



Электронная версия газеты на сайте «Городской округ Архангельской области «Город Новодвинск»
(<http://www.novadmin.ru/ru/activity/social-politics/obrazovanie-new/doshkolnoe-obrazovanie-new/gazeta-dlya-pedagogov-i-roditeley/index.php>)

Калейдоскоп событий

Итоги Открытого конкурса профессионального мастерства «Ярмарка педагогических идей: «М.В. Ломоносов – Великий помор» (посвященный 310-летию со дня рождения М.В. Ломоносова).

Конкурс проводился с целью выявления, распространения методических разработок, пособий и дидактических материалов по формированию представлений у детей о жизни, деятельности и творческом наследии М.В.Ломоносова.

В конкурсе приняли участие 51 педагог и представлено 29 творческих работ из города Новодвинска и Архангельска: МДОУ «Детский сад «Солнышко» (2 работы), МДОУ «Детский сад № 13» (2 работы), МДОУ «Детский сад «Радуга» (1 работа), МДОУ «Детский сад № 14» (3 работы), МДОУ «ЦРР «Детский сад № 17» (2 работы), МДОУ «Детский сад «Лесовичок» (3 работы), МДОУ «Детский сад «Чебурашка» (12 работ), МДОУ «Детский сад № 157 «Сиверко» (1 работа), МДОУ «Детский сад № 186 «Веснушка» (3 работы).

Конкурс оценивало жюри в составе:

- Горбатая Екатерина Алексеевна, воспитатель МБДОУ «Детский сад комбинированного вида № 186 «Веснушка» муниципального образования «Город Архангельск»;
- Ковалюк Анна Васильевна, воспитатель МБДОУ «Детский сад комбинированного вида № 186 «Веснушка» муниципального образования «Город Архангельск»;
- Лобанова Елена Юрьевна, старший методист МОУ ДО «Дом детского творчества» городского округа Архангельской области «Город Новодвинск».

По итогам Конкурса победителями стали:

Номинация «Методические продукты»:

1 место – Дружинина Надежда Ивановна, Гончарь Марина Анатольевна (МДОУ «Детский сад «Чебурашка»);

2 место – Гмырак Лариса Михайловна, Анисимова Марина Вячеславовна (МДОУ «Детский сад «Чебурашка»);

3 место – Чертова Елена Борисовна, Одинцова Лера Леонидовна, Крошеницына Татьяна Николаевна, Оксова Галина Михайловна (МДОУ «Детский сад № 14»), Летунова Мария Петровна, Холопова Елена Александровна (МДОУ «Детский сад «Чебурашка»).

Номинация «Дидактические продукты»:

1 место – Ложкова Марина Анатольевна, Савелова Юлия Сергеевна (МДОУ «Детский сад «Чебурашка»);

2 место – Андреева Татьяна Владимировна, Антонова Ольга Анатольевна, Коробцова Юлия Борисовна (МДОУ «Детский сад № 14»), Артемова Ольга Николаевна, Ершова Ирина Николаевна, Смирнова Наталья Валентиновна, Лекарева Ирина Александровна (МДОУ «ЦРР - Детский сад № 17»);

3 место – Вегера Ольга Федоровна, Клыкова Мария Сергеевна (МДОУ «Детский сад «Чебурашка»), Едовина Ирина Владимировна (МДОУ «Детский сад «Лесовичок»). Плотицына Татьяна Николаевна (МДОУ «Детский сад № 157 «Сиверко»).

P.S. Спасибо огромное за приглашение в качестве жюри конкурса! Материалы очень интересные, богатые информацией, творчеством педагогов, интересными идеями, инновацией. Участники конкурса проделали колоссальный труд, работая над своими методическими и дидактическими материалами. Всем коллегам желаю победы в конкурсе и творческих успехов.

С наилучшими пожеланиями Ковалюк Анна Васильевна,
воспитатель МДОУ «Детского сада №186 «Веснушка»

Поморские игры.

В современных условиях развития общества, одним из главных направлений работы с подрастающим поколением, становится воспитание любви к малой Родине, возвращение к историческим корням.

Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Предлагаем вам вспомнить свое детство, и поиграть с детьми в игры.

«Дударь»

Подвижная игра с пением «Дударь» направлена на закрепление социально-коммуникативных навыков, развитие внимания, координацию движений, быстроты реакции.

Дударь, Дударь, Дударище,
Дударь старый старичище,
Его под колоду, его под сырую,
Его под гнилую!

Дударь, Дударь, что болит?

