем, всем здравствуйте!» | Положительный настрой на работу. Сплочение группы. |
| 2. Знакомство с Интернешкой. (слайд 1) Знакомит с Интернешкой. (слайд 2) Рассказ об Интернешке. Интернешка родился и прожил всю | Дети стоят полукругом, слушают внимательно рассказа педагога о | Развито умение работать в команде по очереди, выслушивать каждого. |

| | | |
|--|--|---|
| <p>жизнь в интернете. Он все-все про него знает. Интернешка очень добрый, веселый и верный товарищ. У Интернешки есть друг Митястик. Митястик – щенок, он стал пользоваться интернетом совсем недавно, когда родители подарили ему компьютер. Митясику все интересно, но он пока еще не очень хорошо разбирается в интернете, поэтому ему нужен помощник, чтобы не попадать в неприятные ситуации. Интернешка нам в этом поможет. Поэтому мы отправимся в путешествие по огромному городу Интернет.</p> <p>3.Беседа с детьми об Интернете.</p> | <p>сказочном герое, поддерживают беседу с педагогом.</p> | |
| <p>2.Основной этап. <u>1.Просматривает мультфильм «Фиксики -Интернет» совместно с детьми</u> <u>Расширяет знания детей об Интернете.</u></p> <p><i>В интернете можно искать информацию, можно общаться и учиться. (слайд 3)</i></p> <p><i>В интернете может быть интересно и безопасно. Но для этого нужно знать несколько главных правил. А если не соблюдать правила, то можно попасть в неприятные ситуации. Давайте посмотрим, что там может случиться!</i></p> <p><i>Однажды Митястик делал домашнее задание. Для этого ему надо было разыскать несколько стихотворений и выучить их. Он решил быстро найти их в интернете. И вдруг компьютер перестал слушаться Митясика. В компьютер проникли вирусы. Представляете, оказывается вирусы могут проникать не только в человеческий организм, но и в компьютер. (слайд 4)</i></p> <p><u>2.Беседует с детьми на тему «Вирусь», проговаривают о вреде вирусов для ПК. Рассказывает о «Помощи щенка».</u></p> <p><i>Щенок растерялся и обратился за помощью к Интернешке.</i></p> <p><i>Интернешка помог Митясику, установив волшебную программу-</i></p> | <p>Воспитанники смотрят мультфильм совместно с педагогом.</p> <p>Знакомятся с Интернетом.</p> <p>Активно отвечают на вопросы педагога.</p> | <p>Расширены знания об Интернете.</p> <p>Развито умение вести диалог со взрослым.</p> |

антивирус. Это такие программа, которая мешает вирусам и плохой информации проникать в ваш компьютер. Они защищают ваш компьютер. (слайд 5).

3.Игра «Антивирус и вирус»

Предлагает детям поиграть в игру и объясняет ее правила.

- Давайте поиграем. Вставайте в круг. Выберем антивирус и вирус. А круг – это компьютер. Нам с вами нельзя пускать в компьютер вирус. А антивирус будет ловить вирус.

*Митястик много времени проводит в **интернете** и с ним постоянно случаются разные истории.*

4. История Митястика

Продолжает рассказывать историю Митястика.

*Перед днем рождения своей мамы Митястик никак не мог придумать, что же ей подарить. (слайд 6). Он набрал фразу «подарок для мамы» в поисковике и увидел много **интересных сайтов**, предлагающих подарки, которые можно оплатить с телефона.*

*Митястик решил **отправить смс-ку!***

*Он сразу же это сделал и очень радовался своей находчивости. Но никакого подарка не получил, а на его телефоне закончились все деньги, и он не мог никому позвонить! Поэтому, ребята никогда не оплачивайте покупки в **интернете**. А лучше подарок для мамы сделать своими руками.*

- Необходимо составить такое же изображение.

*Митястик очень общительный, и хочет, чтобы у него было много друзей. Однажды он завел себе страничку в **интернете**, на которой рассказал о своих увлечениях и что ищет себе друзей, и стал ждать писем. И вот какое письмо он получил! Давайте я вам его прочитаю. (слайд 7)*

Принимают участие в игре. Стараются защитить ПК от вирусов, ловят мяч.

