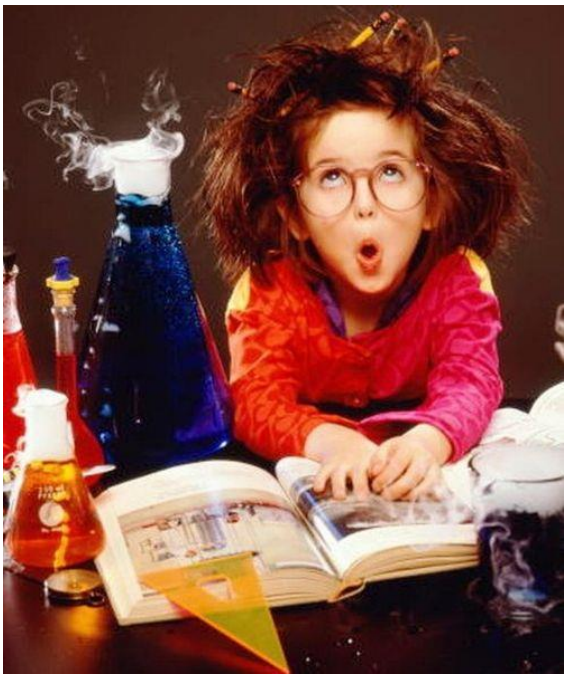
ДОШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД (ЯСЛА-САДОК)
КОМБІНОВАНОГО ТИПУ № 162 «ВЕДМЕДИК» ЗАПОРІЗЬКОЇ МІСЬКОЇ
РАДИ ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСТІ

МЕТОДИЧНИЙ ПОСІБНИК

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ «ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ» НА ЗАНЯТТЯХ ПІЗНАВАЛЬНОГО ЦИКЛУ З ДІТЬМИ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ



Методичний посібник узагальнено
Директором ЗДО № 162 Велькою С.М.
Вихователем-методистом ЗДО № 162 Островською Ж.А.

Запоріжжя, 2019

ЗМІСТ МЕТОДИЧНОГО ПОСІБНИКА

1. Передмова.

2. Технологія «едьютейнмент» в закладі дошкільної освіти.

2.1. Особливості едьютейнменту.

2.2. Базові принципи технології.

2.3. Види робіт за допомогою технології едьютейнмент.

3. Висновки.

4. Література

5. Перспективний план занять.

6. Конспекти занять.

6.1. Подорож дитячим садочком (Віртуальна екскурсія).

6.2. Ток – шоу «Улюблені іграшки» (Заняття з використанням інтерактивних методів).

6.3. Юні математики (математичні ігри).

6.4. Людина (творчі завдання).

6.5. «Осінь золота» (Спільна освітня діяльність (з використанням інтерактивної дошки).

6.6. «У лабораторії здоров’я» (заняття-гра).

6.7. «Пташине королівство» (арт-майстерня).

6.8. «Дикі та домашні тварини» (гра «Поле чудес»).

6.9. «Створюємо інтер’єр кімнати» (заняття з творчими іграми та моделюванням).

6.10. «Показ мод» (заняття - розвага).

6.11. «Меблі для будиночка на даху» (сюжетна гра).

6.12. «Рідина» (екологічна лабораторія).

6.13. «Створення ілюстрацій до казки «Лисиця та Журавель» (творча майстерня).

6.14. «Зима буває різна» (Заняття з використанням інтерактивних методів).

6.15. «Зимові розваги» (заняття-гра).

6.16. «Стежинами казок» (квест).

6.17. «Моя родина» (метод «кольорових олівців»).

6.18. «Космічна подорож» (конкурс веселих та кмітливих).

6.19. «Багатство рідної країни» (Квест-гра).

6.20. «Зоопарк» (Віртуальна екскурсія + ЛЕГО-конструювання).

6.21. «Корисно - шкідливо» (екологічний квест).

6.22. «На подвір'ї у бабусі» (Заняття з використанням лепбука).

6.23. «Казковий будинок» (ЛЕГО - конструювання).

6.24. «Бій Королю Сміття і Королеві Бруднулі» (правила сортування сміття) (заняття-подорож).

6.25. «Турботи про малят» (інтегроване заняття).

6.26. «Місто майстрів» (квест-гра).

6.27. «Транспорт» (інтегроване заняття).

6.28. «Подорож до Весни» (з використанням блоків З. Дьенеша*).*

6.29. «Про безпеку треба дбати - правила запам'ятати» (проблемні ситуації).

6.30. «Писанка. Кольори та візерунки, традиції» (воркшоп).

6.31. «Квітник» (гра-стратегія)

6.32. «Подорож у світ комах» (заняття з використанням леп-бука).

6.33. «Природа-наш друг» (Настільна гра – лабіринт).

6.34. Подорож на машині часу.

6.35. «День весняних квітів, або Аромати весни » (математичний віночок).

3.36. «Мандри їжачків» (освітня подорож).

«Вчення, позбавлене всякого інтересу і взяте
тільки силою примусу вбиває у вихованця
бажання до навчання, без якого він далеко не піде»
К.Д. Ушинський

ПЕРЕДМОВА

Сьогодні у системі освіти, головною подією є масове впровадження у практику роботи ключової реформи Міністерства освіти і науки — Нової української школи. Сутність її полягає в переході від школи знань (надання певного обсягу інформації, яка за сучасних умов швидко застаріває) до школи компетентностей (забезпечення поінформованості, обізнаності, набуття вмінь застосовувати знання в житті).

З огляду на той факт, що одним із базових принципів Нової української школи є положення про безперервність освіти, дошкільні заклади також залучені до цього процесу. Адже виховання, навчання та формування особистості починається від народження і триває впродовж усього життя. Отже, нова українська школа – нові орієнтири для дошкілля.

Сучасна система дошкільної освіти зазнає суттєвих змін. Важливим аспектом освіти є формування у дитини «навчити вчитися самому». Перед педагогом стоїть завдання навчити дитину ставити перед собою мету і завдання, знаходити способи їх вирішення, а головне знаходити потрібну інформацію для вирішення поставленого питання серед величезної кількості джерел інформації.

Сучасній дитині необхідно не стільки багато знати, скільки послідовно і доказово мислити, проявляти розумову активність. Зміст і методи навчання дошкільнят спрямовані на розвиток уваги, пам'яті, творчої уяви, на вироблення вміння порівнювати, виділяти характерні властивості предметів, узагальнювати їх за певною ознакою, отримувати задоволення від знайденого рішення. Коли дитина сама діє з об'єктами, вона краще пізнає навколишній світ, тому пріоритет в роботі з дітьми слід віддавати практичним методам навчання.

