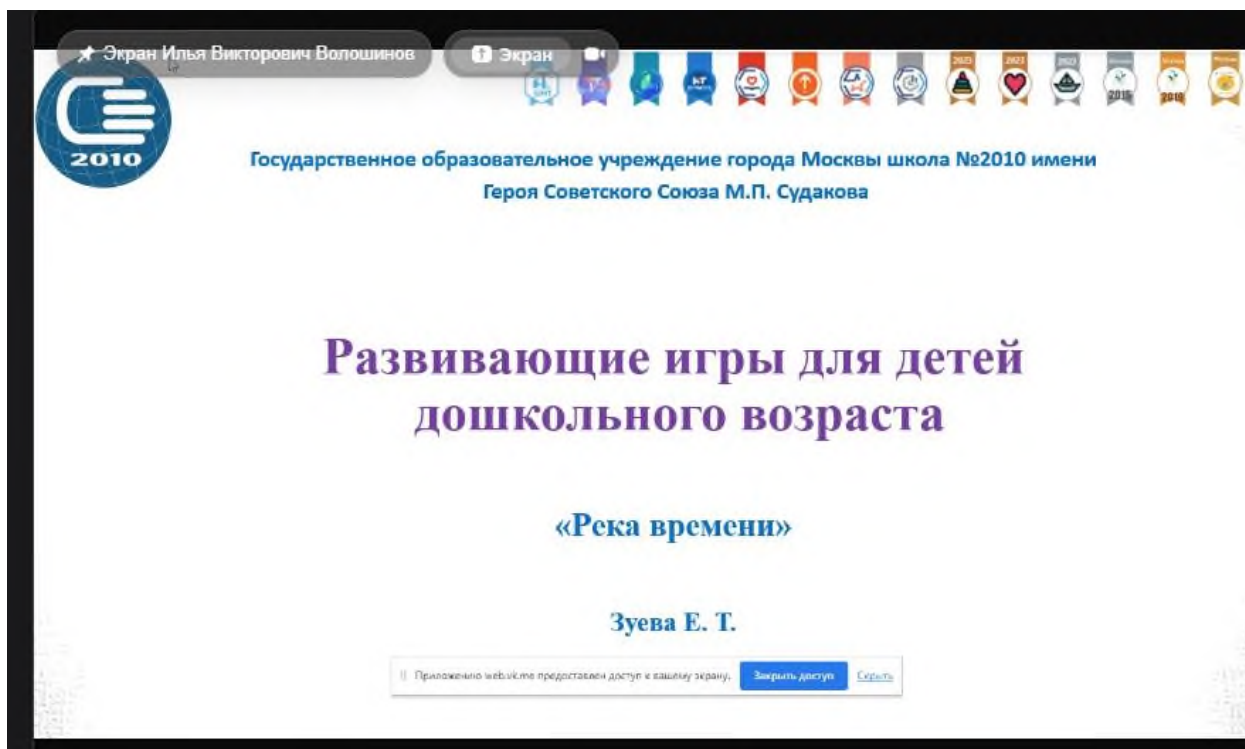
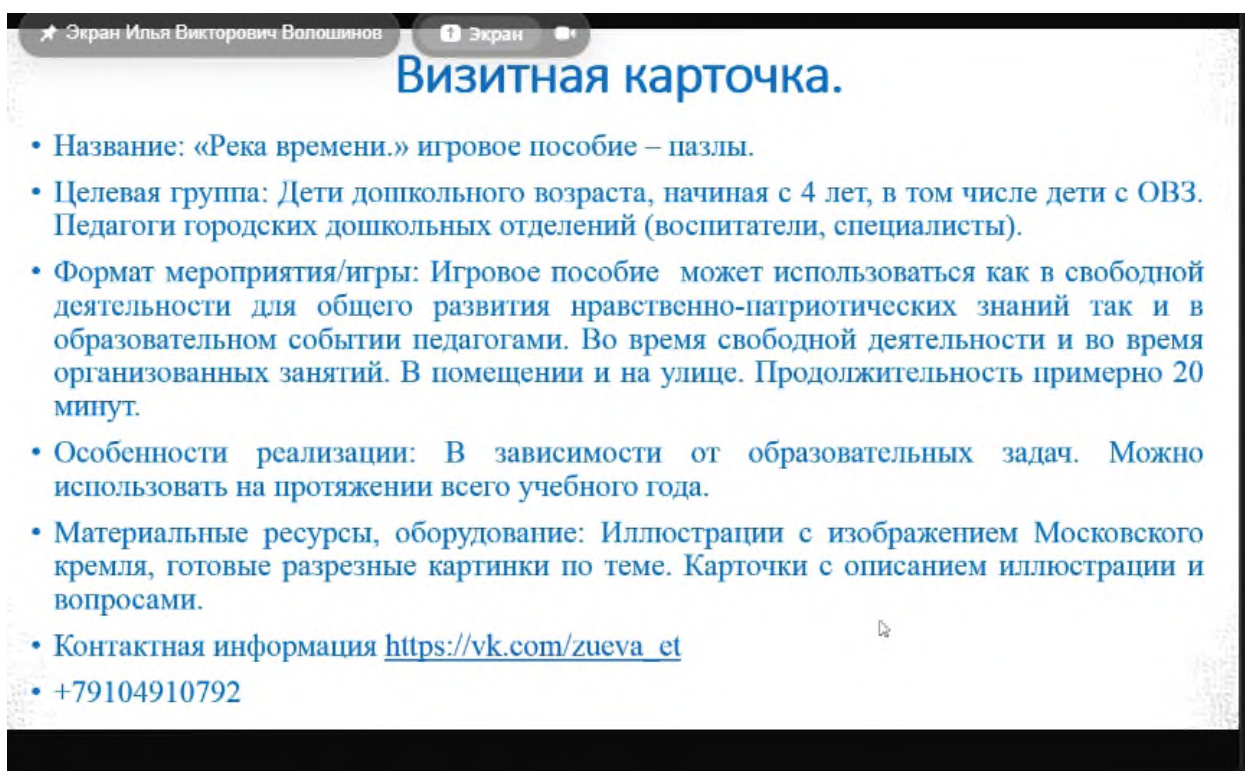