Сидят на ковре и внимательно слушают историю дальше, смотря на экран монитора.

Развито умение сотрудничать друг с другом, сплочение коллектива.

| | | |
|---|---|---|
| <p><i>«Привет, Митястик. Я Большая Белая и Пушистая Мальтийская болонка. У меня совсем мало друзей, поэтому я очень хочу познакомиться и подружиться с тобой. Пришли мне, пожалуйста, свой адрес. Я очень хочу посмотреть на тебя, поэтому пришли мне еще свою фотографию и фотографию своей семьи. С наилучшими пожеланиями, твой новый друг – Мальтийская болонка».</i></p> <p>- Как вы думаете, ребята, что может с ним случиться, если он исполнит все просьбы Мальтийской болонки?</p> <p><i>(Выслушать 2-3 ответа ребят.) Вот такие истории произошли с Митястиком в интернете.</i></p> | <p>Высказывают свое мнение в качестве продолжения рассказа о Мальтийской болонки.</p> | <p>Развито умение фантазировать и составлять рассказ.</p> |
| <p>3. Заключительный этап. Прощание «Рефлексивный круг» Беседует с детьми о том, что делать если к вам пробрался вирус, какие правила запомнили дети в ходе занятия.</p> | <p>Дети сидят в кругу. Выслушивают педагога. Активно ведут беседу с педагогом.</p> | <p>Развито умение работать в группе, выслушивать других, с уважением относиться к каждому из участников. Развито умение подводить итог по сказанному.</p> |

1. «Игра - драматизация, как один из видов деятельности детей»

Игры доставляют детям не только радость и удовольствие, но и формируют умение быть добрыми, смелыми, внимательными, ловкими, всесторонние развивают и воспитывают.

Начинающим педагогам большую помощь могут оказать игра - драматизация. Они хорошо организуют детский коллектив, не требуют специальных условий – их можно проводить в помещении, на участке.

Младшая группа. «Зайка» А. Барто.

Вначале воспитатель выбирает активного ребенка, чтобы он мог показать, как зайчик плачет, трет глазки, стряхивает водичку и т.д.

Ход игры. Дети сидят на стульчиках (скамейках). Малыша, выполняющего роль зайчика, усаживают на стульчик лицом к остальным. Воспитатель вместе с детьми рассказывает стихотворение:

«Зайку бросила хозяйка,
Под дождем остался зайка.
Со скамейки слезть не смог,
Весь до ниточки промок».

Ребенок показывает, как зайчик плачет, вытирает слезы и т.д. воспитатель предлагает детям пожалеть зайчика и пригласить его потанцевать.

Педагог напевает народную мелодию, а дети вместе с зайчиком хлопают в ладоши, приседают, притопывают ногами.

«Бычок» А. Барто.

Воспитатель выбирает ребенка – бычка и ставит его на доску, лежащую на полу (земле, песке), длиной не более метра, шириной 25-30 см. Можно начертить изображение доски на полу мелом или земле палочкой.

Ход игры. Дети сидят. Ребенок, выполняющий роль бычка, идет по доске, покачиваясь из стороны в сторону, и читает стихотворение (можно читать всей группой):

«Идет бычок, качается,
Вздыхает на ходу:
«Ох, доска кончается,
Сейчас я упаду!»

Воспитатель обращается к детям: «Саша, Лера, помогите, пожалуйста, бычку, берут за руки с двух сторон и приводят к ребятам.

Выбираются новые действующие лица – игра повторяется.

«Мыши» С. Маршака

Дети сидят на стульчиках, скамейках. Если игра проводится в первый раз, воспитатель рассказывает о том, что мышки – маленькие, бегают тихо-тихо, всего боятся: и кошки, и шума, поэтому, изображая мышек, нужно двигаться очень осторожно.

Ход игры. Воспитатель таинственно и негромко читает стихи, жестом подзывая к себе детей:

«Вышли мышки как-то раз
Посмотреть, который час.

Малыши встают со своих мест, идут осторожно и медленно к педагогу.