Дошкільна освіта, як зазначено у Базовому компоненті дошкільної освіти, «має гнучко реагувати на всі сучасні соціокультурні запити, збагачувати знання дитини необхідною якісною інформацією, допомагати їй реалізувати свій природний потенціал, орієнтуватися на загальнолюдські й національні цінності» [2, с. 4]. У зв'язку з цим перед нами педагогами стоїть завдання пошуку нових нестандартних форм взаємодії з вихованцями. На зміну традиційному приходить продуктивне навчання, яке спрямоване на розвиток творчих здібностей, формування у дошкільнят інтересу до творчої діяльності.

Сучасні тенденції становлення системи навчання і виховання дітей вимагають не тільки створення умов реалізації психолого-педагогічного процесу, а й розробку і впровадження нових методів і технологій. Такий підхід дозволяє значно розширити можливості освіти дошкільників. Свого часу, Л. С. Виготський говорив про те, що ігрова діяльність і гра, містять в собі всі можливості розвитку[3, с.11]. Наявність таких тенденцій дозволяє використовувати гру як засіб, через який дитина розвивається і вчиться. Гра

супроводжує людину усе її життя. Ігрове навчання — це добре відома, звична технологія навчання, яка подобається людям будь-якого віку. Як ігрове навчання може комусь не подобатись? Адже ми з вами граючи навчались від самого початку свого існування.

Відомо наскільки гра багатогранна, вона вчить, розвиває, виховує, соціалізує, розважає і дає відпочинок. Але історично одна з перших її завдань - навчання. Погодьтесь, ігрова система навчання є цікавою та захоплюючою, як для педагога так і для дитини. Адже з моменту свого виникнення гра постає основною формою відтворення реальних життєвих ситуацій з метою їх засвоєння та сприяє виробленню необхідних людських рис, якостей, навичок, звичок, розвитку здібностей [8, с.21]. Тому й не дивно, що людство почало використовувати ігрове навчання ще з давніх-давен.

Новим самостійним етапом у розвитку ігрового методу навчання стала поява поняття «Едьютейнмент».

ТЕХНОЛОГІЯ «ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ» В ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Не так давно в освіті з’явилося поняття « едьютейнмент». Вчені дають різні трактовки цього поняття. Так професор О.Л.Гнатюк визначає «едьютейнмент» як «цифровий контент, що з’єднує освітні та розважальні елементи і забезпечує при цьому інформування аудиторії при максимально полегшеному аналізі подій». на думку професора М.М. Зіновкіної це – «цілеспрямоване послідовне засвоєння учнем переданих йому методологій та досвіду творчої діяльності з формуванням на цій основі власного творчого досвіду».

Зупинимося на твердженні Мікели Еддіс, професора університету Бокконі (Італія), – «едьютейнмент» – це специфічна діяльність, заснована на одночасному навчанні і задоволенні власної цікавості».

Поняття «едьютейнмент» (від англ :: education — навчання і entertainment — розвага) набуло широкого поширення в зарубіжній і вітчизняній педагогіці. Едьютейнмент — це сучасна педагогічна інновація, яка ґрунтується на візуальному матеріалі, оповіданні, сучасних психологічних прийомах, ігровому форматі, інформаційних і комунікаційних технологіях, метою якої є максимальне полегшення аналізу подій, підтримування емоційного зв’язку з об’єктом навчання, залучення і тривале утримання уваги вихованців.

Поняття edutainment складається з двох об'єднаних в одне слів: education (освіта) і entertainment (розвага). Це поняття означає «навчання через розвагу». В даній технології слово розвага вживається в широкому контексті: залучення (проживання життєвих ситуацій), захоплення (творчість, цифровий контент) і власне розвага (гра). Як відомо, основна роль гри – допомогти дитині увійти в життя дорослих і усвідомити суспільні функції та сенс людської діяльності. Гра для малюка – найкращий спосіб засвоєння інформації і можливість діяти. Використовуючи ігрові прийоми на занятті, вихователі часто вважають, що це і є навчання у грі, адже були задіяні персонажі, була й мотивація. Проте отриманий результат педагогів не задовольняє. Висмикувати з життя дошкільника таке підґрунтя як гра і перекладати на гру функції навчання – неприпустимо. При цьому в навчанні дошкільників завжди мають бути присутні ігрові прийоми, без них не повинні обходитись жодне заняття або освітня ситуація.

Едьютейнмент - це метод включення гри в освітній процес з метою підвищення його ефективності. Відомо, що в умовах реалізації ігрової діяльності інформація запам'ятовується і засвоюється набагато легше і швидше, тим самим процес навчання як би виступає в якості гри, перемога (виграш) в якій означає отримання нових знань і умінь. Все це обумовлює безсумнівну користь використання ігрового навчання в практиці роботи з дошкільниками.

Основна роль гри – допомогти дитині увійти в життя дорослих і усвідомити суспільні функції та сенс людської діяльності. Гра для малюка - найкращий спосіб засвоєння інформації і можливості діяти [4. с.2 -6].

У сучасній освіті до едьютейнменту дуже близькі методи активного та інтерактивного навчання – способи активізації пізнавального інтересу дошкільників, які спонукають їх до активної розумової та практичної діяльності, а також робота в малих групах.

Едьютейнмент поєднує в собі розважальні прийоми, методи інтерактивного й активного навчання, мотивацію до пізнання та взаємодії. Технологія ґрунтується на отриманні дитиною та педагогом задоволення від процесу навчання (первинного інтересу до предмета, явища, інформації), що сприятиме мотивації дошкільників до навчання [4, с. 2–6].

Основними відмінними особливостями едьютейнмента виступають:

• наявність розвиваючої діяльності в умовах ситуації вільного вибору. Така діяльність організовується з боку педагога, але здійснюється навчання за бажанням, де умовою успішної мотивації виступає не заохочення або оцінка, а отримання задоволення в ході реалізації безпосередньої діяльності;

• творчий характер. Будь-яка ігрова ситуація передбачає актуалізацію творчих здібностей вихованців, що сприяє їх активізації та вмінню орієнтуватися в рамках пошуку ефективної моделі вирішення поставленого завдання;

• емоційна насиченість. Ігрова ситуація повинна обов'язково включати в себе актуалізацію емоційного стану тих хто навчається. Заданий емоційний тон у грі допомагає розширити можливості самих учасників, через формування почуття суперництва, конкуренції, переживання і загального піднесеного настрою;

наявність правил (прямих і непрямих). Такі правила в ігровому навчанні, обов'язково повинні відображати з одного боку - змістовну сторону самої гри, а з іншого - включати в себе елементи соціально-значущого і корисного громадського досвіду;

• імітаційний характер діяльності. В рамках ігрового навчання, обов'язково необхідно моделювати повсякденні життєві ситуації, з якими можуть зіткнутися дошкільники;

• відокремлений характер ігрового процесу. Такий вид освітньої діяльності повинен обов'язково бути обмежений місцем дії, тривалістю за часом і мати конкретні просторові рамки.