Технология от прошлого к настоящему надежда короткова

Древность настоящее будущее

Наглядно проследить что зачем происходит



Общие положения:

• Актуальность:

- «Москва и Кремль – эти два слова всегда рядом, потому что Кремль – сердце России». Данное пособие направленно на расширение кругозора детей дошкольного возраста, для формирования важных патриотических ценностей. Детям необходимо прививать любовь и уважение к своей стране.
- Москва – столица России, часть Родины, самый главный город, благодаря которому наша страна известна во всем мире. Для того, чтобы дети смогли оценить значение Москвы для России, нужно поближе познакомить их с культурной ценностью Москвы, с её героическим прошлым.

• Цель игры:

Формирование познавательного интереса детей к столице нашей Родины – Москве. Расширение кругозора.

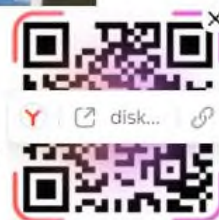
• Ход игры:

Игроки собирают пазлы по 3 иллюстрациям, прочитав про каждый из них.

Затем выстраивают временную последовательность изменений

Московского Кремля.

В конце описания каждой иллюстрации есть несколько вопросов.



Содержание педагогической разработки:

- Ранее данную тему наглядно детям не выстраивали во временном отрезке.
- Сейчас данную тему, с помощью этой игры дети самостоятельно могут разложить тему во временном промежутке, опираясь на наглядное изображение.
- Результаты: дошкольники могут в игровой форме познавать исторические события и распределять их правильно во временном промежутке.
 - Комплектация «Река времени»
- 1. Наглядная картинка изображение Московского Кремля (деревянного) с одной стороны, и кратким описанием особенностей и достопримечательностей Кремля в давние времена со второй стороны.
- 2. Наглядная картинка изображение Московского Кремля (белокаменного) с одной стороны, и кратким описанием особенностей и достопримечательностей Кремля в те времена со второй стороны.
- 3. Наглядная картинка изображение Московского Кремля (из красного кирпича) с одной стороны, и кратким описанием особенностей и достопримечательностей Кремля в наше время со второй стороны.
- 4. Пазлы – 3 штуки с изображением Московского Кремля (деревянного, белокаменного и из красного кирпича) История Московского Кремля. Река времени.

Описание разработки



- 1) Наглядная картинка Кремль деревянный + описание.