Воспитатель, быстро хлопнув в ладоши, громко говорит:

«Вдруг раздался страшный звон,
Убежали мышки вон!»

Дети убегают и садятся на свои места. Эта игра приучает детей быть внимательными, четко выполнять правила.

Средняя группа. «Матросская шапка» А. Барто

Педагог или сами дети выбирают мальчика-капитана, трех-четырёх ребят-лягушек. Капитану дается кораблик на веревочке. Он выходит и становится перед детьми. Лягушки находятся несколько в стороне, но не далеко.

Ход игры. Дети сидят на стульях. Вместе с воспитателем читают стихотворение:

«Матросская шапка, веревка в руке,
Тяну я кораблик по быстрой реке.

(Ребенок, изображающий капитана, ходит перед детьми в разных направлениях.)

«И скачут лягушки за мной по пятам,
И просят меня: «Прокати, капитан».

(Дети, выполняющие роль лягушек, выскакивают, приговаривая вместе со всеми: «Прокати, капитан».)

Затем на роли капитана и лягушек выбираются другие дети. Игра продолжается.

«Курочка-рябушечка» Слова народные

Ход игры. Дети сидят на стульчиках (скамейке). Ребенок, выполняющий роль курочки, гуляет с ведерком в руках около них.

Ребята вместе с воспитателем обращаются к курочке:

- Курочка рябушечка, куда пошла?

- На речку.

- Курочка-рябушечка, за чем пошла?

- За водичкой.

- Курочка-рябушечка, зачем водичка?

-Цыпляткам, они пить хотят, во все горлышко кричат.

После слов: «Цыпляткам. Они пить хотят, во все горлышко кричат» - ребенок, изображающий курочку, ходит к деткам, которые пищат как цыплята: «Пи-пи-пи», и дает им «водички». Они пьют, набирая как бы воды в клюв, запрокидывая головки.

В зависимости от размеров игровой площадки можно дать цыплятам вместе с курочкой побегать, поклевать зернышки.

После игры желательно, чтобы воспитатель спел песенку «Вышла курочка гулять».

«Жили у бабули два веселых гуся» Слова народные

Роли гусей выполняют два мальчика. Они одеты в рубашки (один – в белую, другой – в серую), черные трусы на голове – белая шапочка с желтым клювом, поверх обуви надеты красные «лапки». Двигаются медленно, друг за другом, держа руки за спиной, покачивая плечами слева

направо.

На ребенке, изображающем бабуся, надета юбка, кофта. Передник, косынка, в руках у него небольшой пруттик, которым он подгоняет гусей.

Ход игры. Воспитатель читает стихи:

«Жили у бабуся
Два веселых гуся.
Один серый,
Другой белый –
Два веселых гуся.»

Выходит бабуся с прутиком в руках, подгоняет гусей, идущих впереди. Гуси двигаются по кругу и останавливаются в середине площадки.

«Мыли гуси лапки
В луже у канавки.
Один серый, другой белый,
Гуси мои, гуси!!!»

Бабуся всем своим видом выражает горе, качает головой, плачет, утирая слезы концами косынки и т. д .

После небольшой паузы воспитатель продолжает:

«Выходили гуси,
Кланялись бабуся.
Один серый, другой белый
Кланялись бабуся».

Выходят гуси, идут друг за другом, подходят к бабуся, кланяются ей. Она радостно встречает их, гладит и, подгоняя прутиком, уводит с площадки.

Старшая группа. «Идет кисонька из кухни» Слова народные

Слова песни нужно выучить заранее. Это вызовет интерес к игре, радостное ожидание ее.

Ход игры. Дети сидят на стульях (скамейках). Из-за дверей (кустика, деревца) выходит ребенок, выполняющий роль кисоньки. На нем передничек, на шее – бантик.

Кисонька проходит мимо детей. она очень печальна, вытирает лапкой слезы.

Дети читают стихи:

«Идет кисонька из кухни,
У ней глазоньки опухли.

О чем, кисонька, ты плачешь?»

Воспитатель ее утешает, гладит, предлагает кому-нибудь из ребят также пожалеть кисоньку, напоить ее молоком.