ОСОБЛИВОСТІ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ:

- неформальна обстановка й позитивна атмосфера на заняттях;
- відсутність жорстких меж і суворих заборон;
- мінімальний контроль з боку дорослого;
- урахування індивідуальних темпів діяльності;
- гарантія досягнення конкретного результату;
- можливість активно спілкуватися, взаємно збагачуватися знаннями;
- підтримка пізнавального інтересу;
- отримання освітньої продукції;
- комплексне застосування дидактичних засобів навчання.

БАЗОВІ ПРИНЦИПИ ТЕХНОЛОГІЇ:

- Принцип системності;
- Принцип діяльності;
- Принцип безперервності;
- Принцип мінімаксу;
- Принцип домінанти;
- Принцип варіативності засобів;
- Принцип психологічної комфортності.

Суть едьютейнмента полягає у:

1. Впровадження мультимедія в навчання.

Сучасний педагог повинен зробити для дитини заняття цікавим. Допомогти в цьому може впровадження мультимедія в освітній. І йдеться не тільки про спеціальні мультимедійні дошки. Педагог зобов'язаний навчитися використовувати у своїй практиці всі сучасні досягнення науки для передачі інформації – не тільки в текстовій формі, але й в аудіо, відеоформаті за допомогою анімації і цікавих презентацій.

2. Занурення у матеріал – інтерактив

Головна вимога едьютейнмента полягає в двосторонній взаємодії педагог-дитина. Діти мають повне право брати активну участь в освітньому процесі, сприймаючи його як цікавий квест у пошуках нових знань. У такому форматі навчання відбувається наступним чином: дитина вчиться вчитися, при цьому робить це із великим задоволенням. Вона опановує наступні навички: перевіряти вивчене, міркувати, винаходити, продумувати і планувати

3. Подавати знання як нагороду у рольовій грі

Одна з найпопулярніших форм інтерактивного навчання – рольова гра. Як правило, її учасники вчаться здійснювати правильні дії в кожній конкретній життєвій ситуації, що моделює педагог.

Розглянемо деякі види робіт за допомогою технології едьютейнмент:

1. Квест.
2. Віртуальна екскурсія.
3. Творчі завдання.
4. Заняття в малих групах.
5. Арт-майстерня.
6. Освітні подорожі.
7. Гра-стратегія.
8. Воркшоп.
9. Спільна освітня діяльність.
10. Гра-лабіринт.

Квест - це проблемне завдання, спрямоване на пізнавальну та дослідницьку діяльність, розвиток критичного, логічного, аналітичного і творчого мислення дітей.
Під час виконання завдань квесту дошкільники проходять повний цикл мотивації (від уваги до задоволення), ознайомлюються з автентичними матеріалами, що дають їм змогу досліджувати, обговорювати та шукати нові варіанти розв'язання поставленого завдання. Квест поєднує в собі елементи мозкового штурму, тренінгу, гри тощо. Під час проходження квесту задіяні розум дітей, їхні фізичні здібності, уява, пам'ять і увага. Окрім цього, дошкільники проявляють кмітливість та організованість. Тому квест дає змогу ефективно поєднувати ігрову та навчальну діяльності дітей.
Види та особливості квестів У сучасній педагогіці найчастіше використовують такі види квестів:
лінійний - завдання потрібно розв'язувати одне за одним; гравці рухаються за заздалегідь спланованим маршрутом;
штурмовий - гравці отримують завдання, підказки до його виконання, але спосіб розв'язання та маршрут обирають самостійно;
коловий - маршрут має колову структуру. У цьому виді квесту беруть участь, як правило, кілька команд, що стартують із різних позицій і рухаються до фінішу кожна за власним маршрутом. З огляду на вікові особливості дітей у дошкільних навчальних закладах найдоцільніше проводити лінійні квести. Вони можуть містити різні завдання:
інтелектуальні: ребуси — головоломки — загадки — шифрування
рухові: біг на швидкість — стрибки у висоту — проходження лабіринту
творчі: малювання карти — складання віршів — співання пісень тощо. Основними критеріями вдалого квесту є насамперед його безпечність для учасників, оригінальність, логічність, цілісність, відповідність запланованому сюжету, створення атмосфери повного занурення в гру. Якісний квест має бути побудований на комунікаційній взаємодії між гравцями. За відсутності злагодженої взаємодії неможливо досягти поставленої мети. Натомість спілкування, обговорення можливих варіантів дій стає хорошим засобом для згуртування гравців.

Віртуальні екскурсії - один з найефективніших і переконливих на даний момент способів представлення інформації, оскільки вони створюють у глядача повну ілюзію присутності.
Відомо, що екскурсія є найбільш значущими інструментом для ознайомлення дітей з навколишнім світом. Саме вона дозволяє дитині наочно побачити, те, про що він уже чув від педагога, відвідати пам'ятні місця міста, музеї, центри культури і т. д. Однак найчастіше проведення екскурсії утруднено у зв'язку з погодними умовами або важко доступністю місцезнаходження об'єктів спостереження. У зв'язку з цим на перший план висувається використання нового виду екскурсій - віртуальних.
Завдяки віртуальним екскурсіям освітній процес стає більш різноманітним, цікавим, ефективним. Ця технологія дозволяє реалізовувати принципи науковості та наочності в процесі навчання дошкільнят. За своєю суттю,

віртуальна екскурсія, на відміну від традиційної екскурсії, має ряд переваг. Вихователь, виходячи з обраної теми, сам може дібрати матеріал, який буде доступний і зрозумілий дітям дошкільного віку, продумати необхідний маршрут. Крім цього перевагою є можливість повторного перегляду.
Дана технологія актуальна ще й тим, що дозволяє побачити ті місця, які не доступні для реального відвідування дітьми, а педагогу - підвищити рівень компетентності у використанні інформаційно-комунікаційних технологій. Однак така форма навчання як віртуальна екскурсія вимагає попередньої підготовки. Втілюючи проекти віртуальних екскурсій по тим чи іншим темам, педагог реалізує певний алгоритм дій, що дозволяє домогтися успішного результату. Найбільш важливі «кроки» на які варто звернути увагу при створенні віртуальної екскурсії це:
- визначення мети і завдань екскурсії;
- вибір теми. Тематика екскурсій підбирається з урахуванням вікових особливостей, інтересів дітей, календарно-тематичного планування.
- відбір літератури і складання бібліографії;
- відбір і вивчення екскурсійних об'єктів;
- сканування фотографій або інших ілюстрацій необхідних для подання об’єкту;
- складання маршруту екскурсії на основі відеоряду;
- підготовка тексту екскурсії та завдань;
- показ екскурсії.