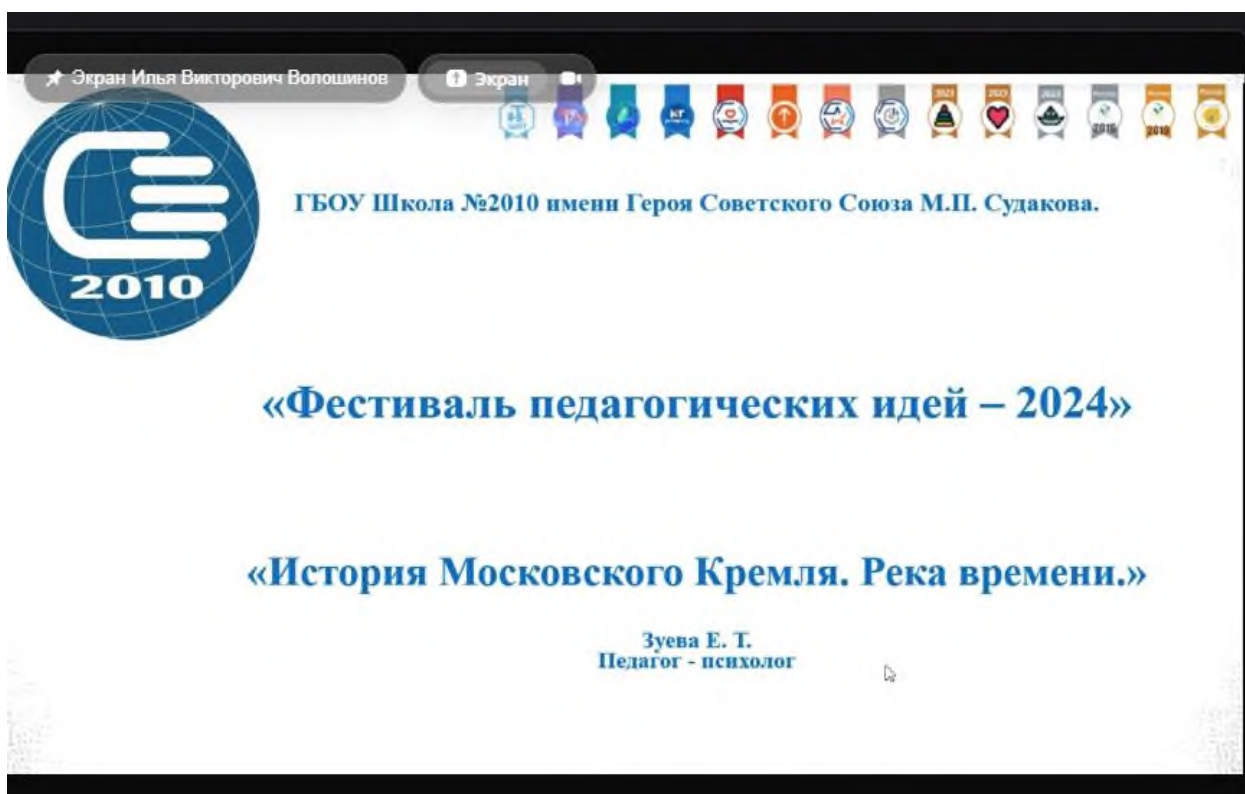
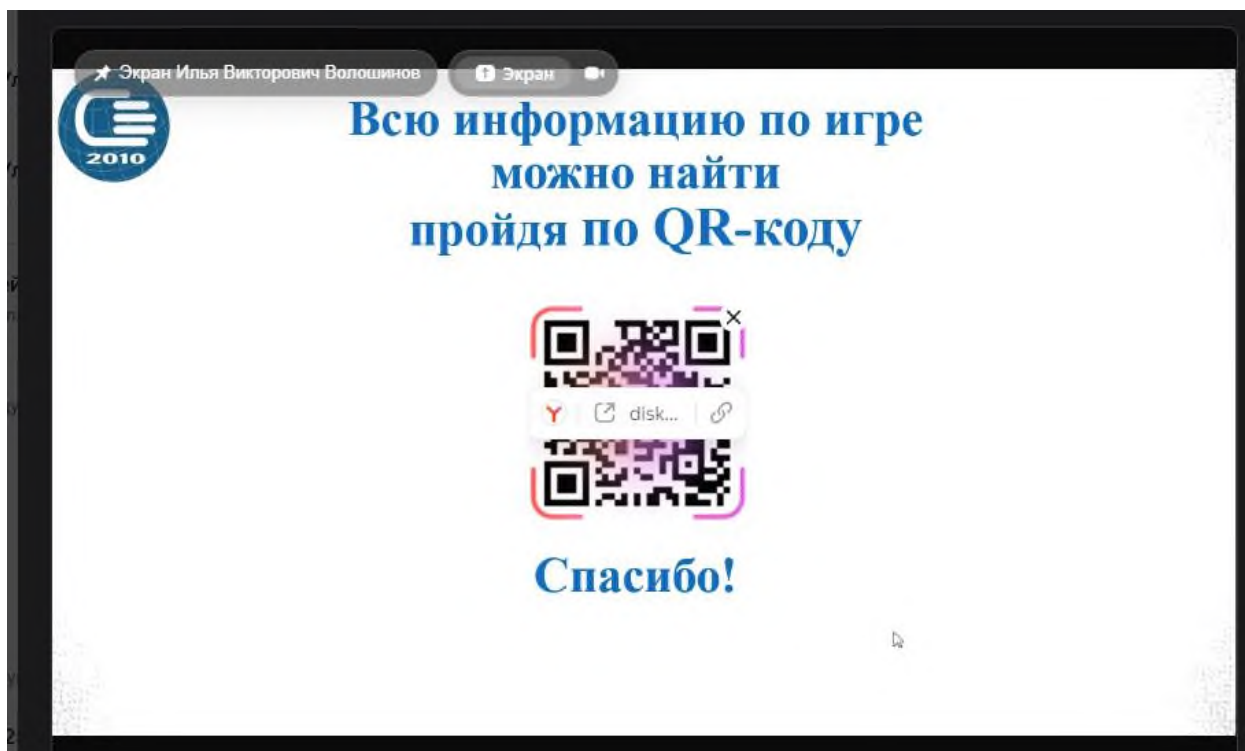
- Наш город начинает свою историю с небольшого поселения на крутом Боровицком холме.

