

Муниципальное автономное дошкольное общеобразовательное учреждение  
центр развития ребенка – детский сад № 82 г. Томска

Методическое пособие

## **«Универсальные заготовки для центров детского творчества»**

**Авторы - составители:**

Щенова Светлана Ефимовна, заведующий,  
Завьялова Татьяна Валерьевна, старший воспитатель,  
Зверева Ксения Сергеевна,  
воспитатель высшей квалификационной категории,  
Астафьева Анастасия Александровна,  
воспитатель высшей квалификационной категории,  
Батурина Юлия Владимировна,  
воспитатель высшей квалификационной категории,  
Киценко Ирина Сергеевна,  
воспитатель I квалификационной категории,  
Кисенко Елена Сергеевна,  
воспитатель I квалификационной категории,  
Первалова Наталия Васильева,  
музыкальный руководитель, высшей квалификационной категории,  
Долгова Ольга Владимировна,  
педагог дополнительного образования, I квалификационной категории.

Томск – 2020

## «Универсальные заготовки для центров детского творчества»

### Краткая аннотация

Согласно ФГОС ДО (2013 г.) содержание образовательной программы не должно быть заранее расписано, оно определяется ситуацией в группе и зависит от индивидуальных склонностей детей, их интересов, особенностей развития. Педагоги, зная возрастные и индивидуальные особенности детей, должны уметь ориентироваться по ходу образовательной деятельности, решая задачи развития детей в зависимости от сложившейся образовательной ситуации.

На практике же педагоги, в особенности молодые, часто сталкиваются с непростым вопросом: «Каким образом построить образовательный процесс, чтобы учесть индивидуальный подход, потребности и интересы каждого ребенка, поддержать инициативу, предоставить выбор, сделать ребенка полноправным участником образовательного процесса?».

Профессиональный ответ на этот вопрос в течение трёх лет разрабатывает и апробирует творческая группа педагогов МАДОУ центра развития ребёнка – детский сад №82 г. Томска. Результаты педагогического поиска получили обобщение в методическом пособии «Универсальные заготовки для центров детского творчества». Его **актуальность** заключается в том, что данное пособие позволяет снизить тревожность педагога при отказе от подготовленных заранее занятий и помочь ему «быстро» подготовиться к «желаниям» детей.

В методическом пособии «Универсальные заготовки для центров детского творчества» собраны универсальные игры, задания; разработаны тематические карточки, шаблоны, помогающие педагогам и детям фиксировать результаты исследовательской, математической, речевой деятельности.

Это пособие будет полезно всем педагогам-дошкольникам, организующим работу воспитанников по центрам активности.

### Ключевые понятия (термины, словосочетания) содержания работы – методического пособия

Индивидуализация образования, предполагает: наблюдение за ребенком, учет уровня развития ребенка, использование идей ребенка.

Учет потребностей и интересов детей – это поддержка инициативы каждого ребенка, возможность предоставления выбора, индивидуальный подход.

Совместное планирование - это составление плана - «паутинки», тех важных «дел», которые планируют выполнить дети по данной теме в каждом центре активности.

Центр развития (активности) – это образовательная среда в группе, которая может делиться по образовательным областям, направленная на представление ребенку возможностей для его развития по индивидуальной образовательной траектории.

Работа в центрах активности, предполагает: выбор центра, выбор вида деятельности, выбор формы работы, выбор материала и выбор партнера.

Все пространство группы может делиться на следующие Центры активности:

- Центр грамоты и книги;
- Центр изобразительного творчества;
- Центр сюжетно-ролевой игры;
- Центр науки и природы (экспериментирования);
- Центр настольных игр;
- Центр математики;
- Центр строительства;
- Спортивный центр;
- Центр песка и воды;
- Центр кулинарии.

### **Цели и задачи, на решение которых направлена конкурсная работа**

**Цель** методического пособия «Универсальные заготовки для центров детского творчества» - повышение профессиональных знаний педагогов для эффективной образовательной деятельности в центрах детского творчества.

Универсальные заготовки – это подборка игр, заданий, упражнений для центров детского творчества, используемых в рамках разнообразных тем проектов, учитывающих целевые ориентиры и образовательные задачи по пяти образовательным областям. Эти задания можно адаптировать под любой проект, возраст детей, усложняя или упрощая игры. Игры, упражнения могут быть одни и те же, но задания к ним – разные.

#### **Задачи:**

- 1) Ознакомление педагогов с универсальными заданиями для детей в рамках центров активности, которые при экономии времени и средств позволяют ему качественно решать образовательные задачи.
- 2) Стимулирование и развитие педагогического творчества, так как предлагаемый набор заданий может быть упрощен или усложнен в зависимости от контингента детей и образовательной деятельности.
- 3) Расширение знаний детей о формах и видах деятельности во всех центрах детского творчества на этапе обучения детей правилам совместного планирования.

### **Описание работы, предоставляемой на конкурс: содержание работы, результаты (ожидаемые или реальные), критерии оценивания результатов**

Данное пособие выдвигает на первый план активность ребенка как полноценного участника образовательных отношений и фокусируется на создании социальных и материальных условий реализации образовательных процессов, поддерживающих его

инициативу, обеспечивающих индивидуализацию его развития и позитивную социализацию.

При составлении данного методического пособия были учтены принципы дошкольного образования:

- Принцип поддержки разнообразия детства;
- Принцип эмоционального благополучия;
- Принцип содействия и сотрудничества детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
- Принцип поддержки инициативы детей и их интересов в различных видах деятельности;
- Принцип возрастной адекватности дошкольного образования;
- Принцип поддержки игры во все ее виды и формы;
- Принцип поддержки любознательности и исследовательской активности;
- Принцип признания права на ошибку;
- Принцип вариативности форм реализации Программы и гибкости планирования.

В процессе работы представленные принципы реализуются в полной мере.

Имея под рукой универсальные заготовки, воспитатель всегда сможет увлечь детей интересной и полезной деятельностью в центрах детского творчества. Освоив данный методический инструмент один раз, воспитатель с легкостью сможет применять его в дальнейшей работе в различных образовательных ситуациях.

**Результат** использования универсальных заданий - рост познавательной активности, мотивации, самостоятельности, творческих способностей воспитанников. Выполняя интересные задания, дети приучаются к активной деятельности в центрах, становятся инициаторами собственных игровых и творческих замыслов.

**Критерии оценивания результатов.** Для оценки эффективности результатов, учитывались следующие критерии:

- наличие познавательной активности, интереса, мотивации (можно отследить во время наблюдения за детьми, совместном планировании плана - паутинки);
- наличие творческих способностей (результаты творческих работ детей, выставки);
- наличие самостоятельности (можно отследить во время наблюдения за детьми при выборе центра активности, вида деятельности, формы работы, выборе материалов и т.д.);
- детские портфолио, фиксирующие достижения ребенка в ходе образовательной деятельности;
- карты развития ребенка. Педагог вносит результаты педагогических наблюдений за динамикой развития детей;
- педагогические наблюдения, связанные с оценкой эффективности педагогических действий с целью их дальнейшего совершенствования.



В качестве примера универсальных заготовок для центров детского творчества предлагаем рассмотреть тему проекта «Динозавры», возраст детей 5-6 лет.

Задания представлены для следующих центров:

- центра математики;
- центра грамоты и книги;
- центра экспериментирования;
- центра конструирования;
- центра театрализации.

При составлении вместе с воспитанниками план – паутинки любого проекта, больше всего идей дети, да и взрослые, предлагают в центре творчества: нарисовать, слепить, вырезать, наклеить, изготовить или сделать. По количеству детских инициатив этот центр самый любимый и всегда заполняется быстрее других. Дети занимаются и в других центрах активности: математики, грамоты и книги, экспериментирования, театрализации, но затрудняются сформулировать интересные идеи для работы в этих центрах. И этому детей тоже необходимо обучать, знакомить с разнообразными играми и показывать, как эти игры можно еще использовать. Дети же учатся на этом опыте и сами начинают придумывать и предлагать новые интересные идеи.

Большинство предлагаемых заданий являются авторскими, они успешно апробированы в рамках МАДОУ № 82.

### Задания для центра математики

**Наполнение центра математики:** цифровой материал, геометрические фигуры; игрушечные деньги, весы, касса; плоскостной и объемный материал (шишки, пуговицы, геометрические фигуры); дидактические игры, тематические карточки; матрешки, контейнеры разных форм и размеров; измерительные инструменты: мерная посуда, линейки, стаканчики; часы, календари, пазлы, мозаика, карандаши, трафареты, расходные материалы и др.