Заняття в малих групах . Групова і парна робота найкраще допомагає розвитку комунікативних здібностей вихованців. Але треба розрізняти "діяльність в колективі" і "колективну діяльність". Колективна діяльність дітей на перших стадіях носить формальний характер. Групова робота - це перш за все гра, гра в організацію, гра в навчання. Гра допомагає дітям зрозуміти навчальну тему, знайти незрозумілості.
Головна мета групової і парної роботи - розвиток мислення. Як в кожній грі, тут існують свої правила. Правила можуть бути опрацьовані заздалегідь і використовуватись в подальшій роботі. Правила можуть опрацьовуватись тут і зараз, тобто тільки для роботи над конкретним завданням. Правила можна доповнювати, змінювати. Вся робота підпорядковується цім правилам. Ось приклад таких правил:
- Починайте висловлюватись спочатку за бажанням, а потім по черзі.
- Дотримуйтесь правил активного слухання, головне - не перебивайте один одного.
- Обговорюйте ідеї, а не особистості, які висловили цю ідею.
- Утримуйтесь від оцінок та образ учасників групи.
- Намагайтеся дійти спільної думки, хоча в деяких випадках у групі може бути особлива думка і вона має право на існування.
На початкових етапах навчання дітей роботі у малих групах особливо ефективна технологія роботи в парах. Її можна використовувати для досягнення будь-якої дидактичної мети: засвоєння, закріплення, перевірки знань. За умов парної роботи всі діти в групі отримують можливість говорити, висловлюватись. Робота а парах дає можливість подумати, обмінятися ідеями з партнером і потім озвучити це перед однолітками. Ця форма роботи сприяє

розвитку навичок спілкування, вміння висловлюватись, переконувати, вести діалог, дискусію. Така співпраця не дає можливості ухилитись від виконання завдання.

Гра-стратегія - інтерактивна форма навчання дошкільників. Гра-стратегія (ситуативна гра) - складна, багатопланова діяльність, що передбачає не тільки усвідомлення ігрового задуму, сюжетної лінії, а й певну послідовність спрямованих сукупних дій усіх учасників гри, з якими необхідно домовитися, об'єднати зусилля, неодноразово визначитися в особистісному та колективному моральному й інтелектуальному виборі. Стратегічна гра стає можливою за умови здатності її учасників передбачити можливі наслідки своїх дій, готовності до планування послідовних кроків, уміння визнавати помилки та вчасно корегувати їх, знаходити нестандартні способи розв'язання проблеми. Гра-стратегія має всі структурні компоненти гри: задум, ігрові ролі, відповідний сюжет, ігрові дії, результат гри. Передусім у її основу покладено інтригу, реальну проблему, визначено загальну мету, для реалізації якої й необхідно об'єднати спільні зусилля, обговорюючи всі подальші кроки. У процесі гри вихователь кілька разів ускладнює завдання, "чинить" перепони, які діти мають подолати. Гра-стратегія надає вихователям унікальну можливість спостерігати за процесом збагачення, соціального досвіду дітей, їхніми ціннісними пріоритетами, особистісними проявами в зовсім не простих, наближених до реальних ситуаціях, має можливість оцінити здатність кожної дитини до конструктивних рішень, самостійного вибору тощо.

Спільна діяльність вихователя з дітьми - пріоритетна модель організації освітнього процесу в закладі дошкільної освіти. Відрізняється наявністю партнерської рівноправної позиції дорослого і дитини. В ході спільної діяльності вихователя з дитиною встановлюється ділове співробітництво, налагоджується емоційний контакт, активізується мовна взаємодія. Дитина стає повноправним учасником процесу.
В основу організації партнерської діяльності дорослого з дітьми входить:
включеність вихователя в діяльність нарівні з дітьми;
добровільне приєднання дошкільників до діяльності (без психічного і дисциплінарного примусу);
вільне спілкування і переміщення дітей під час діяльності (при відповідності організації робочого простору);
відкритий тимчасової кінець діяльності (кожен працює в своєму темпі).
У спільній партнерської діяльності активність і самостійність дитини поєднується з керівною роллю педагога. Але на відміну від традиційних методів освіти, тут виключається педагогічний тиск на дитину. Взаємодія будується на основі мотивації, без примусу.
Провідною одиницею освітнього процесу виступає освітня ситуація, тобто така форма спільної діяльності педагога і дітей, яка планується і цілеспрямовано організовується педагогом з метою вирішення певних завдань розвитку, виховання і навчання. Особливість організації освітньої діяльності в ЗДО на сучасному етапі - це підвищення статусу гри, як основного виду діяльності дітей дошкільного віку; включення в процес ефективних форм роботи з дітьми:

ІКТ, проектної діяльності, ігрових, проблемно-навчальних ситуацій в рамках інтеграції освітніх ліній.

Воркшоп визначають як інтенсивний навчальний захід, на якому учасники вчаться, насамперед, завдяки власній активній роботі. Слово «воркшоп» перекладається з англійської як «цех, майстерня», останнім часом дуже широко використовується для позначення особливої форми роботи з групою, в якій переважають активні або навіть інтерактивні форми роботи, і де основна роль у виробленні рішень належить самим учасникам.

Ігри-лабіринти це широкий віковий діапазон учасників ігор, багатофункціональність розвиваючих ігор, варіативність ігрових завдань, творчий потенціал кожної гри, казкова «огранка». Лабіринт здавна вважається однією з найбільш складних головоломок. Однак це не тільки логічне вправа, але і забавна гра, завдяки якій можна виробити такі якості, як увага, логічне мислення, посидючість. Саме гра-лабіринт для дітей – це чудова можливість навчити дитину роздумувати не шаблонно, а креативно і сміливо. Головне, вчасно показати і пояснити дитині, наскільки захоплюючим може бути така розвага. Зміст ігор розкривається за допомогою системи запитань і завдань, які поступово ускладнюються. Створені умови дозволяють дитині і педагогу виявити свій творчий потенціал. Дорослий може самостійно урізноманітнити і збагатити зміст будь-якої гри. Коли діти легко виконують завдання, їм пропонують складніші вправи.

Використання мультимедійних презентацій і слайдів за допомогою програми PowerPoint дозволяє зробити безпосередньо освітню діяльність емоційно забарвленою, привабливою.
Мультимедійні презентації та слайди викликають у дошкільників живий інтерес, є прекрасним наочним посібником і демонстраційним матеріалом, що сприяє гарній результативності освітнього процесу. Використання комп’ютерних засобів навчання також допомагає розвивати у малюків допитливість, зібраність , зосередженість. Застосування слайдів з об’єктами природи , що супроводжуються живим звуком або музичною композицією, викликає позитивні емоції і переживання, робить багатобічна зцілювальне , що гармонізує і розвиваюче вплив на дітей. Така презентація дає можливість відчути ніжність, здивування й захоплення світом живої природи. У дітей неодмінно викликає бажання розглянути, діяти, грати .
При підготовці безпосередньої освітньої діяльності важливо пам’ятати, що всі види мислення тісно пов’язані між собою. Тому, особливу увагу варто приділяти розвитку таких розумових операцій, як порівняння, узагальнення, класифікація, розвитку у дітей здатності міркувати .
Окремо треба наголосити на тому, що заняття з використанням комп’ютера не замінюють звичайних, а доповнюють їх, установлюють змістовні зв’язки між системами знань. Це збагачує освітній процес новими можливостями, спонукає дітей до пізнавальної активності.