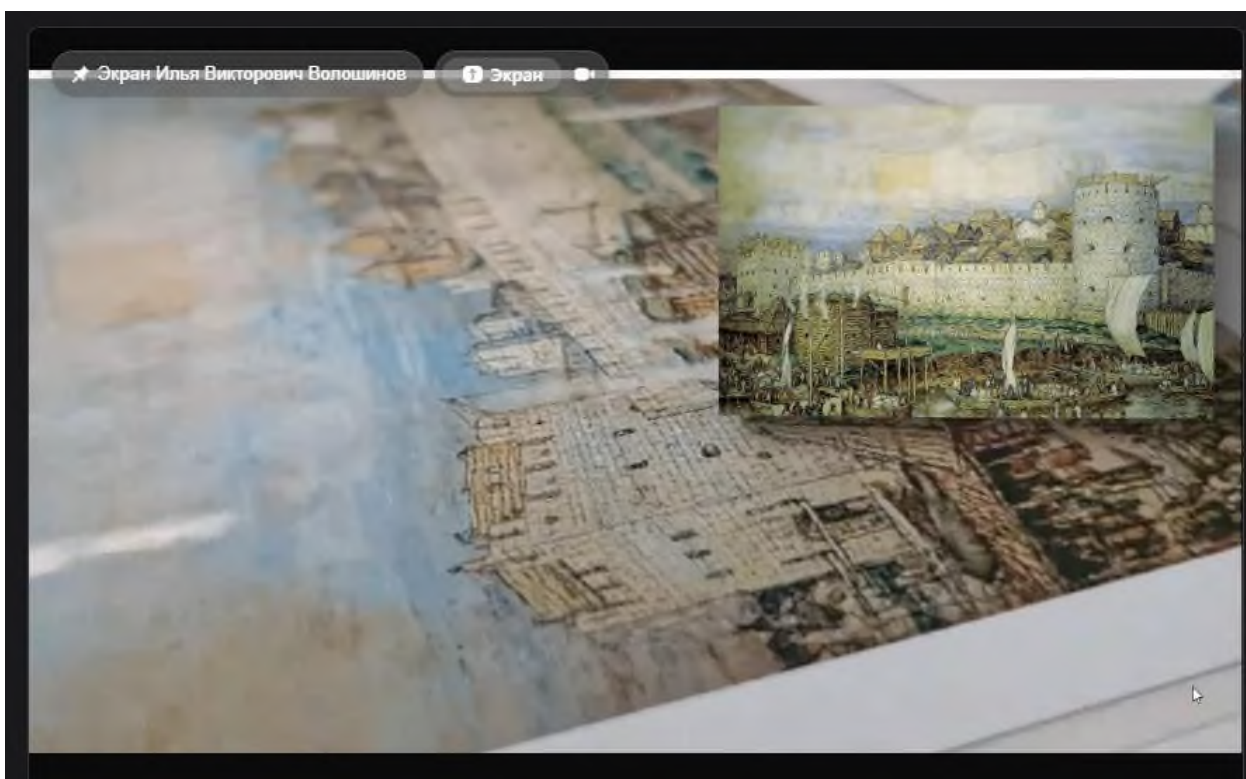
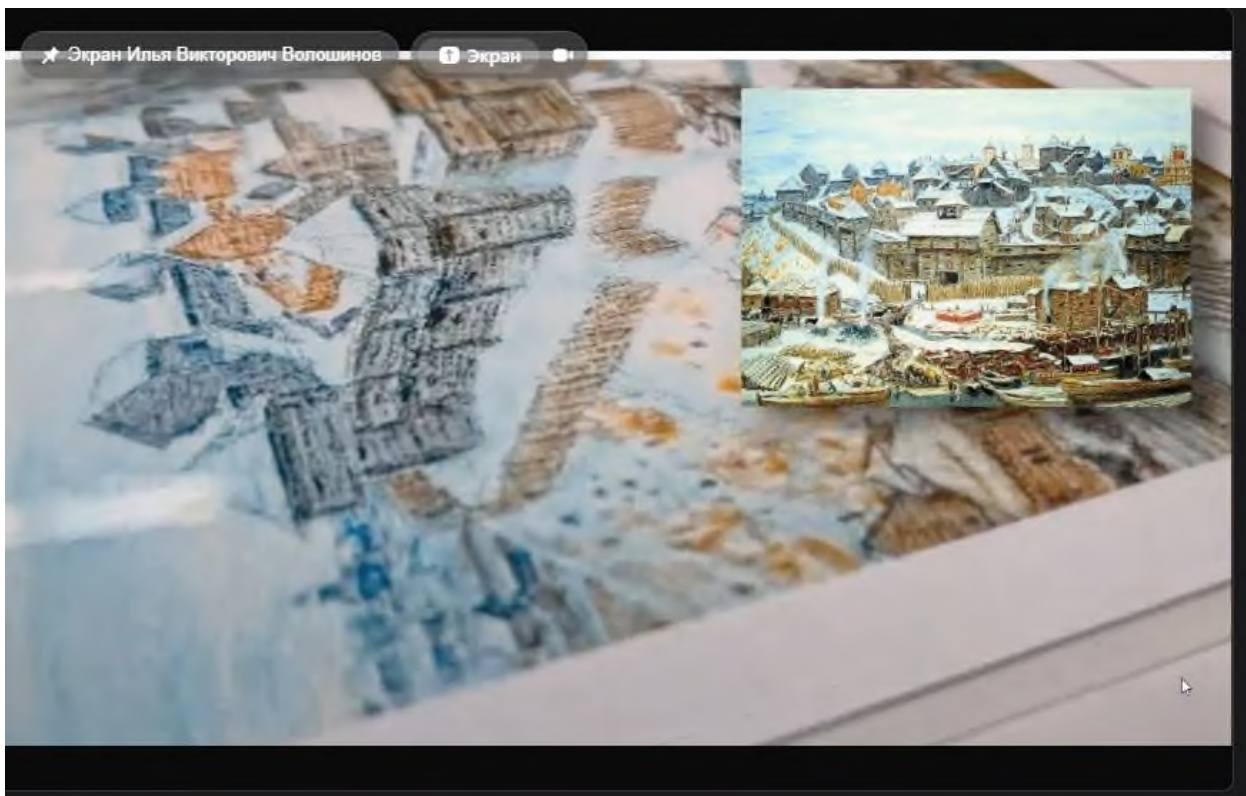
В 12 веке Князь Юрий Долгорукий, огородил поселение крепкой деревянной стеной и окружил рвом. И с этого времени ведет свое летоисчисление наша Москва. Не спокойно жила Москва, много раз подступали к ней враги, много раз горел кремль, но каждый раз деревянные стены отстраивались заново. Князь Юрий Долгорукий официально в истории считается основателем Москвы. Территория городка находилась в районе крайнего юго-западного угла сегодняшнего Кремля. Город был окружен лесом (бором), поэтому одни из Кремлевских ворот получили название Боровицких. Основание Москвы положительно отразилось на духовной жизни местного населения, которое в то время находилось под влиянием языческих культов. Князь Юрий Долгорукий известен тем, что содействовал обращению людей в христианскую веру. Преимущества географического положения города Территориальное положение недавно основанного города было очень удобно. Москва находилась на пересечении важнейших в то время торговых магистралей, таких как: Тверская, ведущая в Тверь; Сретенка, лежавшая на пути во Владимир и Ярославль; Солянка, простиравшаяся на Восток; Ордынка, ведущая на юг в Орду; Чертолье, лежавшая на пути в Смоленск. Такое большое количество торговых путей, проходящих через Москву, благоприятно отразилось на ее дальнейшем росте и развитии. Первые московские постройки были деревянными. Московский Кремль (1156-го года постройки) вплоть до середины XIV-го века оставался деревянным. Москва знаменита масштабностью своих пожаров, что происходило из-за обилия деревянных дворов при плотной застройке. Не единожды за свою многовековую историю город сгорал дотла, но каждый раз Москва отстраивалась заново, с еще большим размахом. Считается, что именно в связи с постоянной угрозой обширных пожаров в XVIII-м веке решили принципиально отказаться от деревянного строительства. К тому времени в Москве насчитывалось порядка 30-ти тысяч деревянных домов.