Задания в данном центре предполагают деятельность в рамках традиционных направлений по формированию у детей математических представлений, таких как:

1. Количество и счет;
2. Величина;
3. Форма;
4. Ориентировка в пространстве;
5. Ориентировка во времени.

**Задачи** направления «**Количество и счет**»:

1. Познакомить с приемами счета предметов.
2. Познакомить с приемами счета с помощью различных анализаторов: счет по образцу; счет по названному числу; счет по цифровому изображению; счет на слух; счет на осязание; счет движений.
3. Показать принцип построения натурального ряда:
  - а) образование соседних чисел;
  - б) сравнение соседних чисел («больше», «меньше»).
4. Научить сравнивать множества на основе счета.
5. Показать абстрактность числа: независимость числа от размеров предметов; от расстояния между предметами; от формы расположения предметов; от направления количественного счета.
6. Познакомить с порядковым счетом.
7. Познакомить с обратным счетом.
8. Познакомить с цифрами от 0 до 9.

**Задачи** направления «**Величина**»:

1. Учить устанавливать размерные отношения между 5–10 предметами разной длины (высоты, ширины) или толщины.
2. Сравнивать два предмета по величине (длине, ширине, высоте) опосредованно — с помощью третьего (условной меры), равного одному из сравниваемых предметов.
3. Развивать глазомер, умение находить предметы длиннее (короче), выше (ниже), шире (уже), толще (тоньше) образца и равные ему.
4. Формировать понятие о том, что предмет (лист бумаги, лента, круг, квадрат и др.) можно разделить на несколько равных частей (на две, четыре). Учить называть полученные от деления части.

**Задачи** направления «**Форма**»:

1. Познакомить детей с овалом на основе сравнения его с кругом и прямоугольником.
2. Дать представление о четырехугольнике: подвести к пониманию того, что квадрат и прямоугольник являются разновидностями четырехугольника.
3. Развивать у детей геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить в ближайшем окружении предметы одинаковой и разной формы.
4. Развивать представления о том, как из одной формы сделать другую.

**Задачи** направления «**Ориентировка в пространстве**»:

1. Совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве.
2. Учить ориентироваться на листе бумаги.

**Задачи** направления «**Ориентировка во времени**»:

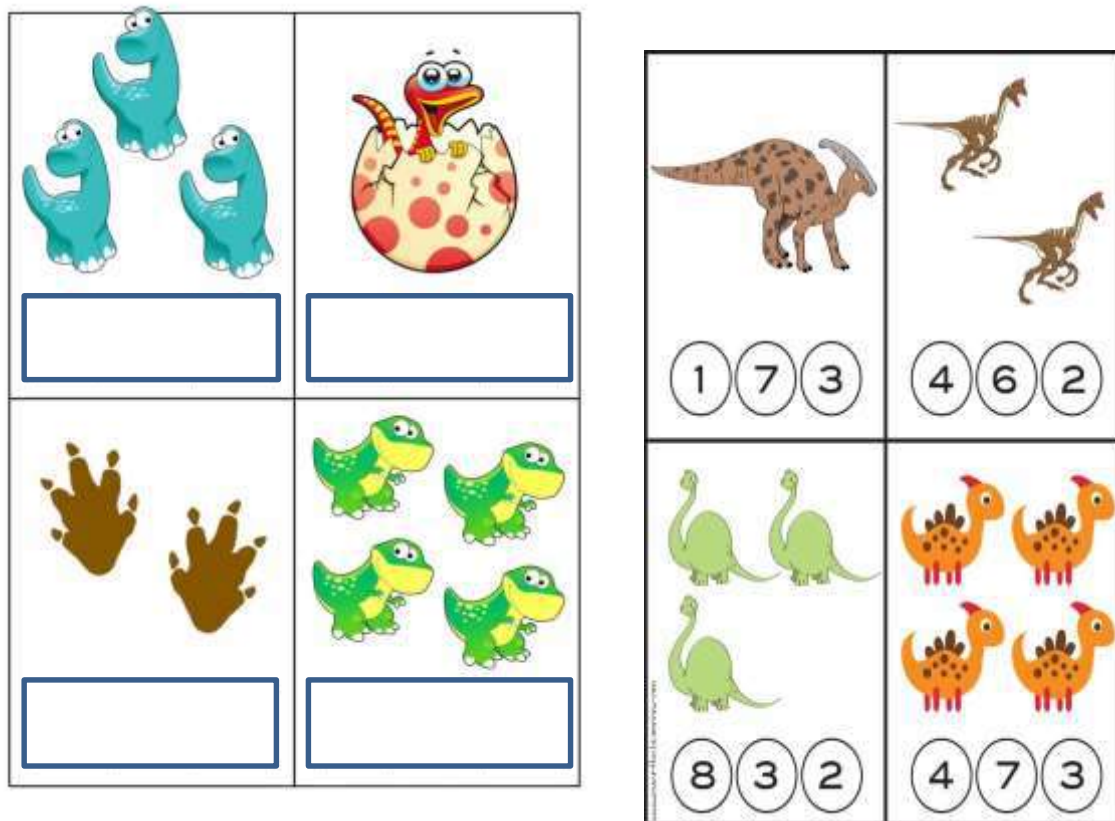
1. Дать детям представление о том, что утро, вечер, день и ночь составляют сутки.
2. Учить на конкретных примерах устанавливать последовательность различных событий.

## Игра «Посчитай»

Детям предлагается сюжетная картинка по теме проекта или бессюжетная. Необходимо произвести подсчет объектов, изображенных на картине.

Вариантов карточек для игры «Посчитай» существует большое количество:

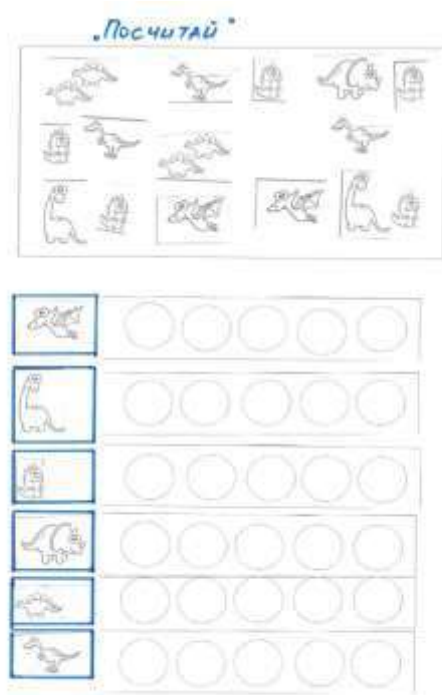
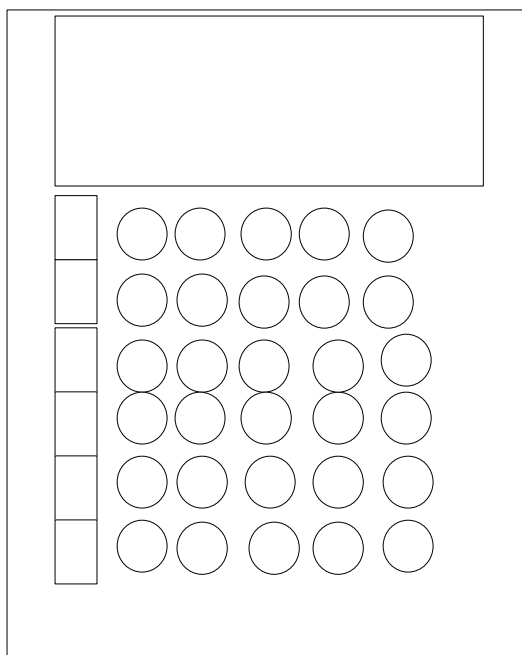
**1 вариант:** Ребенок считает, называет число (обводим необходимую цифру).



**2 вариант:** Ребенок считает определенный предмет(ы), называет его или закрашивает нужное количество кружочков.

Усложненный вариант: Ребенок считает определенный предмет(ы), называет его, вписывает необходимое количество точек или цифру.

**Шаблон:**



Образец игры.

### Игра «Остановись стрелка»

На часах с числовыми фигурами вращается стрелка. По сигналу она останавливается. Ребенок должен выполнить задание в соответствии с числом, которое показывает стрелка, например, принести столько динозавров, овощей, кубиков и т.д.

### Игра «Волшебный мешочек»

**Оборудование.** Плотный красивый мешочек, набор игрушек, фигур, предметов. Ребенку предлагается на ощупь определить сколько динозавриков, елочек, кубиков и т.д. находится в мешочке (фигуры в мешочке должны быть объемными).