Играющие ходят по кругу, пропевая текст игры, Дударь стоит в центре круга, отвечая на вопрос, например, называет: «Нога». Дети берутся за ноги соседей и двигаются так по кругу, пропевая песню. Дударь может называть разные части тела (спина, голова и т.д.) Игра повторяется 2-3 раза. Как только Дударь произносит слово «Здоров!» Игроки разбегаются, Дударь задевает одного человека, который становится водящим.

«Зевака»

Игра направлена на развитие коммуникативных навыков общения со сверстниками.

Дети стоят шеренгами лицом друг к другу. Заранее выбран ведущий, он стоит возле шеренги. Звучит музыка. Дети в шеренгах пританцовывают. Ведущий двигается вдоль шеренг детей и притопывает ногой возле игроков. Возле кого притопнули, становятся за ведущим в «паровозик» и двигаются за ним. Когда все игроки будут собраны ведущим в колонну, дети становятся в круг. Предлагается потанцевать. С резким окончанием музыки ведущий громко спрашивает: «Кто зевака?». После этого игроки должны найти пару и обняться. Ведущий тоже ищет себе пару, а кто остался без пары, тот «Зевака». Игра повторяется с новым ведущим.



«Черевень»

Хороводная игра «Черевень» также направлена на развитие коммуникативных навыков общения со сверстниками.

Дети стоят в кругу. За кругом стоит Ведущий мальчик. Дети двигаются противходом в соответствии с содержанием песни.

1 куплет.

Ребенок. Черевень, черевень, пусти в огород,
Пусти во красой,

Дети. Те, зачем в огород?
Те зачем во красой?

2 куплет.

Ребенок. На девчонок смотреть,
Молодых выбирать.

Все останавливаются. Дети поднимают сцепленные руки, впуская ведущего.

Дети. Заходи в город,
Заходи во красой.

3 куплет.

Тебе коя мила?
Тебе коя любя?

Ребенок встает в центр круга.

Ребенок. Мне(имя девочки) мила,
Мне(имя девочки) любя.

Девочка, чье имя назвал ведущий. Ты меня выбирал?

Ребенок. Выбирал.

Девочка. А почто не догнал?

Ребенок. Сейчас догоню! *Девочка бежит за кругом, мальчик пытается догнать. Если девочка успевает встать на свое место, игра повторяется. Если мальчик успевает догнать девочку, они кружатся в кругу. Дети хлопают.*



Игры являются национальным богатством и в наших руках сделать так, чтобы они стали достоянием современных детей.

Родителям на заметку

Использование кругов Луллия в экологическом воспитании детей.

В повседневной жизни дошкольник часто сталкивается с неизвестными предметами и явлениями природы. Непосредственного опыта ребенка дошкольного возраста недостаточно для изучения объектов и явлений природы, для установления зависимостей и причинно-следственных связей, для самостоятельного обобщения. Задача педагогов не только сформировать экологические представления, но и показать разные способы познания окружающего мира.



Одним из средств обучения дошкольников является древнейшая «логическая машина», которую авторы технологии теории решения изобретательских задач (ТРИЗ) назвали «Кольцами Луллия» (их также называют «Волшебными кругами Луллия»). Своё название изобретение получило в честь имени своего создателя. В 13 веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Простота конструкции дидактического пособия позволяет применять его в совместной и самостоятельной образовательной деятельности с дошкольниками. Задания с использованием кругов Луллия позволяют закреплять основные знания детей о мире природы, как целостной взаимосвязанной системе,

научить ребенка различать признаки предметов, развивать цветовосприятие, умение группировать, сравнивать, анализировать, обобщать, формировать навыки устной речи.

При помощи кругов Луллия можно организовать большое количество экологических игр: «Подбери цвет» (из овощей, фруктов, ягод), «Найди нужный хвост», «Чей малыш?», «Чьи следы?», «Животные: Соедини части в целое», «Растения: соедини части в целое», «Времена года» и другие.

Дидактическая игра «С чьей ветки детки?».

Цель: Закрепление знаний детей о деревьях лесов родного края.

1 круг - деревья (ель, сосна, осина, рябина, ольха).

2 круг – листья.

3 круг - плоды (ягоды рябины, шишки, серёжки осины).

Вариант 1. Задание на подбор пары «Собрать части дерева» (плод - лист – дерево).

Например: еловые шишки, еловые иголки растут на дереве - ель.

Вариант 2. Задание «Объедини под стрелкой любой плод с любым деревом».

Например: под стрелкой объединили рябиновый листочек, ягоды рябины и елку. Детям предлагают объяснить, как такое может произойти (ягоды рябины могут оказаться на елке при условии, что это новогодняя елка или туда их принесли птицы, белки и т.д.).

Вариант 3. Задание «Придумай фантастическую историю».

Например: Как на елке выросли ягоды рябины?