Варианты концовки могут быть, самые разнообразные: поиграть с кисонькой, завязать ей бантик, если в начале игры она была без бантика, и т. д.

«Жил сапожник» Слова народные

Выбираются два ребенка: один выполняет роль сапожника, другой – кошки. Дети размещаются на стульчиках.

Сапожник сидит за столом. На глазах у него очки (без стекол), на нем клеенчатый передник, в руках молоточек. На столе лежит детская обувь. Сапожник работает – чинит обувь.

Ход игры. Дети спрашивают: «Жил сапожник?» Тот отвечает: «Жил!» - «Сапоги чинил?» - «Чинил!» - «Для кого, сапожник?» - «Для соседской кошки!»

Из дверей выходит ребенок, выполняющий роль кошки. Подходит к ребенку, изображающему сапожника, и спрашивает: «Готовы мои сапожки?» - «Готовы». Кошка рассматривает их, потом надевает на руки, становится на четвереньки, пробегает несколько раз мимо детей и убегает. Дети машут ей рукой.

Выбираются новые сапожник и кошка – игра повторяется.

Примечание. Когда игра организуется в первый раз, надо заранее выучить с детьми диалог кошки и сапожника.

3.«Дидактические игры и упражнения как средство формирования пространственных ориентировок у детей старшего дошкольного возраста»

Дошкольный возраст – период интенсивного развития пространственных представлений. Пространственные представления, хотя и возникают очень рано, являются более сложным процессом, чем умение различать качества предмета. В формировании пространственных представлений и способов ориентации в пространстве участвуют различные анализаторы (кинестетический, осязательный, зрительный, слуховой).

Чтобы ребенок успешно учился в школе, он должен свободно ориентироваться в пространстве, владеть основными пространственными понятиями. Исследования ученых показали, что, если пространственные представления сформированы у ребенка недостаточно или неточно, это напрямую влияет на уровень его интеллектуального развития: при конструировании малышу бывает трудно составить целое из частей, воспроизвести заданную форму, у него нарушается графическая деятельность. Из-за того, что малышу трудно различить, как располагаются в пространстве отдельные элементы букв, запомнить их конфигурацию, он может писать некоторые буквы в зеркальном отображении: З вместо Е, Р вместо Я. При письме нарушается высота, ширина и наклон буквы, что, конечно же, сказывается и на качестве, и скорости письма. Кроме того, у ребенка нередко возникают трудности при овладении чтением и счетом.

Поэтому, чтобы в школе у малыша не было проблем, стоит уже сейчас уделить внимание играм, которые помогут ему сформировать и развить пространственные представления.

В качестве основных методических приемов, рекомендуются наблюдения и пояснения размещения предметов относительно друг друга, словесное и графическое обозначение направлений и ориентировки в пространстве, упражнения, дидактические и подвижные игры.

С детьми можно проводить дидактические игры, усложнение в которых подчинено дидактическому принципу «от простого - к сложному». Так, например, в словесных играх этот принцип выражается в переходе от более простых к более сложным пространственным характеристикам (от «на, в, под, за», к «между, возле, вдоль, напротив» и др.). При определении местонахождения того или иного предмета, от ориентировки «от себя», к ориентировке «от предмета», в ускорении темпа игры. В настольно-печатных играх по ориентировке в пространстве - более точное определение пространственного местонахождения.

В результате можно выделить следующие этапы работы, соответствующие усложнению пространственных ориентировок в содержании дидактических игр и упражнений:

I этап. Формирование пространственных представлений с точки отсчета «от себя»: слева, справа, сверху, внизу, впереди, сзади.

II этап. Формирование пространственных представлений с точки отсчета «от предмета», «от другого человека»

III этап. Формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

IV этап. Формирование умений ориентироваться в трехмерном пространстве в движении.

V этап. Формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве).

При решении задач каждого этапа необходимо уделять внимание закреплению умения различать левую и правую руки. Упражняя в различении противоположных направлений, постепенно усложняя задания: увеличивать количество предметов, местоположение которых предлагается определить, а также расстояние между ребёнком и предметами. Детей необходимо обучать не только определять, в каком направлении от них находятся предметы, но и самостоятельно создавать указанные ситуации. Совершенствуя умения передвигаться в указанном направлении, можно предложить изменять направление движения не только во время ходьбы, но и бега. В процессе обучения обращать внимание на освоение детьми значения предлогов и наречий, отражающих пространственные отношения.