### Игра «Что изменилось», «Чего не стало?»

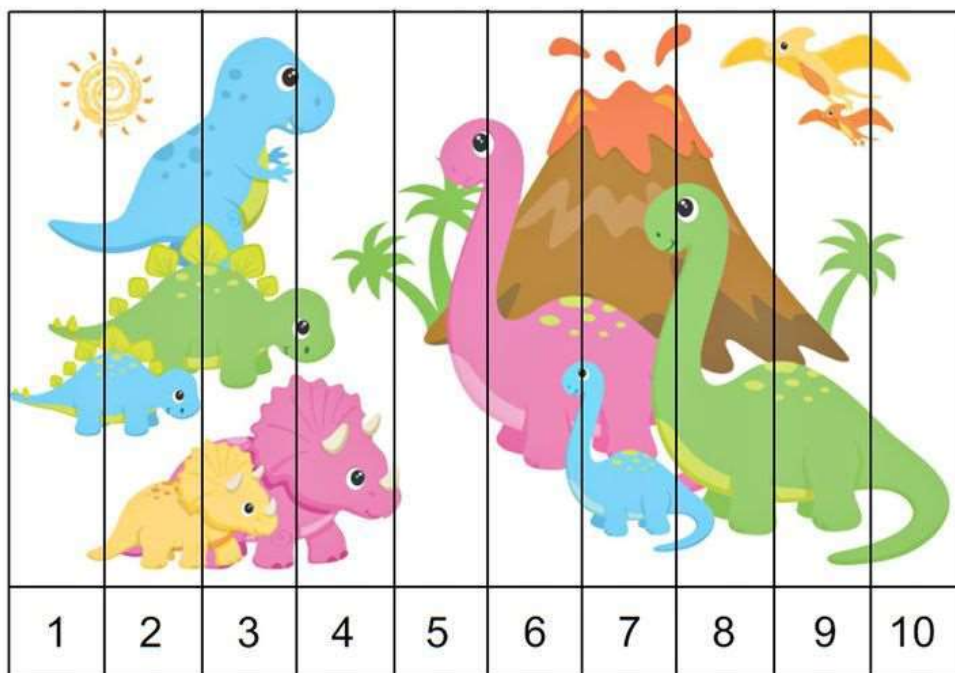
**Оборудование.** Последовательность разных предметов или картинок с предметами. Дети рассматривают ряд предметов и обсуждают их количество и порядок. Дается задание запомнить данную последовательность. Дети закрывают глаза, воспитатель меняет местами или убирает один предмет. Затем обсуждаются вопросы: «Который был? Который стал?».

**Усложнение:** поменять местами или убрать сразу до трех предметов.

### Игра «Разложи по порядку»

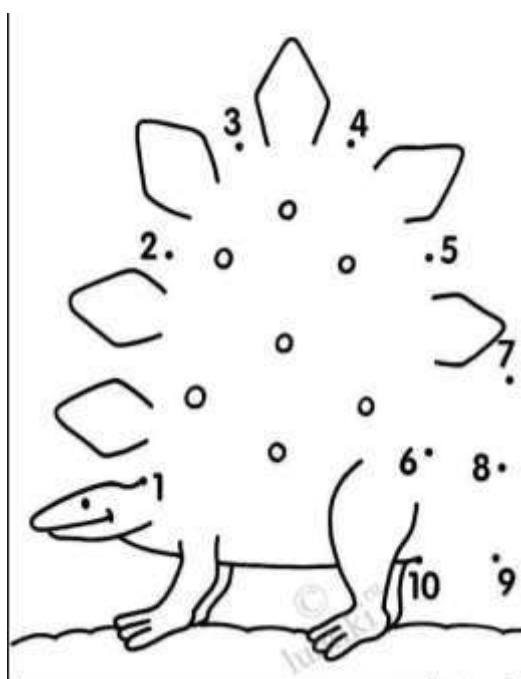
Воспитатель предлагает детям сюжетную картинку по теме проекта в виде числового ряда. Части иллюстрации заранее перепутаны. Необходимо восстановить числовой ряд в верной последовательности, одновременно восстанавливается и сюжетная картинка.





### Игра «Шифровальщик»

Воспитатель предлагает детям соединить точки по порядку и посмотреть, что получится.



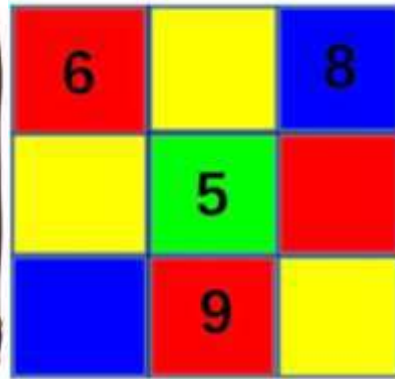
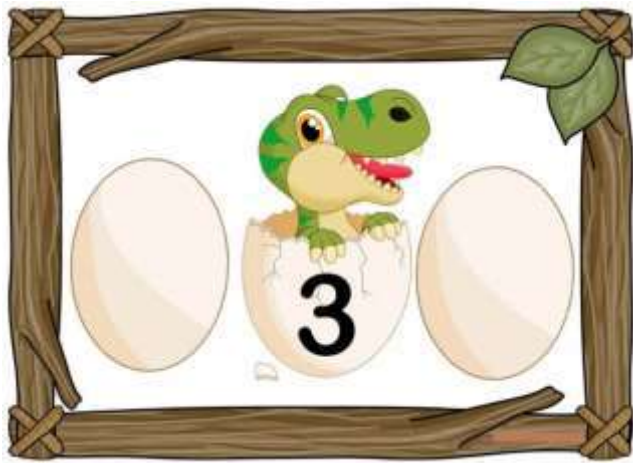
### Игра «Молчанка»

**Оборудование.** Карточки с цифрами от 0 до 9.

Воспитатель задает вопросы, а дети показывают ответы с помощью цифровых карточек.

### Игра «Назови соседа»

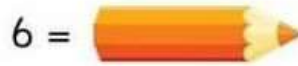
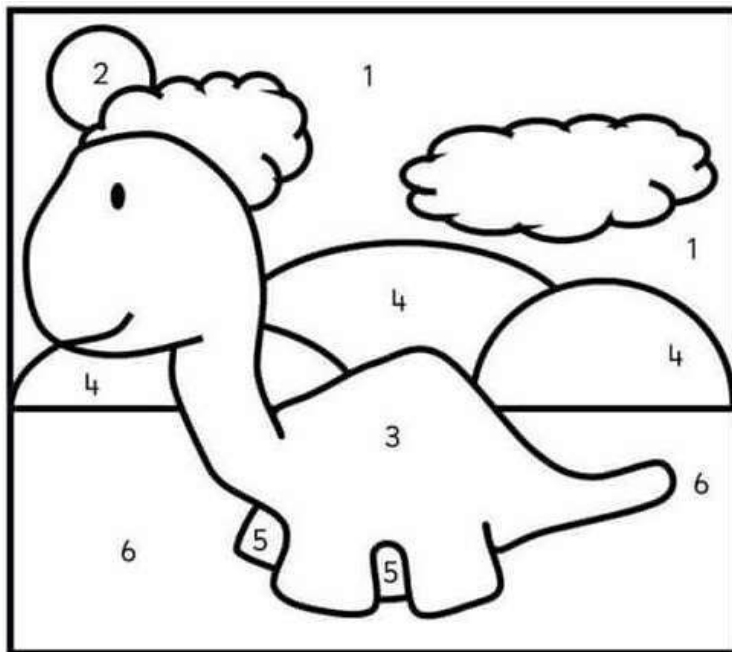
Ребенок выбирает карточку, называет цифру(ы), находит (называет) пропущенное число(а).



1 6  
 0 1  
 6 0  
 8 3  
 7 5  
 4 8  
 2

**Игра Математический художник»**

Воспитатель предлагает раскраски с использованием цифр. Каждой цифре соответствует определенный цвет, которым закрашивается тот или иной фрагмент раскраски.



## Тематические карточки «Изучаем цифры»

Ребенку предлагается тематическая карточка для самостоятельного прорабатывания определенной цифры.

### Задания к карточке:

Ребенок определяет и проговаривает какое место по счету занимает данная цифра, закрашивает ее место в цепочке бусин, отрабатывает написание, закрашивает фигуры на которых имеется точка, закрашивает количество предметов, которая эта цифра обозначает, выполняет задание.