ВИСНОВКИ

Поєднання навчання із грою породжує асоціацію знань з виграшем: хто успішніше вчиться, стає переможцем (спочатку у грі — потім у житті).

Формування в дітей саме такого уявлення про сенс освіти є головною метою концепції едьютейнменту. Едьютейнмент дозволяє організувати процес навчання і виховання таким чином, щоб педагог міг досягти максимальної ефективності, а у вихованців формувалися необхідні навички і вміння, в ході освоєння конкретно-спрямованих знань. Едьютейнмент, в силу своєї природи, активно заряджений синергетическим ефектом. Інакше кажучи, це якийсь інтегрований формат подачі навчального матеріалу, який об'єднує різні сучасні, найчастіше інтерактивні, способи, які інтенсифікують процес засвоєння знань. В рамках цих технологій можуть поєднуватися теорія і реальна практика, дискусійний клуб, ігрова територія, лабораторія експериментів, brainstorm'и, квести, воркшопи, co-working'і, перформанси, ігри живого дії, презентації та багато іншого, що сьогодні в ходу в різних областях людської діяльності, особливо у дітей. При чому все це різноманіття пропускається через призму розважальної освіти, або освітньої розваги.

Отже, едьютейнмент - особливий тип навчання, який ґрунтується на розвазі і формуванні первинного інтересу до предмета з отриманням задоволення від процесу навчання і стійким інтересом до процесу навчання.

Тому освітянам, і в першу чергу педагогам закладів дошкільної освіти, вже час потрошку переймати досвід колег, які активно впроваджують технології едьютейнменту, і направити максимум уваги та зусиль у потрібне русло. Великі зміни починаються з маленьких кроків.

ЛІТЕРАТУРА

1Базовий компонент дошкільної освіти // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – Спецвипуск. – С. 1–29.
2. Берджес Д. Обучение как приключение: Как сделать уроки интересными и увлекательным. – М.: Альбина Паблишер. - 2015 – 240 с.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1996. – №6. – С. 11.
4. Крутій К. Едьютейнмент: навчання як розвага / К. Крутій // Дошкільне виховання. — 2017. — № 1.
5. Крутій К. Сучасне заняття та освітні ситуації / К. Крутій // Дошкільне виховання. — 2016. — № 9.
6. Крутій К. Л. Сторітеллінг : мистецтво розповідання, або Як зацікавити й мотивувати дітей / К. Л. Крутій, Л. В. Зданевич // Дошкільне виховання. — 2017. — № 7.
7. Репринцева, Е.А. Эдьютейнмент: игры и ИКТ в образовании детей с особыми потребностями [Текст] / Е.А. Репринцева // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології : науковий журнал / МОН України, Сумський держ. пед. ун-т ім. А. С. Макаренка ; [редкол.: А. А. Сбруєва, О. Є. Антонова, Дж. Бішоп та ін.]. – Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2015. – № 7 (51).
8. Соловейчик С. Учение с увлечением. — М.: Детская литература, 1979. — 176 с.

ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН

ВЕРЕСЕНЬ					
Пізнавальна тема тижня	Освітня лінія	Тема заняття	Мета	Форма проведення	План проведення заняття-розваги
1 тиждень Дитячий садок	Дитина в соціумі	Подорож дитячим садочком	Учити дітей вільно орієнтуватися в приміщеннях дитячого садка Закріпити знання про номер, назву дитячого садка та групи Закріпити знання про професії працівників дошкільного закладу.	Віртуальна екскурсія	Дидактична гра «Що було би, якби…» Творча вправа «Нічна розмова іграшок» Дидактична гра «Чим і кому ти можеш допомогти?» Мовленнєва гра «Виправ помилку»
2 тиждень Іграшки	Мовлення дитини	Ток – шоу «Улюблені іграшки»	Уточнити, розширити і узагальнити уявлення дітей про іграшки, матеріали, з яких вони зроблені. Розвивати діалогічне мовлення, мислення, увагу, пам'ять. Сприяти розвитку дрібної моторики. Вчити чітко вимовляти слова, правильно будувати речення.	Заняття з використанням інтерактивних методів	Гра «Мікрофон» Дидактична гра «Чим можна гратися, а чим – ні» Гра «Закінчи речення» Гра «Асоціативна квітка»

3 тиждень Види мистецтва	Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі	Юні математики	Вправляти дітей в обстеженні дрібних деталей на дотик. Сприяти формуванню навичок лічби, закріплювати навички порядкової та кількісної лічби	Математичні ігри	«Гра-змагання «Відшукай і полічи» «Ниточка єднання» Гра «Розмова чисел» Гра «Не лови гав»
4 тиждень Людина, частини тіла	Особистість дитини	Людина	Повторювати та закріплювати частини тіла людини, предмети догляду за тілом, органи чуття. знати та вміти класифікувати корисні та шкідливі продукти. ознайомлювати з внутрішніми органами тіла людини та місцем їх знаходження. розвивати вміння розпізнавати емоції людини. вчити правильно дихати, розвивати мову дітей,збагачувати активний та пасивний словник. виховувати почуття відповідальності за власне тіло, розвивати навички догляду за тілом, стимулювати пізнавальну активність	Творчі завдання	Дидактична гра «Склади людину» WORKSHOP «Корисне -шкідливе» Гра- інтерв'ю «Емоції людини»

ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН

ЖОВТЕНЬ					
Пізнавальна тема тижня	Освітня лінія	Тема заняття	Мета	Форма проведення	План проведення заняття-розваги
1 тиждень Осінь	Мовлення дитини	Осінь золота	Уточнити уявлення дітей про зміни, що відбуваються восени в живій і неживій природі. Закріплювати знання дітей про дерева, їх листя і плоди; лісові гриби та ягоди.Розвивати увагу, мовлення дітей. Виховувати допитливість, акуратність, дбайливе ставлення до природи	Спільна освітня діяльність (з використанням інтерактивної дошки)	Завдання: «Збери картину» «Поверни листя на дерева» «Які листочки сховалися?» «З якого дерева плоди?» «Що ти приготував» «Одягни ляльку» «Що переплутав художник?»
2 тиждень Фрукти, овочі	Особистість дитини	У лабораторії здоров’я	Розвивати пізнавальний інтерес, уяву, пам’ять, сенсорні аналізатори, комунікативні здібності. Згадати про овочі та фрукти, та їх вплив на здоров'я людини. Розширити уявлення про лікарські рослини та їх цілющі властивості. Ознайомлювати з такими напрямами лікувально-профілактичних заходів, як аромотерапія, фітотерапія.	Заняття - гра	Гра «Аукціон ідей» Бесіда-дослідження «У світі запахів». Вправа «Вгадай на запах» Гра «Віночок лікарських рослин»