Эти игры и упражнения должны способствовать расширению, уточнению и систематизации полученных знаний, что позволит детям овладеть пространственной ориентировкой не только на игровом материале, но и в реальной окружающей обстановке.

1. Игры на формирование пространственных представлений: слева, справа, вверху, внизу, впереди, сзади, далеко, близко.

- игра «Что справа». Дети сидят вдоль края ковра. По всем сторонам ковра расположено по 5-6 игрушек.

Вариант 1. Воспитатель просит детей вспомнить, где у них правая рука. Затем одному из детей предлагается встать в центр на ковре и назвать – какие игрушки расположены справа от него. При этом каждый следующий ребёнок повернут в другом направлении по сравнению с предыдущим.

Вариант 2. Воспитатель или кто-нибудь из детей называет игрушки, расположенные в одном ряду и просят ребёнка, находящегося в центре ковра назвать – с какой они стороны.

Вариант 3. Воспитатель просит одного из детей встать так, чтобы игрушки, сидящие по одной из сторон ковра (называет их), были справа от него.

- игра «На плоту». Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Каждый стоит на воображаемом плоту. Воспитатель задаёт индивидуально вопросы детям, при этом постоянно просит их изменить направление. Например, Петя, кто стоит у тебя слева; Маша, кто стоит сзади тебя; Серёжа, кто стоит перед тобой; все повернулись налево; Таня, кто стоит слева от тебя, и т.д. (Рис. 1)
- игра «Колокольчик». Все дети сидят на ковре, один из них – водящий, он закрывает глаза. Ведущий (воспитатель) отходит в какую-нибудь сторону и звонит в колокольчик. Тот, кто водит, должен назвать, – откуда слышен звон. Если называет верно, то становится ведущим.
- игра «Скажи наоборот». Эту игру можно проводить как со всеми детьми, так и с 1-2. Воспитатель называет пространственные ориентиры, а ребёнок, получивший знак (мяч, стрелка, фишка и т.п.), называет ориентир, противоположный по значению. Например: лево – право, верх – низ, и т.д.
- игра «Магазин». В этой игре могут принимать участие двое детей или две подгруппы детей. Они сидят друг напротив друга, отгородившись ширмой. У каждого одинаковый набор картинок (продукты, игрушки, канцтовары, одежда) и карточка, имитирующая полку магазина. Один ребёнок выкладывает картинки на своей карточке и называет место расположения каждой из них. Другой ребёнок старается воспроизвести всё в точности по инструкции. Затем, убрав ширму, дети могут сравнить оба «магазина». (Рис.2)

1. Игры на формирование умений детей занимать определенное пространственное положение по заданному условию (от себя, от предмета).

- игра «Отгадай – где...». Воспитатель предлагает детям встать в кружок на ковре и посмотреть, какие предметы или кто из детей находится слева, справа, сзади, впереди них. За каждый правильный ответ ребёнок получает фишку. В конце игры подсчитывается количество полученных очков-фишек у каждого ребёнка.
- Игра «Корабли». Все дети садятся вдоль одной из сторон ковра, на котором лежат табуретки (в виде перевёрнутых контейнеров) на одинаковом расстоянии друг от друга: 3-4 ряда по 3 шт. в каждом ряду. Это «острова» в море, а каждый из детей будет по очереди «кораблём». На каждом острове кто-то живёт (игрушка или карточка с изображением животного спрятана под табуреткой). Ребёнок выбирает к кому он отправится, а воспитатель даёт ориентиры, указав место отправной точки. Добравшись до нужного «острова» ребёнок поднимает табуретку, чтобы убедиться в правильности выполнения задания. (Рис. 3)

Вариант 1: воспитатель даёт поэтапные направления движения. Например, пройди вперёд два острова, поверни налево, пройди ещё один остров, поверни направо, пройди ещё один остров – ищи.