**1**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Найди и раскрась предметы, которых по одному.


**2**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Сколько предметов на рисунке? Напиши.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## Игра «Соедини»

Ребенку предлагается задание соединить количество предметов с соответствующей цифрой.

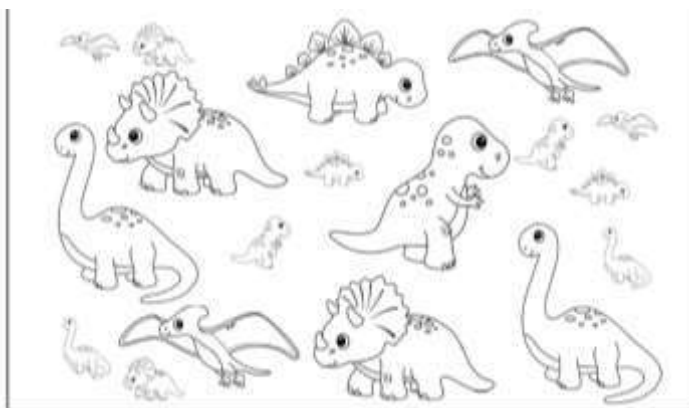
**Усложнение.** Ребенок берет шаблон и самостоятельно клеивает картинки (зарисовывает) по теме проекта в пустые квадраты.

<input type="text"/>	5	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>
<input type="text"/>	8	<input type="text"/>
<input type="text"/>	6	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>
<input type="text"/>	7	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>

### Игра «Большой - маленький»

Ребенку необходимо раскрасить больших динозавров желтым цветом, а маленьких – зеленым.

**По аналогии:** шире – уже, тоньше – толще, длиннее – короче, выше - ниже.



### Игра «Измерители»

**Оборудование:** детали конструктора, ножницы, клей, фломастеры.

Дети вырезают из бумаги цифры и приклеивают их на детали от конструктора, затем соединяют детали от 1 до... и получают линейку.

Задача детей после этого найти объекты в группе, измерить их, а данные занести в таблицу.

Выбирать объекты могут как дети, так и воспитатель.

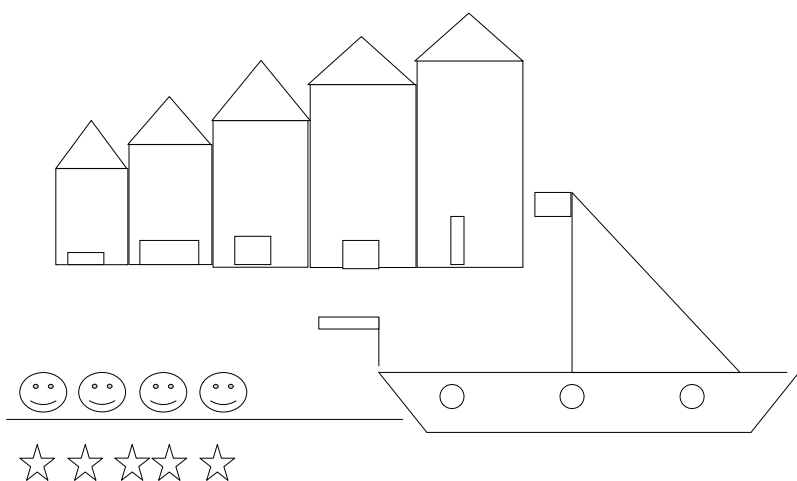
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Объект?	Сколько мерок?

### Тематическая карточка

Детям предлагается карточка для самостоятельной работы: определить, какой из домов самый высокий, низкий; дверь самая широкая, узкая, высокая, низкая.

Из каких геометрических фигур состоит корабль?



<h1>?</h1>			

### Игра «Ковролиновый конструктор»

**Оборудование:** разные виды ковролинового конструктора (геометрические фигуры из фетра на липучках), свободное панно, карточки – помощники.

**1 этап:** рассмотреть и описать узор, сделать такой же, рассказать о своей работе.

**2 этап:** дети из предложенных фигур придумывают свою картину, вымышленное животное и т.д. По окончании работы рассказывают, что или кто у них получился.

**3 этап:** составить узор по описанию воспитателя (математический диктант).





## Игра «Волшебный комодик»

Эта игра подойдет как для изучения геометрических фигур, знакомства с логическими цепочками, так данные фигуры можно использовать как счетный материал.

**1 вариант игры:** Ребенок знакомится с геометрическими фигурами, его свойствами узнаем на ощупь, сортирует по ящичкам.

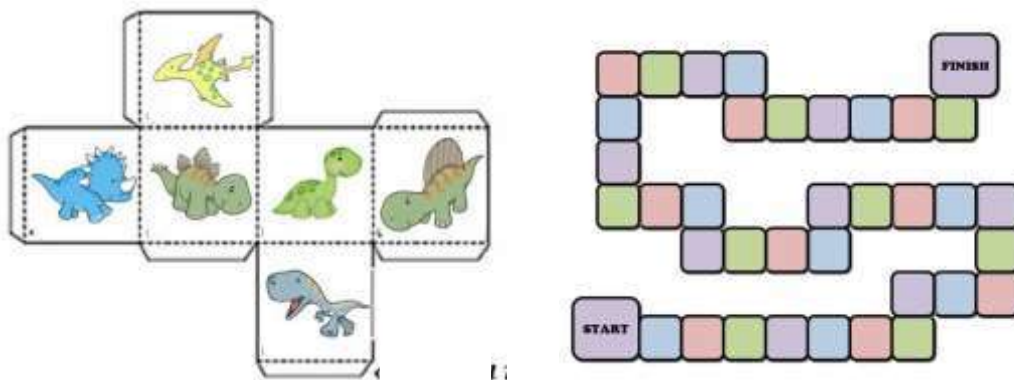
**2 вариант игры:** Ребенок достает карточку, на которой изображены геометрические фигуры. Он может выкладывать фигуры сверху на карточке, выложить такой же порядок на столе возле карточки, либо продолжить логическую цепочку состоящую из геометрических фигур.



## Игра «Ходилки»

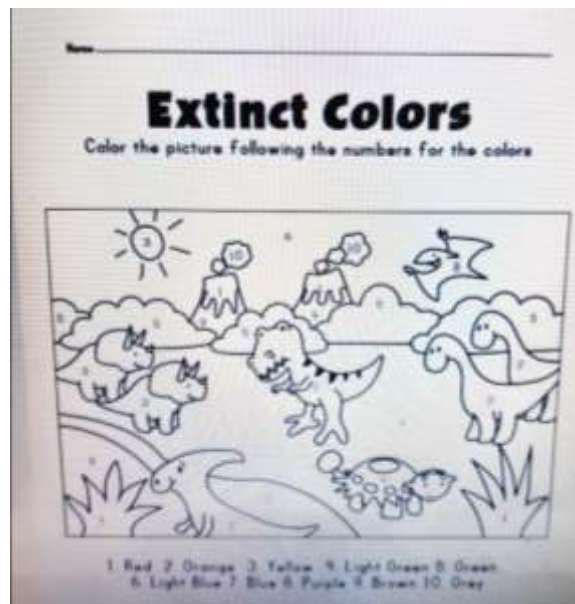
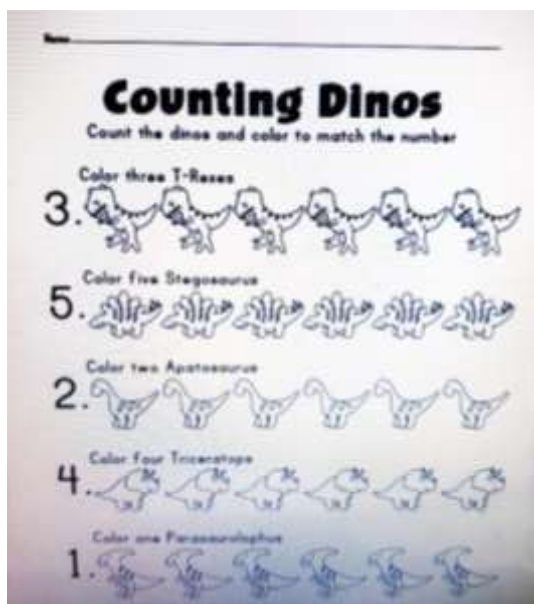
**Оборудование.** Игровое поле (основа), картинки по теме, ножницы, клей, фишки.

Дети своими руками создают игровое поле по аналогии с игрой «Ходилки».



В детском саду проводятся занятия на английском языке, детям так же можно предложить игры на закрепление изученного материала в данном центре.