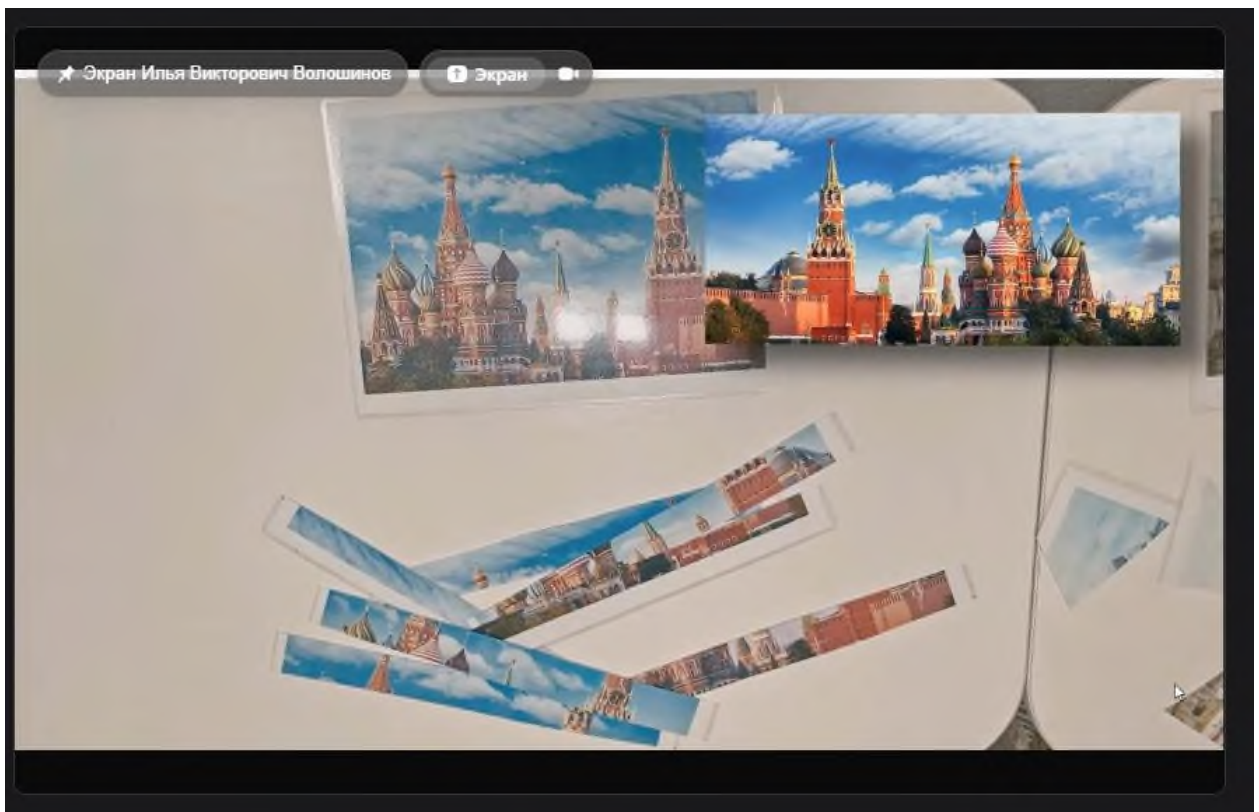
- ВОПРОСЫ:** Кто основал Москву? Почему решили Кремль сделать белокаменным?