Вариант 2: воспитатель даёт ориентир расположения «острова» относительно других. Например, этот «остров» синего цвета, находится слева, а перед ним – белый «остров».

Вариант 3: воспитатель даёт ребёнку схему расположения «островов» и даёт указания по схеме, после чего ребёнок пытается найти нужный «остров» на ковре. Например, на схеме (3x3) нужный «остров» справа наверху, и т.п.

- игра «Где я сяду». Эту игру рационально проводить перед занятием, чтобы рассадить детей на определённые места. Все дети собираются на ковре. На столах лежат перевёрнутые карточки (это может быть личный бэдж ребёнка, парная картинка и т.п.). Воспитатель даёт каждому инструкцию, по которой ребёнок должен отыскать своё место, а карточка даст возможность самому проверить правильность выбора. Например, Марина, подойди к столу, который находится перед дверью, слева от

окна. Сядь за этим столом справа. Миша, подойди к столу, который стоит между столом воспитателя и шкафом, лицом к окну, сядь слева, и т.д.

- игра «Давай меняться». Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве кому-то одному из детей для нахождения определённого места в пространстве по заданным ориентирам. Например, Саша, встань так, чтобы справа от тебя была стена, а перед тобой была Полина. Если Саша отыскал место верно, то ребёнок, стоящий на этом месте, встаёт на Сашино место.

- **"Кто правильно назовет"** Цель: стимулировать умение, определять пространственные отношения между собой и окружающими объектами.

Содержание: В игре ребенок показывает правую руку и называет, что находится справа, а затем ему предлагают закрыть глаза, повернуться на одном месте несколько раз. Затем открыть глаза, опять показать правую руку и назвать то, что находится справа от него. Таким образом, проводится работа и с левой рукой.

- **"Кто из детей стоит близко, а кто далеко?"** Цель: закреплять умение, ориентироваться в пространстве с точкой отсчета "от себя".

Содержание: дети выстраиваются на ковре на разном расстоянии от ведущего. Ведущий определяет кто из детей стоит ближе к нему, кто дальше.

- **"Вратарь"** Цель: закрепление навыков ориентировки ребенка относительно себя, развитие быстроты реакции, точности движения.

Оборудование: мяч

Содержание: Взрослый бросает мяч ребенку, одновременно предупреждая ребенка, куда должен лететь мяч. Ребенок должен сделать вратарское движение в заданном направлении.

Ребенок: Вратарем зовусь не зря: Мяч всегда поймаю я.

Воспитатель: Раз, два, три - Справа (слева, прямо) мяч, смотри!

2. Игры на формирование умений детей определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому.

- игра «Что изменилось?». Перед детьми на столе в 2 (3) ряда расположены игрушки, по 3 (4) в каждом ряду. Ведущий предлагает всем детям посмотреть и запомнить расположение игрушек. Затем дети закрывают глаза. (Рис.4)

Вариант 1: ведущий убирает какую-нибудь игрушку и просит назвать её и то место, где она находилась. Например, исчез дракоша, который был внизу между щенком и попугаем.

Вариант 2: ведущий меняет местами две игрушки и просит назвать то место, где они были первоначально. Например, поросёнок сидел внизу слева, а мышка – наверху между щенком и телёнком.

В роли ведущего может быть как воспитатель, так и ребёнок.

- игра «Новоселье». В этой игре дети используют настенные полки для игрушек в виде домиков и небольшие игрушки (животные). Каждый из детей по очереди должен «заселить» дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.

Эту игру целесообразно проводить с небольшой подгруппой детей (2-3 человека). В роли ведущего вначале выступает воспитатель, в дальнейшем необходимо привлекать детей, - это будет способствовать закреплению и расширению их активного словарного запаса.

(Рис.5)

3. Игры на формирование умений ориентироваться в движении.