Orange Stegosaurus	Yellow pterosaur	Orange Stegosaurus	Yellow pterosaur
Green Tyrannosaurus	Blue Triceratops	Green Tyrannosaurus	Blue Triceratops
Red Brachiosaurus	Purple Protoceratops	Red Brachiosaurus	Purple Protoceratops



### Задания для центра грамоты и книги

**Наполнение центра грамоты и книги:** книги разных жанров, форматов, с мелким (для чтения взрослыми) и крупным (для чтения детьми) шрифтом. Журналы детские (для рассматривания, поиска нужной информации). Журналы, ориентированные на взрослых читателей, но имеющие высококачественные иллюстрации, способные помочь детям перешагнуть границы ближайшего окружения, дать представление о многообразии и красоте мира. Буквы — на плакатах, кубиках, наборных досках; буквы и слова (для формирования целостного образа слова, копирования и развития навыков «предчтения»), вырезанные из журналов, газет; буквы из различных материалов. Бумага разного цвета и формата (для рисования, создания книжек). Механическая пишущая машинка или клавиатура, печатки. Изобразительные и пишущие материалы. Шнурки, тесемки, ленточки, клей для скрепления листов. Тематические карточки, универсальные карточки, карточки для графических диктантов, прописи, схемы, модели. Ребусы, настольно-печатные речевые игры, схемы составления рассказов; коллекции дидактических и практических материалов для упражнения в письме; мольберт, доска.

#### Задачи центра:

1. Развитие свободного общения с взрослыми и детьми, овладение конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими.
2. Обогащение **активного словаря** в различных видах деятельности, **развитие** связной, грамматически правильной диалогической и монологической **речи**, развитие речевого творчества, развитие звуковой и интонационной культуры речи, **фонематического слуха**; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

#### Игра «Собери слово»

**Задачи:** обогащать словарь по данной теме; закреплять правильное, отчетливое произнесение звуков; учить определять место звука в слове; начать обучение основам грамоты.

### Предварительная работа:

Для создания этой игры требуется собрать большое количество белых крышек от пластиковых бутылок (чем больше, тем лучше), на крышках пишем буквы – гласные красным, согласные синим цветом. Так же подготавливаются различные карточки. Как простые – слова по вашей теме, ниже пустое место, так и любые, на которые хватит вашей фантазии – например, карточки с пропущенными буквами; изображение с белыми кружками, на которые нужно выкладывать или первые буквы частей рисунка, или слово-название изображенного предмета.



### 1 вариант игры:

Образец карточки:

ДИНОЗАВР							



### 2 вариант игры:

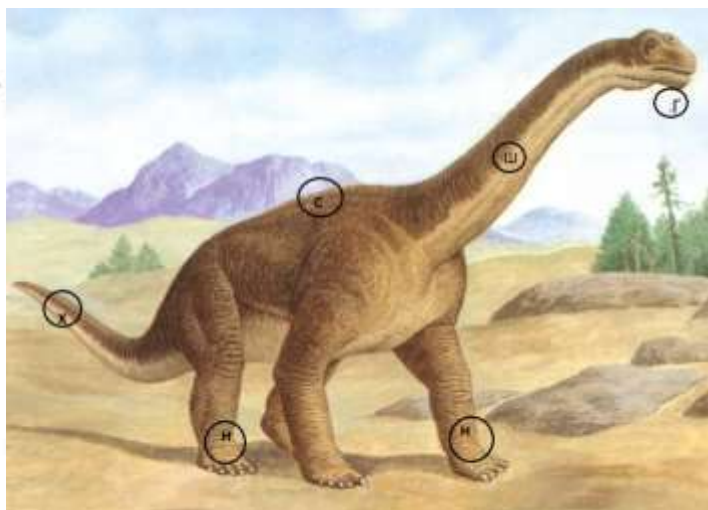
Детям раздаются карточки со словами - названиями динозавров, элементов среды обитания или частей тела динозавра, а также с любыми карточками по любой из ваших тем; коробка с крышками - буквами.

Дети могут выполнить следующие задания:

- знакомятся с буквами, их изображениями (на что похожи, какого цвета);
- выкладывают буквы поверх напечатанных на карточке букв;
- выкладывают слово рядом с напечатанным на карточке словом;
- выкладывают слово, вставляя пропущенную букву;



- самостоятельно составляют слова;
- на карточках с изображениями выкладывают название того, что изображено;
- на карточках с изображениями выкладывают первые буквы частей или окружающих предметов того, что изображено.



### Игра «Расшифруй слово»

**Оборудование:** Алфавит. Каждая буква алфавита номеруется по порядку.

**Ход игры:** Ребенок зашифровывает слово в цифрах, например 5,10,15,16. Другой ребенок ищет цифры и отгадывает получившееся слово (ДИНО).

А 1	Б 2	В 3	Г 4	Д 5	Е 6	Ё 7
Ж 8	З 9	И 10	Й 11	К 12	Л 13	М 14

Н 15	О 16	П 17	Р 18	С 19	Т 20	У 21
Ф 22	Х 23	Ц 24	Ч 25	Ш 26	Щ 27	Ъ 28
Ы 29	Ь 30	Э 31	Ю 32	Я 33		

### Игра «Кто я?»

Задачи: обогащать речь существительными, обозначающими предметы окружения, части тела; прилагательными, характеризующими свойства и качества предметов; наречиями, обозначающими взаимоотношения. Помогать детям употреблять в речи слова в точном соответствии со смыслом. Совершенствовать умение согласовывать слова в предложениях. Учить (по плану и образцу) рассказывать о предмете. Совершенствовать диалогическую форму речи. Поощрять попытки высказывать свою точку зрения, согласие или несогласие с ответом товарища.

#### Предварительная работа:

Подготавливаются карточки с изображением предмета и его названием; составляются схемы или мнемотаблицы для составления описательного рассказа.



#### Ход игры:

Игрокам раздаются карточки с изображениями динозавров (по одной на каждого). Весь набор изображений расположен на столе или доске перед детьми. Во время игры взрослый помогает формулировать вопросы и ответы, при больших затруднениях приводит пример.

**Вариант 1:** Играющий смотрит в свою карточку, никому её не показывая. Не называя динозавра, описывает его внешность\особые признаки. Остальные играющие, глядя на карточки на столе, пытаются угадать, что за динозавр.

**Вариант 2:** Играющий не смотрит на свою карточку, показывает её другим участникам, и они описывают динозавра, а владелец карточки отгадывает.

**Вариант 3:** Игрокам раздаются карточки (парные). Ведущий по очереди показывает карточки и те, у кого такие же, объединяются и составляют рассказ о своём динозавре.

### Игра «Буквопазл»

Задачи: познакомить с внешним видом и названиями динозавров; развивать внимание, логику. Познакомить с последовательностью расположения букв в словах.

### Предварительная работа:

Изображения предметов делятся поперек на число, равное количеству букв в слове - названии, в каждой части пишется буква по порядку. Подготовленная таким образом карточка разрезается.



### Ход игры:

Дети берут разрезанные части изображения и складывают из них целое, не читающие дети опираются на картинку, собирая, таким образом, слово. Читающие дети складывают слова, собирая картинку.

### Игра «Угадай букву»

**Оборудование:** Карточки с недописанными буквами.

Буквы частично стерлись, ребенку необходимо отгадать, что это за буква и дописать ее.

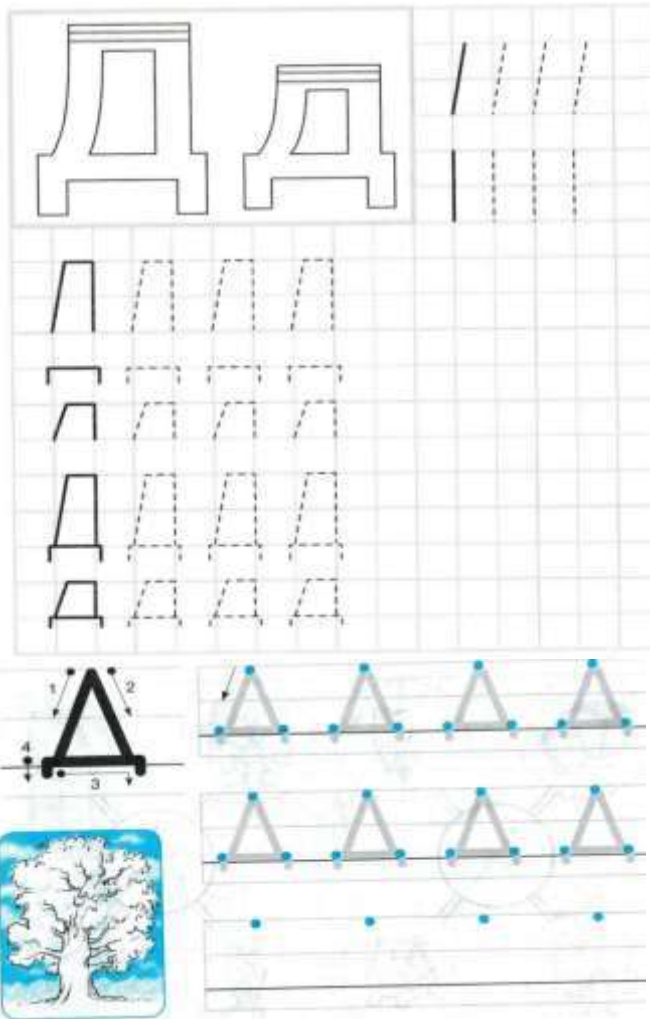


### Тематическая карточка «Тренажер»

Ребенку предлагается карточка на любую тематику. Необходимо пальцем, а затем простым карандашом обвести пунктиры.