Опыт использования









Список использованных источников литературы

- Федеральная образовательная программа дошкольного образования
- «Пространство детской реализации» Н.Е. Веракса
- «Современный детский сад» О.А. Шиян



ГБОУ Школа №2010 имени Героя Советского Союза М.П. Судакова.

«Фестиваль педагогических идей – 2024»

«Интерактивный пол своими руками»

Гладкова Елена Сергеевна.
Воспитатель

★ Экран Илья Викторович Волошинов

Экран

Визитная карточка.

- Название: «Интерактивный пол своими руками»
- Методика для какой категории работников: Педагоги городских дошкольных отделений (воспитатели, специалисты).
- Кто целевая группа: Дети дошкольного возраста, начиная с 5 лет, в том числе дети с ОВЗ.
- Формат игры: Во время свободной деятельности и во время организованных занятий.
- Продолжительность реализации: На протяжении всего учебного года.
- Требования к реализации: обеспечить эмоциональное благополучие детей, развивать вариативное образование, создать условия для участия родителей в образовательной деятельности.

Комплектация

- Изолента или малярный скотч
- Цифры
- Картинки с различными сюжетами сказок
- Картинки с цветовой палитрой и игрушки
- Символы для разучивания стихотворений
- Крестики – нолики
- Коврик для динамической паузы
- Обручи ,кусочки пиццы, цифры

Описание разработки:

- “Игра –это огромное светлое окно,через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра- это искра зажигающая огонек пытливости и любознательности “К.Д. Ушинский
- В начале появилось небольшое поле из клеток, мы использовали его для игры в крестики нолики и классики, детям очень понравился этот вариант игры и я решила перейти от простых игр к сложным, которые помогут решить мне образовательные задачи, создать игры направленные на всестороннее развитие детей.
- С помощью игрового пространства пола мы ушли от статичности и видоизменили привычные игры, добавив в них двигательную активность, переход из плоского пространства в 3D.
- Теперь пол помогает нам учиться считать, разучивать стихотворения, делать динамические паузы, запоминать сюжеты сказок, цвета и т.д.
- С помощью этих игр дети учатся креативно мыслить, придумывать различные варианты маркировки пола для реализации своих идей и я им в этом помогаю.

Цель игры:

закрепить варианты смешивания цветов и формировать умение соотносить получившийся оттенок с предметами в окружающем пространстве

Ход игры:

вариант маркировки пола - ёлочка
перед детьми выкладывается палитра цветов для смешивания, игрушки тех оттенков которые получаться при смешивании двух цветов, ребенок дополняет пустое поле игрушкой соответствующего оттенка, называет цвета которые смешивал

Опыт использования



Цель игры:

развивать мыслительные операции, память, мышление, внимание

Ход игры:

вариант маркировки пола – игровое поле для игры в крестики нолики.

Игроки по очереди выкладывают на свободные клетки поля крестики или нолики. Выигрывает тот кто первым выстроил в ряд свои крестики или нолики по вертикали, горизонтали, диагонали.

Опыт использования



Цель игры:

развитие связной речи, внимания и памяти, эффективное запоминание текстов

Ход игры:

запоминание и воспроизведение строк из стихотворения по условным символам

Опыт использования



Цель игры:

Совершенствовать умение запоминать сюжет сказок

Ход игры:

Перед детьми пронумерованная игровая дорожка, напротив каждого номера зашифрован сюжет из сказки «Гуси-лебеди», ребенок подбрасывает игровой кубик, соотносит число и соответствующую цифру на игровом поле. Раскрывает картинку с сюжетом и рассказывает, что произошло в его части сказки, использует эмоционально окрашенную речь и запомнившиеся элементы литературных фраз из сказки.

Опыт использования



Цель игры:

Закрепление представлений о количестве, развитие счетных навыков

Ход игры:

Перед детьми выкладываются обручи большие и маленькие, шаблоны пицц в случайном порядке. Задача детей собрать пиццу и соотнести количество кусочков в их пицце с цифрой, определить в какой пицце больше всего кусочков.

Опыт использования



Фестиваль педагогических идей.



Игра «Чудо – дом»





ГБОУ Школа №2010
имени Героя Советского Союза М.П. Судакова

**Развивающая игра
для детей старшего дошкольного возраста
«Пойди и найди»**

Кашковская Маргарита Владимировна

методист

Цель и задачи

Цель: формирование познавательного интереса и познавательных действий ребёнка в игровой деятельности.

Задачи:

В области социальных отношений:

Поддерживать интерес детей к согласованию действий между собой и заинтересованности в общем результате совместной деятельности.

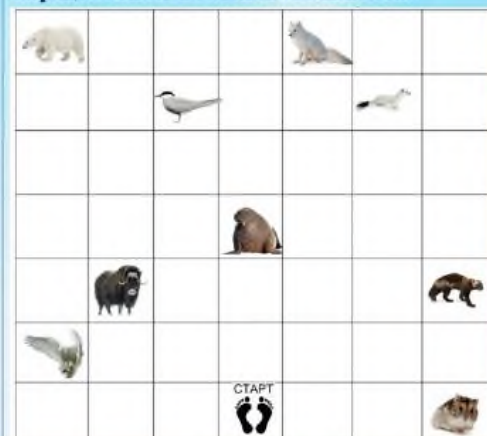
В области математических представлений:

Закреплять умения ориентироваться в двухмерном пространстве, перемещаясь на игровом поле, отсчитывая необходимое количество клеток и двигаясь в определённом направлении.