3 тиждень Перелітні та зимуючі птахи	Дитина в світі культури	Пташине королівство	Уточнити знання дітей про зимуючих та перелітних птахів. Сприяти розвитку емоційно-позитивного, екологічно правильного ставлення до птахів. Розвивати пізнавальну активність, творчу уяву, естетичне сприйняття	Арт - майстерня	Фото-виставка «Птахи нашого міста» Малювання птахів по трафаретам Виготовлення спільного плаката «Птахи».
4 тиждень Дикі тварини восени	Дитина в природному довкіллі	Дикі та домашні тварини	Конкретизувати знання дітей про диких тварин, систематизувати уявлення дітей про осінні зміни в природі, поведінку тварин восени, про підготовку до зими. Розвивати пам’ять, швидкість реакції, кмітливість, логічне мислення. Вчити виконувати правила гри, виховувати повагу до партнерів.	Гра «Поле чудес»	«Відповіді на запитання» «Назви та покажи» «Хто як готується до зими»

ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН

ЛИСТОПАД					
Пізнавальна тема тижня	Освітня лінія	Тема заняття	Мета	Форма проведення	План проведення заняття-розваги
1 тиждень Моя оселя	Дитина в світі культури	Створюємо інтер'єр кімнати	Уточнити знання про характерні особливості інтер'єру міської квартири, предмети побуту, їх призначення. Розвивати творчу уяву, нестандартне мислення, вміння працювати у команді	Заняття з творчими іграми та моделюванням	Творча вправа «Якби я був …» Гра «Гномик» (на розвиток уяви) Вправа «Чарівні назви» Творча вправа «Життя шафи» Творча вправа «Про що розповіли речі?» Творча вправа «Використання предметів»
2 тиждень Одяг, взуття	Дитина в соціумі	Показ мод	Розширити та закріпити знання дітей про одяг та взуття, матеріали, з яких вони виготовлені Продовжувати вчити складати описову розповідь Сприяти піднесенню позитивного емоційного стану та настрою дітей.	Заняття-розвага	гра «Одягни людину» гра «Розклади одяг» гра «З якого матеріалу одяг» «Показ моди»

3 тиждень Меблі	Мовлення дитини	Меблі для будиночка на даху	Уточнити уявлення про людей, які працюють в меблевих магазинах: продавець-консультант, касир, дизайнер, директор та їх обов'язки; розвивати системність мислення розширити знань про предмети меблів: розрізняти і називати суттєві деталі, групувати їх за функціональною ознакою. Вчити дітей описувати меблі. Закріплювати вміння користуватися узагальнюючими словами; Вчити формувати фрази, узгоджувати іменники з прикметниками, добирати слова – антоніми.	Сюжетна гра	Гра «Як називається магазин?» Гра «Скажи навпаки» Дидактична гра «Вгадай за описом» Гра «Плутанина»
4 тиждень Я пізнаю світ	Дитина в природному довкіллі	Рідина	Розвивати уміння дітей взаємодіяти з досліджуваними об'єктами як засобами пізнання навколишнього світу, сприяти формуванню пізнавального інтересу, розвивати спостережливість, розуму діяльність	Екологічна лабораторія	1 дослід - Лавова лампа **2 дослід -** Особиста веселка 3 дослід – Рух води 4 дослід – Як різні предмети поводять себе у воді 5 дослід - Кольорове молоко

ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН

ГРУДЕНЬ					
Пізнавальна тема тижня	Освітня лінія	Тема заняття	Мета	Форма проведення	План проведення заняття-розваги
1 тиждень Посуд	Дитина в світі культури	Створення ілюстрацій до казки «Лисиця та Журавель»	Закріпити словник по темі «Посуд». Розвивати зв'язне мовлення та логічне мислення, формувати соціальні навички дітей. Виховувати доброзичливе ставлення одне до одного , вміння уникати конфліктів. Вчити дітей визначати межу між схвалюваною та не схвалюваною поведінкою. Закріпити вміння передавати особливості сюжету знайомих казок та художніх образів героїв.	Творча майстерня	Перегляд мультфільму «Лисиця та журавель» (http://www.youtube.com/watch?v=JmKw6wJod44) Обговорення сюжету казки Виготовлення ілюстрацій до змісту казки

2 тиждень Зимонька, зима	Мовлення дитини	Зима буває різна	Продовжувати вчити добирати прикметники, дієслова за картиною; вправляти у підборі порівнянь. Закріпити уміння будувати складнопідрядні речення із сполучниками «тому, що», «бо». Продовжувати формувати уміння дітей складати творчу розповідь на тему, запропоновану вихователем. Виховувати уміння слухати один одного не перебиваючи, працювати в групі.	Заняття з використанням інтерактивних методів	Гра «Збери слова» Гра «Запам'ятай і назви» Гра «Добери слово» Гра «Не пропусти професію» Гра «Доведи свою думку» Інтерактивна технологія «Робота в групах»
3 тиждень Зимові забави	Дитина в природному довкіллі	Зимові розваги	Закріпити знання дітей про зимові явища в природі. Развивати уяву, пам'ять, мову і мовну виразність, вчити складати складні речення зі значенням протиставлення. Засвоювати переносне значення слів. Формувати інтерес до навколишнього. Удосконалювати комунікативні навички, встановлення міжособистісної довіри, розвиток емпатії та інтересу до партнерів по спілкуванню.	Заняття-гра	Вправа на включення «Шість капелюхів» « Розфарбуй рукавиці «(робота в парах) Гра-фанти «Зимові забави» Завдання «Збери сніжинку» Гра «Знавці казок» Завдання «Закінчи речення»

4 тиждень Новий рік	Дитина в соціумі	Стежинами казок	Розвивати у дітей соціально-комунікативні навички, вчити колективно вирішувати завдання, проблемні ситуації, виконувати різноманітні ігрові завдання	Квест	Отримання звукового листа Відгадування загадок та отримання маршрутного листа Вправа «Додай ім’я казкового героя.» Гра «Казковий одяг» Вправа «Склади картинку» «Казка навпаки»

ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН

СІЧЕНЬ					
Пізнавальна тема тижня	Освітня лінія	Тема заняття	Мета	Форма проведення	План проведення заняття-розваги
1 тиждень Я і моя родина	Мовлення дитини	Моя родина	Продовжувати уточнювати і розширювати знання та уявлення дітей про сім'ю, як про людей, які живуть разом. Активізувати словниковий запас дітей прикметниками, що характеризують сім'ю і позначають настрій людини. Розвивати у дітей вміння правильно відповідати на поставлені питання, використовувати мову-доказ. Формувати навички застосування діалогічної та монологічної мови. Виховувати інтерес дітей до самостійного словесному творчості, заохочувати їх бажання придумувати розповіді про сім'ю.	Мовленнєве заняття «Метод кольорових олівців»	1 олівець Дидактична гра «Підбери лагідні слова для батьків» 2 олівець «Незвичайна скринька» 3 олівець «Пригадай прислів'я» 4 олівець Пальчикова гра «Дружна сім'я» 5 олівець Гра «Сімейні речі» 6 олівець Мовленнєва гра «Що б ви хотіли побажати своїй родині?»