### 1 вариант:





**Усложнение:**

В начале каких слов эта буква? Выбери и обведи нужную картинку по пунктирам.

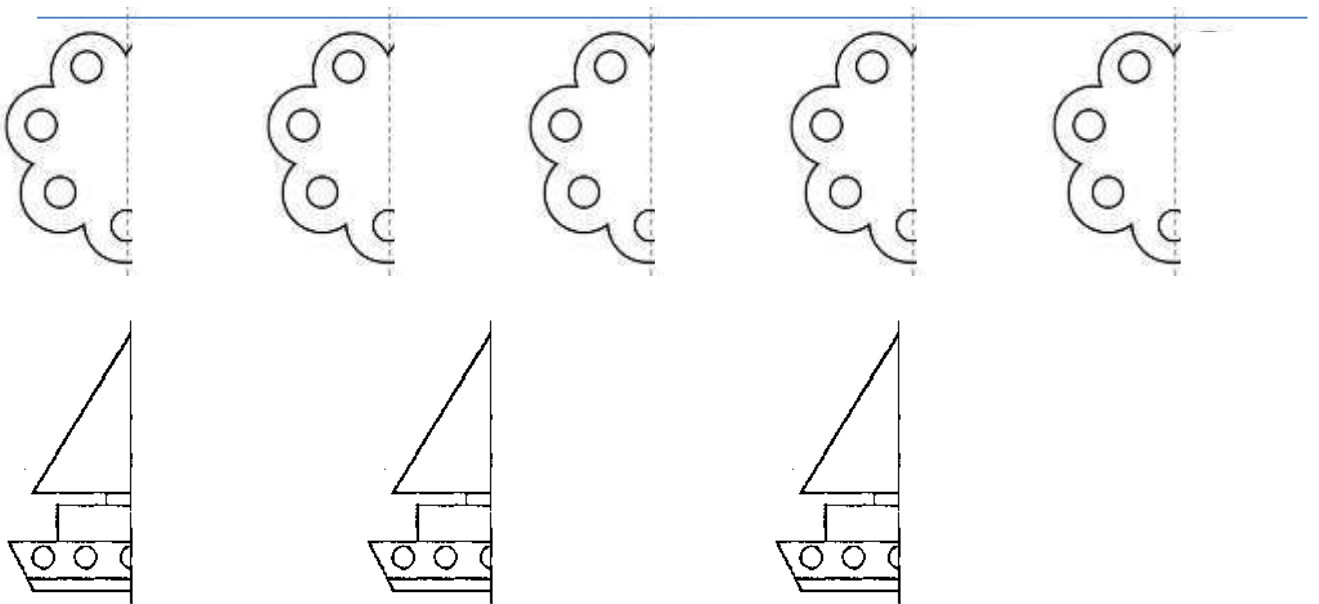
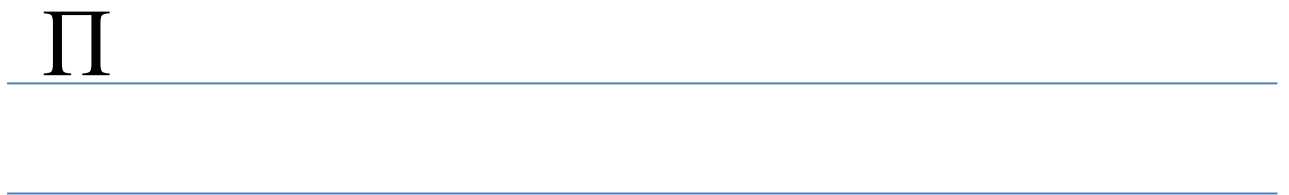
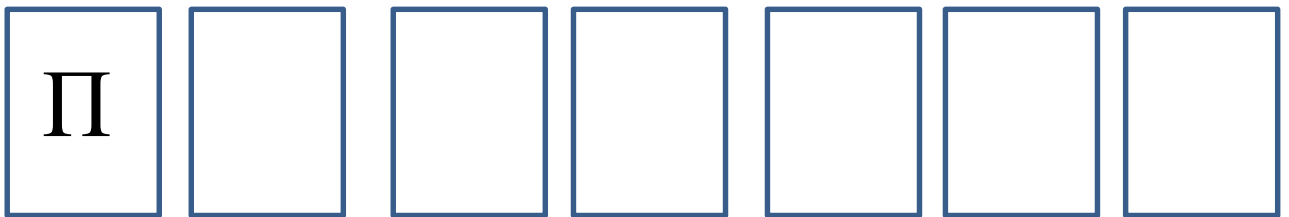


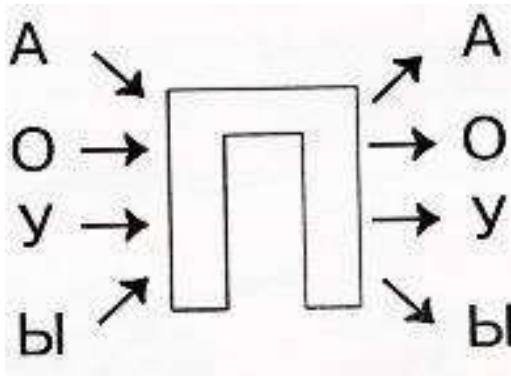
С какого звука начинается слово? Выбери и обведи нужную букву.



Вариант 2:

Тематическая карточка «Тренажер»





П...Т  
 П...ЛА  
 П...С

П...Л  
 П...ЛЬ  
 П...ЛЖ...

### Игра «Речевые кубики»

Речевые кубики помогают педагогу научить детей придумывать истории, сказки. Из одного предложения сказанного детьми в результате выходит фантастическая история.

Для составления историй используется несколько кубиков, на гранях которых изображены символические изображения самых разных объектов. Один кубик желательно сделать тематическим (изобразить объекты по теме проекта). В этой игре из случайно выпавших на кубиках картинок дети составляют предложения, а потом и истории.

#### Способы игры:

1. Ведущий бросает кубики и озвучивает начало истории, например, «Однажды я...» или «Давным-давно...», а дальше игроки по очереди продолжают его рассказ, отталкиваясь от каждого следующего кубика.

По аналогии, можно так же придумывать сказки про любую букву.

2. Каждый игрок бросает перед собой все кубики и рассказывает свою историю, переходят по очереди от одного кубика к другому.

3. Ведущий бросает один кубик и начинает рассказ. Каждый следующий игрок добрасывает новый кубик и продолжает историю, отталкиваясь от выпавшей картинке.



## Задания для центра экспериментирования

**Задачи центра:** развивать познавательный интерес, расширять опыт детей; формировать первичные представления об объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, причинах и следствиях и др.). Развивать любознательность, познавательную мотивацию, внимание, память, наблюдательность, способность анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений окружающего мира; уметь устанавливать простейшие связи между предметами и явлениями, делать простейшие обобщения.

Для опытно – экспериментальной деятельности в группе должна быть организована развивающая предметно-пространственная среда, создан центр экспериментирования.

В центре экспериментирования выделено место для демонстрации проектов воспитанников, тематических выставок. Для хранения познавательной литературы, материалов для опытов и приборов выделено место, доступное всем ребятам. Для проведения опытов продумывается место: демонстрационный стол, ученические парты и стульчики. Наглядно представлены правила техники безопасности при проведении опытов.