Дидактическая игра «Чья тень? Насекомые». Цель: Закреплять умение детей соотносить изображение насекомого с его тенью, расширить знания о насекомых.

1 круг – насекомые.

2 круг – тень насекомого.

Например: Муравей – тень муравья.

Вариант 1. Задание на подбор пары «Соединить насекомого с его тенью»

Вариант 2. Задание «Объедини под стрелкой любого насекомого с любой тенью».

Детям предлагают объяснить, что могло произойти (например, муравей и тень бабочки. Возможно, на муравья села бабочка).

Вариант 3. Задание: Придумай фантастическую историю про муравья и тень бабочки.



Методические рекомендации при использовании кругов Луллия

- ✦ Для работы с дошкольниками целесообразно использовать не более 4-х **кругов** разного диаметра с количеством секторов от 4 до 8.
- ✦ Для работы с детьми 4-го года жизни целесообразно брать только 2 **круга** разного диаметра с 4 секторами на каждом.
- ✦ В работе с детьми 5-го года жизни используют 2-3 **круга** по 4-6 сектора на каждом.
- ✦ Дети 7-го года вполне справляются с заданиями, в которых используются 4 **круга** с 8 секторами на каждом.
- ✦ Сами **круги** желательно изготовить из пластика или толстого картона. На сектора прикрепляются картинки.

Графический дизайн: как тренд в развитии дошкольников.

Дошкольные учреждения на сегодняшний день пытаются найти разные тренды для развития дошкольников, по мнению современных учёных доказано, что графический планшет является важнейшим фактором обучения детей, способствующим формированию их творческих способностей.

Графический планшет (от англ. - дигитайзер, диджитайзер) - это устройство для ввода информации, созданной от руки, непосредственно в компьютер. Состоит из пера (стилуса) и плоского планшета, чувствительного к нажатию или близости пера.

Устройство графического планшета со стилусом для рисования основано на принципе электромагнетизма. По всей рабочей поверхности располагается сетка из специальных проводников. При нажатии пером, устройство фиксирует электромагнитные импульсы и передает полученное изображение на монитор компьютера или экран самого устройства.

Графический планшет применяется как для создания изображений на компьютере способом, максимально приближённым к тому, как создаются изображения на бумаге, так и для обычной работы с интерфейсами, не требующими относительного ввода.

Работа с графическим планшетом обеспечивает развитие мелкой моторики рук, так как навигация пером удобна, точна и эргономична – мышцы кисти и руки в целом всегда расслаблены, пальцы и ладонь в движении. Также, на развитие моторики влияют те факты, что от силы нажатия на перо увеличивается или уменьшается интенсивность линии, пером можно производить штриховку, некоторые модели графических планшетов чувствительны к рисованию пальцами.

Использование графического планшета, влияет на интеллектуальное развитие и готовность к обучению ребёнка к школе. Раскрываются психолого – педагогические особенности освоения и применения графического планшета в образовательном процессе ДОО, связанные с развитием практической интеллектуальной деятельности детей на основе получения структурированной познавательной информации, интерактивных игр упражнений, игровых творческих заданий и рисунков – экспериментов.

Цель работы с графическим планшетом:

Развитие творческих способностей, логического мышления и умения работать с компьютером и графическим планшетом.

Игры для старших дошкольников с применением словесно - наглядной инструкции и изучением разных методов рисования на графическом планшете:



- интерактивные игры и упражнения («Северные ягоды», «Назови изображения одним словом», «Что лишнее?», «Найди пару пару», «Узнай по части изображения и назови», «Подбери эмоции животным»);

- игровые творческие задания («Волшебные линии», «Орнаментальный мотив», «Дорисуй фигуру», «Придумай узор для домика», «Пасхальный зайчик», «Несуществующее животное», «Цветочная поляна», «Цветной коллаж из геометрических фигур», «Красавица Зима», «Волшебница Осень» и др.);

- рисунок - эксперимент («Дизайн своего имени», «Дизайн осеннего листа», «Дизайн нарядная одежда», «Дизайн моего стола», «Дизайн закладки для книги», «Дизайн обложки детской

книги»). Экспериментальные исследования были направлены на изучение фактического состояния и специфических особенностей развития ребёнка в процессе освоения графического планшета как интерактивного средства обучения.

Главным результатом реализации программы является создание каждым ребенком своего оригинального продукта, а главным критерием оценки ученика является не столько его талантливость, сколько его способность трудиться, способность упорно добиваться достижения нужного результата, ведь овладеть всеми секретами изобразительного искусства может каждый, по – настоящему желающий этого ребенок.

Попова Елена Валерьевна, педагог-психолог МДОУ «Детский сад «Солнышко»