2 тиждень Я пізнаю Космічні закони	Дитина в природному довкіллі	Космічна мандрівка	Розширити уявлення дітей про планети; формувати елементарні уявлення про Космос, про засоби його дослідження. Вправляти у прямій і зворотній лічбі в межах 10; та в класифікації геометриних фігур; удосконалювати вміння складати та розв'язувати сюжетні задачі. Розвивати пізнавальні та конструктивні здібності дитини, творчу ініціативу, уяву та фантазію, логічне та креативне мислення	КВК	Інтелектуальна гра «Прес-конференція» Змагання капітанів Розв'язування задач-головоломок: Гра «Кмітливі космонавти» Рефлексія. Гра «Інтерв'ю»
3 тиждень Моя країна - Україна	Дитина в соціумі	Багатство рідної країни	Учити демонструвати уявлення про рідну країну, про визначні місця. Закріпити знання про територію України, кордони, сусідів нашої держави, розширювати знання дітей про ремесла України	Квест-гра	«Дешифрувальники» Станція «Символи України» Станція «Карта України» Станція «Казкова» Станція «Ремесла» Станція «Український одяг»

4 тиждень Життя тварин у зоопарку	Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі	Зоопарк	Закріпити знання дітей про мешканців зоопарку, розвивати мислення, слухове сприйняття і увагу, активізувати словниковий запас дітей. Розвивати логічне мислення, інтерес до конструювання пам'ять, уяву.	Віртуальна екскурсія + ЛЕГО-конструювання	Що таке – зоопарк? Вгадай тварину за силуетним зображенням Вирішення проблемної ситуації «Нагодуємо тварин» Творча вправа «Дикі та свійські тварини»

ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН

ЛЮТИЙ					
Пізнавальна тема тижня	Освітня лінія	Тема заняття	Мета	Форма проведення	План проведення заняття-розваги
1 тиждень Продукти харчування	Особистість дитини	Корисно-шкідливо	Систематизувати знання дітей про корисне харчування. Сформувати поняття про необхідність та важливість екологічно чистих продуктів харчування. Вчити обирати корисні продукти для здорового та раціонального харчування.	Квест «Корисні та шкідливі продукти»	Знайди знак, який позначає екологічно чисті продукти відгадай ребус Гра «Продукти харчування» Гра «Світлофор здоров'я» Гра «Вітамінка»
2 тиждень Домашні птахи та тварини	Мовлення дитини	На подвір'ї у бабусі	Продовжувати вчити впізнавати і називати тварин і їх дитинчат Закріпити знання дітей про домашніх тварин та птахів. Вчити утворювати присвійні прикметники, Розвиток вміння описувати тварин і дізнаватися їх за описом. Розвивати психічні процеси (пам'ять, увага, мислення) Активізувати словник дітей по темі. Розвивати зорову увагу, зорову пам'ять, закріплювати назви дитинчат тварин, птахів. Виховувати дбайливе ставлення до тварин.	Заняття з використанням леп-бука	Гра «Кому належить?» Дидактична гра «Відгадайте, що за тварина, птах» Гра «Склади картинку з частин» Гра «Хто чим харчується» Гра «Знайди дитинча» Гра «Хто що дає? » Гра «Знайди будиночок»

3 тиждень Будинки	Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі	Казковий будинок	Продовжувати знайомити дітей з конструктором ЛЕГО; формувати почуття симетрії й уміння правильно чергувати колір у своїх будівлях; розвивати орієнтування в просторі, розвивати увагу, дрібну моторику, творче мислення; виховувати самостійність, інтерес до конструювання з ЛЕГО.	ЛЕГО-конструювання	Дидактична гра: "Хто уважний" Пальчикова гімнастика "Будинок" Конструювання «Збудуємо багатоповерховий казковий будинок»
4 тиждень Я живу серед людей	Дитина в соціумі	Бій Королю Сміття і Королеві Бруднулі» (правила сортування сміття)	Вчити дітей бережно відноситися до своєї планети; формувати естетичне ставлення дітей до світу природи, надбань людства; вправляти в умінні дотримувати правил природокористування (не смітити, викидати сміття в належне місце,надавати предметам другого життя); Розвивати вміння диференціювати, сортувати предмети за таким показником як матеріал, з якого вони зроблені. Виховувати бережливе ставлення до оточуючого світу.	Заняття-подорож	Дидактична вправа з використанням методу ТРВЗ «На чому летимо?» Вправа «Прийди слідом». «Сортуємо сміття» «Очищуємо воду» «Що нового можна одержати із переробленого матеріалу? »

ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН

БЕРЕЗЕНЬ					
Пізнавальна	Освітня лінія	Тема	Мета	Форма	План проведення

тема тижня		заняття		проведення	заняття-розваги
1 тиждень Дикі тварини	Дитина в природному довкіллі	Турботи про малят	Систематизувати загальне уявлення дітей про диких тварин. Ознайомити з життям диких тварин рідного краю навесні за допомогою оповідання пізнавального змісту. Підвести до розуміння, що найголовніше для тварин навесні, це піклування про потомство. Спонукати дітей до висновку, що людина є частиною природи, тому повинна дбати про неї, як про свій рідний дім. Активізувати вживання у мовленні слів-назв дитинчат диких звірів. Закріпити вміння орієнтуватися у просторі за допомогою схеми руху, порівнювати множини, визначаючи більшість	Інтегроване заняття	Створення проблемної ситуації Дидактична вправа «Хто що робить» Дидактична вправа «Хто у кого» Дидактична гра «Мами та дитинчата» Дидактична вправа «Порахуй дитинчат» Дидактична вправа «Назви сім'ю» Полілог «Люди та тварини: однакові чи різні?»
2 тиждень Професії	Дитина у світі культури	Місто-майстрів	Розширити словник дітей за темою «Професії», формувати уявлення про соціальну роль праці та значення різних професій для житяя людей, навчити цінувати результати не тільки своєї, а й чужої праці; виховувати шанобливе ставлення до людей будь-яких професій, вчити дітей засобам взаємодії в командних іграх.	Квест - гра	Станція 1 «Загадкова» Станція 2 «Найкращий кухар» Станція 3 «Найкращий лікар» Станція 4 « Найкращий дизайнер» Станція 5«Пошукова» Станція 6 «Логічна»