**Материальное оснащение центра экспериментирования:** природные материалы: ракушки, шишки, земля, жёлуди, камни, песок, белый мрамор, илистый камень, природный уголь, природный известняк, глина красная, глина зелёная, ягоды рябины, морская соль, косточки сливы, грецкий орех, рис, фасоль; приборы: магниты, увеличительные линзы, линейки, весы, термометр, фонарики, песочные часы, веер, пластиковые трубочки; сосуды: стаканы, миски, баночки, мензурки, колбы; медицинские материалы: латексные перчатки, одноразовые шприцы без иглы, ватные диски, марля и бинт, вата, спиртовые салфетки; вещества: соль, сахар, марганцовка, пищевые красители, мука, воск, мыло стружка, мыло жидкое, сода, бальзам для волос, пена для бритья, мыльный раствор, крахмал, разрыхлитель, ёмкости с эфирными маслами; фартуки, шапочки или косынки, перчатки; листки наблюдений.

Также в центре имеются различные материалы, приспособления, измерительные приборы: мерные стаканчики, ложки, ситечки, воронки, шприцы без игл, линейки, песочные часы, фонарик, свечи, термометр, различные емкости, стеклянные колбочки, деревянные палочки, зеркальце, лупы, магниты, воздушные шары. Собрана коллекция семян, камней, ракушек, шишек, злаков, сухих листьев.

### Мини лаборатория





На первом этапе экспериментирования дети являются только наблюдателями. Взрослый проводит опыты, параллельно комментируя свои действия. Далее дети при помощи взрослого пробуют себя в роли исследователей – подбирают элементы исследования по схеме и подсказкам взрослого. Когда действия детей становятся более уверенными, они становятся самостоятельными исследователями и проводят эксперименты только под наблюдением взрослого. Так же учатся проговаривать, что и для чего они делают. Любая деятельность начинается с правил поведения, которые находятся в доступном месте. Со временем правила запоминаются и их можно не проговаривать.

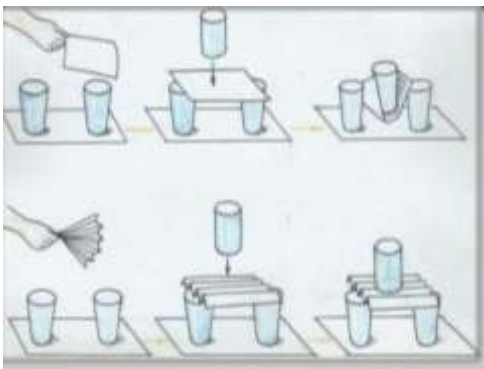


Одним из основных элементов проведения опыта является схема-алгоритм, в которой прописывается порядок действий и используемые материалы.

Карточки схема

<b>Таблицы с картинками</b> Картонная таблица: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<b>Материалы и инструменты</b> Картонная таблица: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
<b>Таблицы с картинками</b> Цветные стикеры: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<b>Домашние задания</b> Таблица: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
<b>Материалы</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			<b>Инструменты</b> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
<b>„Коммунальный фонд“</b> Иллюстрация с инструментами: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					

Опыт: «Как не притягивает магнит?»		







Необходимо проговаривать, а, главное, визуализировать результаты исследования, для этого используются схемы и таблицы, которые дети заполняют сами. Наглядные ширмы.

**Результаты эксперимента**

картон		
дерево		
стекло		
резина		
пластмасса		
камни		
ткань		
железо		



Постепенно из этих результатов складывается целая «Книга Знаний», которая так же находится в доступе. Дети могут в любой момент взять книгу и освежить полученные знания или самостоятельно провести понравившейся опыт.



### Игра «Замёрзшая вода»

**Задачи:** выявить, что лёд - твёрдое вещество, плавает, тает в воде, состоит из воды.

**Оборудование:** маленькие и большие ёмкость с горячей водой, игрушки динозавра (любые другие игрушки), ледяные «яйца» динозавра, поддон.

**Предварительная работа:** Перед экспериментом была проведена предварительная работа. Выяснили, что динозавры откладывали яйца, из которых потом появлялись маленькие динозавры.

**1 этап:** Приготовление ледяных яиц динозавра: набрали в целлофановый пакет воды, поместили в середину пластмассовую игрушку динозавра и заморозили.

**2 этап:** На столе стоит большая тарелка с ранее приготовленными «яйцами» динозавра. Детям предлагается подойти и рассмотреть их.

**3 этап:** Ребенок опускает в таз с тёплой водой яйцо. Смотрят, что происходит, результат проговаривают, составляют схему, помещают на доску, по окончании проекта все результаты помещаются в книгу Знаний.



Свойства	Жидкая
Цвет	
Прозрачность	
Запах	
Вкус	
Форма	

### Игра «Археологи»

**Задачи:** Выделить свойства песка: сыпучесть, рыхлость. Развивать наблюдательность детей. Активизировать и обогащать словарный запас существительными, прилагательным и глаголами по теме. Развивать социальные навыки- умение работать в паре.

**Оборудование:** Поддоны с сухим и влажным песком, отпечатки следов динозавров, карточки с изображением динозавров.

**Предварительная работа:** В ходе предварительной работы мы с ребятами рассматривали иллюстрации, читали книги о динозаврах. Выясняли, что динозавры были большие и маленькие, хищники и травоядные.

**Ход опыта:**

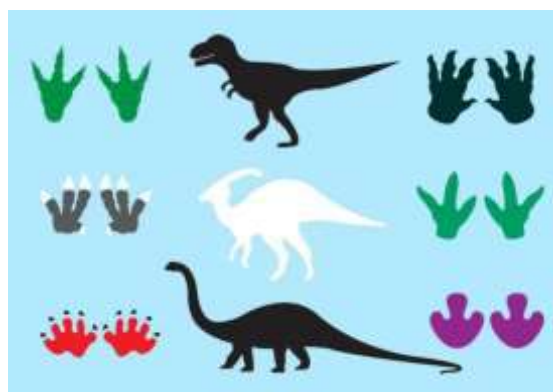
**1 вариант:** Взять 2 лотка с песком: один с сухим, второй- с мокрым.

Взять в ладонь сухой песок и попробовать сыпать стружкой. Что происходит с песком?  
Взять в ладонь мокрый песок и попробовать сыпать стружкой. Что происходит с песком?  
Итог: Сухой песок сыпется, а влажный падает с ладони кусками.

**2 вариант:** Воспитатель обращает внимание детей на отпечатки следов! Чьи это следы?  
Дети пытаются это выяснить. Берут игрушки динозавров и рядом ставят отпечаток следа.  
Работа продлевается на сухом и мокром песке.

Делают вывод. На каком песке более чётко видно след? Почему?

Дети соотносят картинки следов с картинкой динозавра, которому они принадлежат, результаты фиксируют в таблице.



**3 вариант:** Археологические раскопки.

Воспитатель предлагает детям поучаствовать в археологических раскопках. Детям предложены «старые участки» земли, которые ещё не исследовали археологи. Какой самый главный инструмент археологов? (предложение детей). Археологи работают очень аккуратно, чтобы не повредить свою находку. Результаты фиксируют.

Вместо песка можно использовать манную крупу или гречку.



### Игра «Вулкан»

**Задачи:** формировать у детей элементарные представления о природном явлении – вулкан, наглядно показать взаимодействие щелочи с кислотой. Воспитывать интерес к познавательно- исследовательской деятельности. Изучить причину вымирания динозавров. Способствовать развитию умений самостоятельно высказывать свою точку зрения, рассуждать.

**Оборудование:** макет вулкана, сода, уксус, вода, поддон, сухая краска, мерная ложечка, игрушки динозавров, моющие средство.

**Предварительная работа:** Рассмотреть иллюстрации с изображением извержения вулкана, посмотреть извержение вулкана в 3D песочнице; обсудить, как влияет извержение вулканов на окружающий и животный мир.

**Ход опыта: ПОЧЕМУ ИСЧЕЗЛИ ДИНОЗАВРЫ?**

Воспитатель выясняет у детей, что такое вулкан, на что он похож, что извергает вулкан? (ответы детей). Далее предлагает в этом убедиться и провести опыт «Извержение вулкана».

На подносе установлен ранее изготовленный макет вулкана и макет среды обитания динозавров (пластиковые деревья и игрушки динозавров).



Под наблюдением взрослого, ребята проводят опыт, при этом соблюдают поочередность при помощи схемы.



Во время опыта ребята наблюдают за происходящим, выдвигают предположение, что из-за вулкана погибли динозавры. Фиксируют результаты и помещают их в книгу Знаний.