- игра «Куда пойдёшь и что найдёшь». Перед игрой все дети рассаживаются полукругом перед полками с игрушками. Один из детей поворачивается лицом ко всем детям, но при этом не видит, куда воспитатель спрятал игрушку. Затем ведущий даёт инструкции этому ребёнку. Например, сделай 2 шага вперёд, 3 шага влево, ещё 1 шаг вперёд, ищи на нижней полке. В роли ведущего вначале выступает воспитатель, затем – это может быть ребёнок, правильно выполнивший инструкцию.
- игра «Найди магнит». Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти «свой» магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз. (Рис.6)
- игра «Синхронное плавание». Дети стоят на ковре на одинаковом расстоянии друг от друга. Воспитатель даёт инструкции по передвижению в пространстве одновременно всем детям, иногда изменяя их направление относительно друг друга. Например, все сделали шаг вперёд, шаг вправо, два шага влево, повернулись вправо, сделали шаг назад и т.д. (Рис.7)
- игра «Новая походка». Эту игру можно проводить с 1-2 детьми на прогулке. Мы договариваемся, что мы сейчас походим не как все люди, а по особенному. Например, два шага вперёд, один шаг вправо, или шаг назад, два шага вперёд. При усложнении игры ребёнок должен не только контролировать свою «походку», но и повернуть корпус так, чтобы прийти к определённой цели.
- **"Найди игрушки"** Цель: учить детей, передвигаться в пространстве, сохраняя и меняя направление в соответствии с указаниями педагога, с учетом ориентира, употреблять в речи пространственную терминологию.

Оборудование: разные игрушки

Содержание: Детям сообщается, что все игрушки спрятались. Чтобы их найти нужно внимательно слушать "подсказки" (инструкции) и следовать им. После обнаружения игрушки, ребенок рассказывает, в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку.

- **"Разведчик"** Цель: закреплять умение детей, ориентироваться в пространстве детского сада в процессе передвижения, учить составлять маршрут своего пути, развивать память.

Оборудование: лист бумаги, карандаш

Содержание: Ребенку дается инструкция: "Ты - разведчик. Тебе нужно дойти до секретного объекта (кабинета медсестры, логопеда, психолога, кухни), запомнить свой путь и все что ты увидишь по пути, и вернуться обратно в штаб (группу)". Возвращаясь в группу, ребенок рассказывает где он шел (поднимался или спускался по лестнице, шел по коридору), какие объекты встречались на его пути, что находилось справа от него, слева от него. В последующем ребенок с моей помощью рисует маршрут своего пути.

- **"Скок-перескок"** Цель: развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног.

Оборудование: мел

Содержание: На игровой площадке чертят круг диаметром 15- 25 м, внутри него - маленькие кружки диаметром 30- 35 см для каждого участника игры. В центре большого

круга стоит водящий. Водящий говорит: "Перескок!". После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

- **"Всадник"** Цель: развивать внимание, умение ориентироваться в пространстве, согласованности в движениях.

Содержание: Играющие распределяются по парам: один - "конь", другой - "наездник". Игрок -"конь" вытягивает руки назад - вниз, игрок-"наездник" берет его за руки. По команде в таком положении пары должны добежать до финиша. Победитель пары затем соревнуется с победителем другой пары.

- **"Прятки"** Цель: развитие внимания, быстроты реакции, умения ориентироваться в открытом пространстве.

Содержание: Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто - разыскивать. Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) - "город", куда должны прибежать игроки. Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся.

Капитан ходит, все время выкрикивая: "Мы находимся... (называет местонахождение)". Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать "город". Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в "город". Команда, прибежавшая в "город" раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать "город" еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

- **"Дорога в школу"**. Цель: развивать умение ориентироваться в открытом пространстве, развивать память, умение составлять схему пути.

Оборудование: лист бумаги, карандаш.

Содержание: Ребенок вспоминает и рассказывает, где по дороге в детский сад он видел школу, что было возле нее, в каком направлении надо к ней идти, где сделать поворот и т. д. Затем ребенок составляет схему пути в школу.

- **"Бег к реке"** Цель: развитие быстроты, умения ориентироваться в открытом пространстве, укрепление мышц тела.

Оборудование: мел, камни.

Содержание: Чертим линию, которая обозначает берег и прямоугольник, обозначающий реку. В "реку" кладутся камни. Вдоль "берега" выстраиваются игроки. По сигналу водящего игроки бегут к "реке", достают "со дна" камень и, бегом возвращаясь назад, отдают камень водящему. Игра носит соревновательный характер.