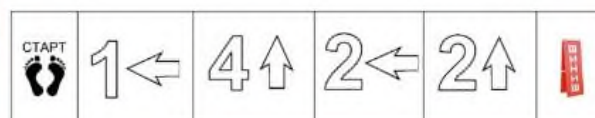
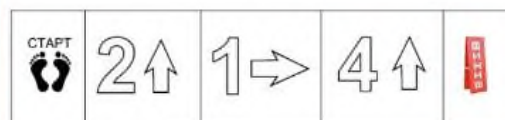
Планируемый результат:

В процессе активного познания ребёнок называет свойства и качества предметов, объединяет предметы и объекты в видовые категории с указанием характерных признаков.

Игровое поле - 49 клеток, размер одной клетки 17 см x 17 см
 Карточка – образец, на которой расположены: картинка - старт – начало маршрута и картинки – предметы в определённой последовательности.



Маршрут с цифрами и направлением движения (вперёд, назад, направо, налево).



Организационно – мотивационный этап, этап постановки проблемы

Сформировать интерес к предлагаемой игре.

Дети выбирают вариант маршрута
 комбинацию с цифрами и стрелками.

Делают вывод:

- стрелки показывают направление, а цифры – количество шагов, которое нужно пройти;
- если правильно следовать маршруту, можно дойти до загаданной картинке.



Этап**практического решения проблемы**

Научить следовать маршруту.

Дети рассматривают схему, называют направление (вперёд, назад, налево, направо) и количество клеток, изображённых на маршруте.

**Заключительный этап**

Дети учатся обобщать полученный опыт, формировать элементарные навыки самооценки, учиться следовать маршруту.





1. Организационно – мотивационный этап
(Сформировать интерес к предлагаемой игре).

2. Этап постановки проблемы.
(Сформулировать проблему в доступной для детей форме).



3. Этап практического решения проблемы
(Научить следовать маршруту).

4. Заключительный этап.
(Обобщить полученный опыт).



Чем интересна игра?

- обучение проходит в движении;
- педагоги могут познакомить детей с интересными **тематическими** картинками - предметами, а элемент **прохождения маршрута**, заинтересует и мотивирует детей;
- игра всесторонне развивает детей (учатся ориентироваться в пространстве, расширяют кругозор);
- игра **мобильна**: может использоваться и в группе и на прогулке;
- используя **одно игровое поле**, дети играют малой подгруппой (4-6 детей); используя **два игровых поля**, количество детей увеличивается и вносится элемент соревнования.

Рекомендации коллегам:

Для младших дошкольников:

- картинки с предметами используются для ознакомления, сравнения, классификации
- игра «Найди лишний предмет» помогает сравнивать предметы, делать элементарные выводы.

Для более старших детей:

- Маршрут с количеством шагов и со стрелками дети составляют самостоятельно.



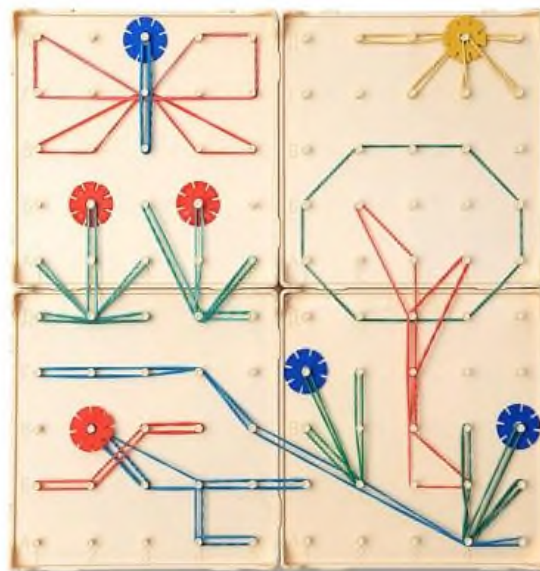
★ Экран Илья Викторович Волошинов Экран

ГБОУ Школа №2010
имени Героя Советского Союза М.П. Судакова

МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАНШЕТ (Геоборд)

Выполнила: Севкаева Э.А.
воспитатель

Сам планшет представляет собой прямоугольную или квадратную доску с колышками, к ней прилагается комплект разноцветных резинок разнообразной фактуры.



Цель:

развитие коммуникативных психосенсорных качеств детей

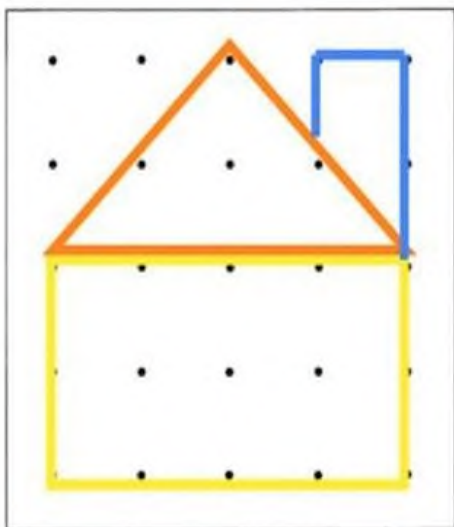
Задачи:

- тренировать мелкую моторику
- развивать воображение, творческие способности
- развивать пространственное мышление
- формировать умение работать по предложенной схеме, умение ориентироваться на плоскости
- развивать внимание, любознательность и усидчивость

Принципы работы с младшими и старшими дошкольниками

1. Принцип систематичности проведения игр
2. Принцип последовательности.
3. Принцип индивидуальности.
4. Принцип моделирования.