**Результатом опытов,** которые дети помещают в книгу Знаний, могут быть: сами карточки – схемы опытов, а так же записи, которые ребята фиксируют.



## Задания для центра конструирования

**Материальное оснащение центра конструирования.** Различные виды конструктора (деревянные кубики, магнитный, пазовый, лего, мягкий и т.д.). Бросовый материал. Картон, ножницы, цветная бумага, карандаши, фломастеры, акварель, клей, степлер. Карточка готовых построек.

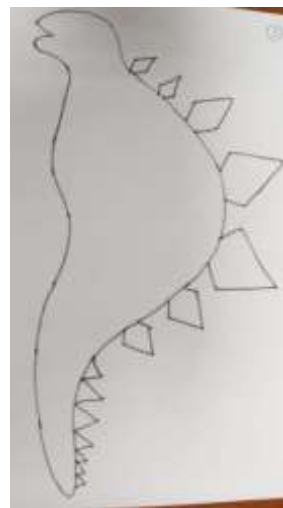
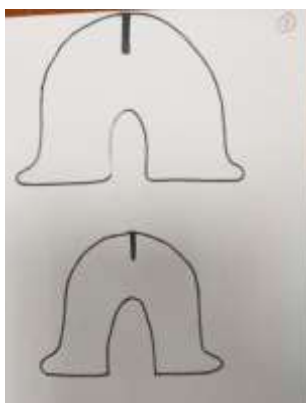
**Задачи центра:** выполнять постройки из различного вида конструктора, природного и бросового материала; продолжать учить моделированию из бумаги; изобретать, конструировать различные модели, макеты и т.д.

### Игра «Мастерим своими руками»

**Оборудование:** плотный картон, ножницы, карандаш.

Дети совместно с взрослыми рисуют или распечатывают шаблон динозавра, переводят детали на картон. Далее, детям предлагают по образцу рисунка сконструировать динозавра.





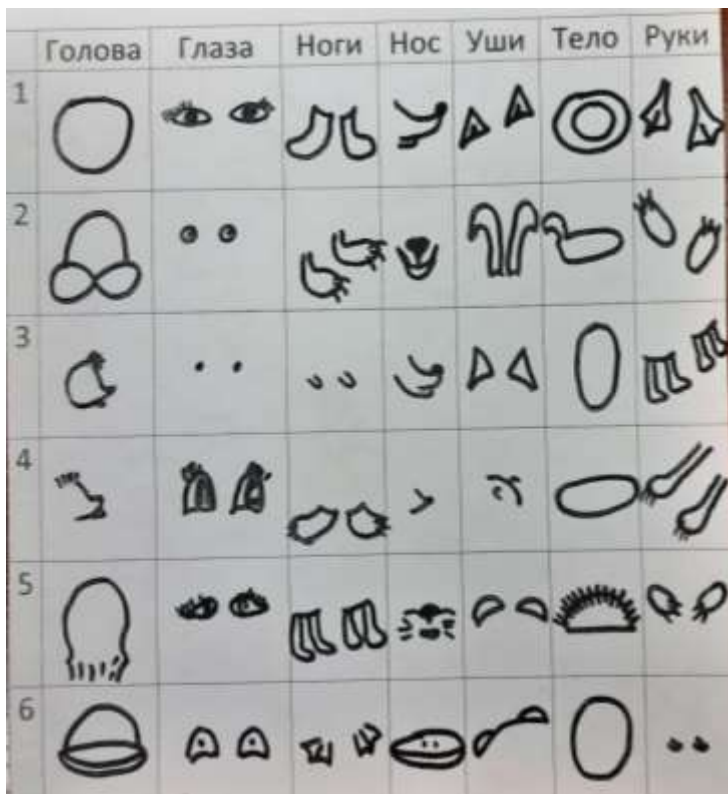
### Игра «Кто это?»

**Предварительная работа.** Воспитатель заранее готовить поле с вариантами разных изображений голов, глаз, туловища, ног, рук и т.д.

Детям предлагается создать своего собственного необычного животного, динозавра, человека и т.д..

Ребенок бросает кубик и по выпавшей цифре выбирает изображение головы, глаз, ног, ушей и т.д. и пробует нарисовать, кто у него получился.

Варианты изображения динозавров получаются сложными, поэтому можно подготовить второе такое же поле, разрезать его и ребенок из выпавших частей соберет своего неповторимого динозавра.



### Игра «Мир динозавра»

**Оборудование:** картонная коробка, раскраски, бумажные выкройки различных птиц, животных (по теме проекта), различные фигурки из пластилина, фетра; фломастеры, ножницы.

В течение всего времени работы над проектом «Динозавры» дети рисовали, лепили, конструировали из бумаги (сгибание листа по линиям), вырезали фигурки динозавров и т.д. В результате, дети собрали макет «Мир динозавров» и увидели его своими глазами. В процессе игры появился вулкан из бумаги.



## Задания для центра театрализации

**Задачи центра:** предоставить возможность раскрытия **творческого потенциала ребенка**, воспитания творческой, яркой личности. Дети учатся замечать в окружающем мире интересные идеи, воплощать их в жизнь, создавать свой художественный образ персонажа. У них развивается творческое воображение, ассоциативное мышление, умение видеть необычное в обыденном. У ребенка появляется возможность узнать самого себя, заявить о себе, поверить в себя, сформировать человека, готового к творческой деятельности в любой области.

Для реализации театральной деятельности в центре находится: базовые элементы для театральных костюмов: хореографический купальник, сарафаны, шапочки, косынки, шарфики и т.д. Комплекты для театральных игр: шапочки овощей (капуста, свекла, морковь, огурец, лук, редиска, репка, редька, помидор), бабочки и цветы на ладошки, объёмные шапочки-маски из поролона: ёж, лиса, заяц, волк, медведь, петушок, мышка, лягушка; ширма.

### Игра «Своими руками»

Создать героя по любой теме для обыгрывания в центре театрализации можно своими руками.

**Материал.** Кусок ткани или потерявшейся чистый носок, гольф; цветная бумага, степлер, клей, фломастеры, нитки, «глазки», крышки, картон и т.д.







С данными атрибутами так же можно играть и в танцевальные игры. Дети под музыку выполняют различные движения, тем самым «сливаясь» с образом своего героя.

#### **Игра «Если весело живётся, делай так...»**

Ведущий поёт и показывает движения, а дети повторяют. Движения могут быть любые.

Если весело живётся, делай так (показывает первое движение).

Если весело живётся, делай так (показывает второе движение).

Если весело живётся, пусть нам солнце улыбнётся.

Если весело живётся, делай так (показывает третье движение).

Следующим ведущим может быть кто-то из детей.

#### **Игра «Зоопарк»**

Детям раздают карточки с рисунками животных.

Под музыку ребенок должен танцевать, подражая животному на своей карточке.

Например, зайчики и белочки прыгают, лошадка важно ступает или скачет, тигр имитирует броски на добычу и т.д. На карточках могут быть изображены различные животные. Сначала дети двигаются поочередно, потом все вместе.

#### **Игра «Зеркало»**

Выбирается один ведущий, который становится в круг и танцует под музыку что хочет, а остальные участники копируют его движения.

В другом варианте этой игры, участники разбиваются на пары и поочередно копируют друг друга. Стремимся к синхронности движений.

#### **Игра «Запрещенное движение»**

Все участники стоят в кругу и повторяют под музыку движения за ведущим. Но перед началом игры ведущий показывает одно движение, которое повторять нельзя. Если участник все-таки забудется и повторит это движение – он выбывает. Сложность движений и темп музыки зависит от возраста играющих детей.

### **Рекомендуемая литература:**

1. Бостельман А. Математика в любое время!: учебно-практическое пособие по раннему обучению математике для педагогов дошкольного образования/ А. Бостельман; по ред. Н.А. Воробьевой. – М.: Издательство «Национальное образование», 2016. – 104с.
2. Инновационная программа дошкольного образования./под ред. Н.Е.Вераксы, Т.С. Комаровой, Э.М. Дорофеевой. – 5-е изд., испр. и доп. – М.: Мозаик-Синтез, 2019. – 336 с.
3. Карты развития детей от 3 до 7 лет. – М.: Издательство «Национальное образование», 2016. – 112с.
4. Основная образовательная программа дошкольного образования «Вдохновение»/под ред. В.К. Загвоздкина, И.Е. Федосовой. – М.: Издательство «Национальное образование», 2016. – 342с.
5. Свирская Л.В. Детский совет: методические рекомендации для педагогов – М.: Издательство «Национальное образование», 2015. – 80 с.
6. Интернет ресурсы.