Игры на ориентировку в пространстве с помощью сохранных анализаторов

- **"Автогонки"** Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.

Оборудование: 2 машинки разного цвета, размера, способа управления (обычная и энергичная), темная повязка для глаз.

Содержание: ребенку предлагается 2 машинки. Ребенок, рассматривая их, отмечает цвет, размер, звук, издаваемый в процессе движения. Затем детям закрываются глаза и предлагают при помощи сохранного анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.

- **"Жмурки с колокольчиком"** Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов.

Оборудование: темная повязка для глаз, колокольчик.

Содержание: среди детей выбирается водящий. Водящему ребенку надевают темную повязку. У остальных детей есть колокольчик, который они могут передавать друг другу. Ребенок с колокольчиком в процессе передвижения звонит им. Водящий идет на звук, пытаясь задеть того, у кого колокольчик.

Игры на ориентировку с помощью схем и планов маршрута, планов пространства

- **"Адресное бюро"**

Цель: учить ориентироваться на карте города, располагать на плане объекты в соответствии с расположением реальных объектов.

Оборудование: карта города, фотографии достопримечательностей.

Содержание: дети по памяти располагают фотографии достопримечательностей на карту города.

- **"Астрономы"**

Цель: закреплять умение, ориентировать по схеме, ориентироваться на микроплоскости (фланелеграфе).

Оборудование: фланелеграф, схемы созвездий, звездочки, колпаки.

Содержание: педагог рассказывает детям: Сегодня ночью был сильный ветер и сдул с неба почти все звездочки. Луне на небе стало очень грустно одной, и она попросила нас ей помочь. Сейчас мы с вами наденем волшебные колпаки и станем астрономами. Луна передала мне фотографию неба до того как ветер сдул звезды и фотографии тех созвездий, которые здесь располагались. Сейчас вам нужно по фотографиям составить созвездия и вернуть их на наше небо. В процессе работы детей, педагог рассказывает вам легенды о тех созвездиях, которые выкладывают дети.

- **"Помоги Незнайке разложить учебные принадлежности"**

Цель: закреплять умение ориентироваться в пространстве по картинке - плану, в микропространстве, соотносить схематическое изображение предмета с реальным предметом.

Оборудование: картинка - план, учебные принадлежности.

Содержание: детям предлагается картинка - план со схематическим изображением учебных принадлежностей. Дети раскладывают реальные учебные принадлежности в соответствии с планом.

- **"Где Маша?"** Цель: закреплять умение, соотносить реальное пространство с планом.

Оборудование: план

Содержание: Педагог рассказывает детям: Кукла Маша потерялась. Вот карта ее пути. Давайте найдем Машу и поможем ей вернуться домой.

- **Упражнение «Найди спрятанную игрушку по схеме»**

Цель. Закреплять умение соотносить схемы с реальным пространством, отмечать на схеме места расположения предметов в реальном пространстве и словесно обозначать его.

Ребёнку предлагают найти в комнате заданную игрушку, а затем отметить на схеме и ответить на вопрос, где эта игрушка была найдена.

- **Игра «Где спрятан клад?»**

Цель. Развивать пространственно ориентировочные реакции.

Оборудование. Можно использовать всевозможные «преграды»: стулья, пуфики, кубики и т.д. Карта с планом пути. Сюрприз.

На участке, в комнате взрослый расставляет препятствия: «реки», «горы», «овраги» и т.д. Инструкция: - Вот перед нами карта, на ней крестиком обозначен клад и есть описание, как его найти. На нашем пути будут встречаться всевозможные препятствия, которые нужно будет преодолевать. И если точно следовать схеме и правильно выполнять задания, обязательно найдём клад. Какой – узнаем, когда его найдём».

Примерное описание «карты»: встаньте в указанное на карте место – старт. Сделайте три шага вперёд и сверните вправо, обойдите «гору» с левой стороны. Повернитесь

направо и «переплывите» реку. Идите вперед четыре шага. Затем повернитесь налево и сделайте один шаг. Вперёд сделайте два шага ... и т.п. Игра заканчивается после того, как найден ребенком клад-сюрприз.