2 игры в неделю, от простого к сложного



1. Из каких фигур состоит изображение ?
2. Сколько колышков внутри квадрата ?
3. Какого цвета крыша, труба?
4. Выложи такой же домик.
5. Что ты ещё можешь добавить к данному изображению?

Упражнение «Логические цепочки»



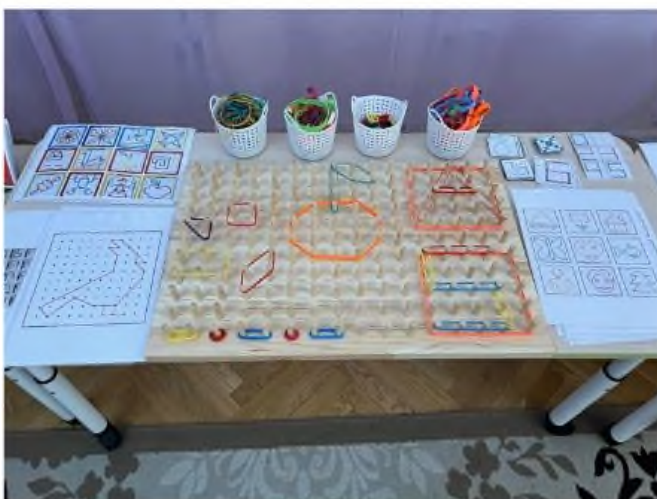
Упражнение «Повтори узор»



Упражнение «Нарисуй и повтори»



Марафон педагогических идей



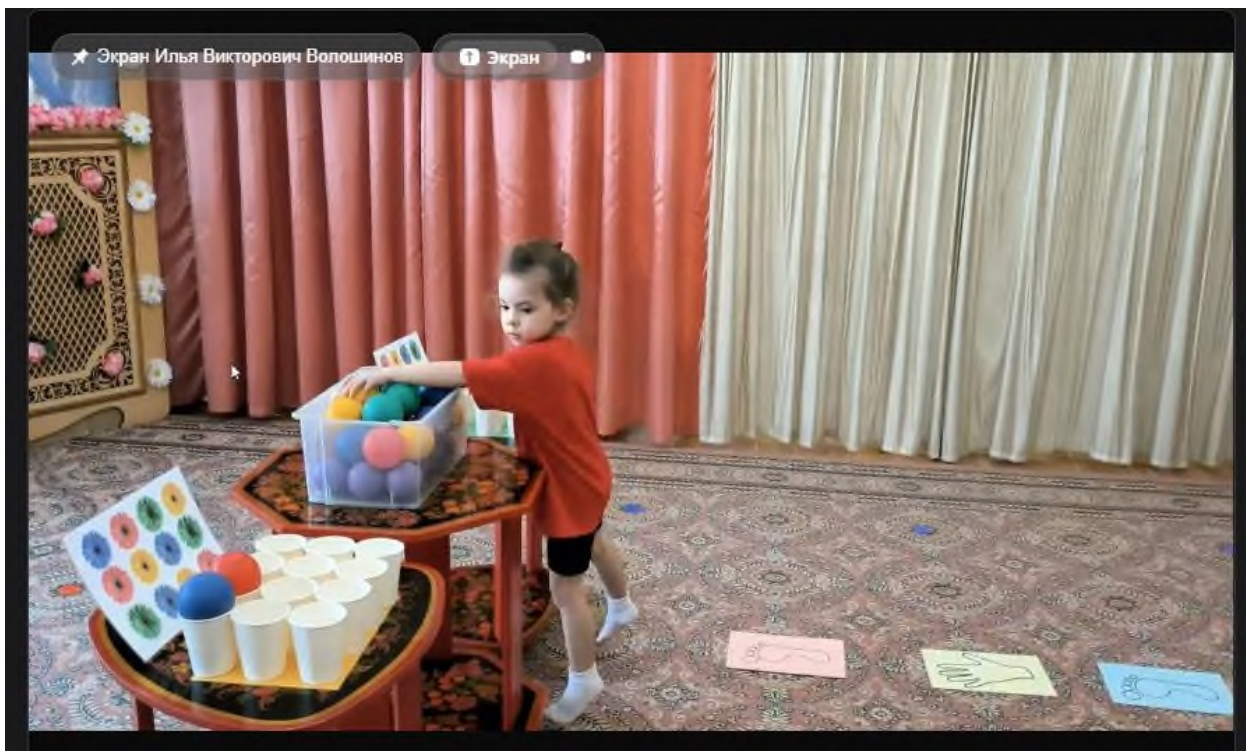
Цель:

- создать условия для гармоничного развития детей через командную игру.

Задачи:

- создание условий для двигательной активности и формирования навыков работы в команде
- развитие межполушарного взаимодействия, цветового восприятия, пространственного мышления, внимания и ловкости





★ Экран Илья Викторович Волошинов

Ольга Владимировна Карпушкина подняла руку