3 тиждень Транспорт	Мовлення дитини	Транспорт	Сприяти реалізації пізнавальних процесів, розширювати знання дітей про транспорт. Розвивати зв'язне мовлення, пам’ять, образне мислення, удосконалювати вміння будувати поширені речення використовуючи схему. Розвивати вміння орієнтуватися на карті. Розширювати словниковий запас дітей (рефрижератор, навігаційна мапа, маяк, мапа польотів, радар, бортінженер). Вправляти у правильному і чіткому промовлянні скоромовок у різному темпі і різною силою голосу за допомогою сигнальних карток. Спонукати дітей до утворення складних слів.	Інтегроване заняття	Утворити назву транспорту з двох слів Вправа «Хто і що допомагає вашому транспорту на шляху?» Вправа «Через шлагбаум перейди – про свій транспорт розкажи» Дидактична гра «Вгадай на слух вид транспорту» Мовна вправа «Що із чого?»

4 тиждень Весна прийшла	Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі	Подорож до Весни	формувати вміння дітей рахувати в межах 10, добирати відповідні цифри визначати кількість і співвідносити його з цифрою. Закріплювати знання геометричних фігур (коло, квадрат, трикутник, прямокутник, вміння доводити, що вони розрізняються. Продовжувати знайомити дітей з методикою З. Дьенеша, а саме вміти декодувати інформацію. Розвивати мислення, увагу, кмітливість, зосередженість, помічати відмінності. Виховувати допитливість, бажання займатися на занятті.	Заняття з використанням блоків Дьенеша	«Рятувальні круги» «Острів фігур» «Пригости свою тварину» Гра-атракціон «Близнюки чи свинки?» Ігрова вправа: «Нічого не говори, а руками покажи» «Цифроград» «Жива клумба» «Острів цікавих завдань»

ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН

КВІТЕНЬ					
Пізнавальна тема тижня	Освітня лінія	Тема заняття	Мета	Форма проведення	План проведення заняття-розваги
1 тиждень Правила особистої безпеки	Особистість дитини	Про безпеку треба дбати - правила запам'ятати	Вчити дітей зосереджувати увагу на небезпеці, що криється в предметах домашнього вжитку, які завдають шкоди здоров'ю та життю дитини; формувати вміння правильно поводитись у небезпечних ситуаціях за допомогою художніх творів та усної народної творчості; закріпити основні правила поводження дітей на вулиці, вдома та на дорозі під час відсутності дорослих; розвивати спостережливість, розсудливість, здатність приймати правильні рішення та робити елементарні припущення. Виховувати відповідальність та бажання дотримуватись правил безпеки	Вирішення проблемних ситуацій	Дидактична гра «Казка нас всьому навчить» Гра «Небезпечно — не небезпечно» Гра – ситуація «Швидка допомога» Дидактична гра «Чим погратись Петрику»

2 тиждень Готуємося до Великодня	Дитина в світі культури	«Писанка. Кольори та візерунки, традиції»	формувати у дітей уявлення про українську народну писанку. Розширювати знання дітей пов'язані з культурою, ремеслом і побутом українців у минулі часи. Пояснити дітям, яку роль відігравала писанка в житті людей у давнину. Викликати у дітей бажання емоційно сприймати народну писанку, розвивати чутливість до гармонії, кольору, форми народної писанки. Учити дітей бачити і відчувати чарівний світ мистецтва, милуватися і захоплюватися ним. Розвивати інтерес і повагу до народної писанки, до минулого свого народу. Прищеплювати зацікавленість щодо вивчення історії рідного краю, витворів мистецтв українського рукоділля. Виховувати почуття захопленості й вдячності до людей творчої праці.	Воркшоп	Мовленнєва гра „ Якби я був майстром…" Розповідь про писанки Гра «Назви колір і що він означає» Ознайомлення з технікою виконання писанки Самостійна робота

3 тиждень Долучаємося до праці навесні	Дитина в соціумі	«Квітник»	Розширювати знання дітей про працю дорослих та дітей навесні. Розвивати вміння діяти злагоджено й за алгоритмом. Навчати аналізувати та аргументувати свої рішення та судження; формувати вміння домовлятися та працювати в команді, готовність дослухатися до чужої думки	Гра-стратегія	Вправа на включення Робота з інтелектуальною картою «Квітник» Робота з коректурною таблицею Дидактична гра «Добери насіння до квітки» Практична діяльність Рефлексивне коло
4 тиждень Світ комах	Мовлення дитини	Подорож у світ комах	Закріпити знання дітей про комах, особливості їх розвитку, користю, яку приносять деякі з них. Вчити дітей дбайливо ставитися та піклуватися про комах. Розвивати вміння дітей бачити ознаки подібності та відмінності і виражати їх у мовленні.Розвивати логічне мислення, зв’язне мовлення, бажання прагнути досягти правильного результату, вміння уважно слухати відповіді своїх товаришів. Продовжувати формувати екологічну культуру, вміння бачити красу рідного краю.	Заняття з використанням леп-бука	«Комахи: так чи ні?» «Стадії розвитку комахи» «Знайди тінь» Фізкультхвилинка «Комахи над лугом» «Користь-шкода» гра «Четвертий зайвий» «Прикрасимо вікна метеликами»

ПЕРСПЕКТИВНИЙ ПЛАН

ТРАВЕНЬ					
Пізнавальна тема тижня	Освітня лінія	Тема заняття	Мета	Форма проведення	План проведення заняття-розваги
1 тиждень Подорож до лісу	Дитина в природному довкіллі	Природа-наш друг	Формувати у дошкільників екологічну культуру, сприяти виробленню активної життєвої позиції. Закріпити правила поведінки у природному середовищі, знання про рослини та тварин. Привернути увагу до необхідності шанобливого ставлення, збереження та охорони природного середовища. Розвивати логічне мислення, увагу, швидкість дій. Формувати вміння працювати гуртом, своєчасно допомагати товаришеві, спілкуватися один з одним.	Настільна гра - лабіринт	«Добери кольори до пори року» «Відгадай ребус» «Хто заховався» «Ти котись, котись, колечко» «Весела сімейка» «Екологічні знаки
2 тиждень Я живу серед людей	Дитина в соціумі	Подорож на машині часу	Дати можливість зрозуміти значимість і важливість свого минулого, теперішнього і майбутнього. Показати, що можна придбати, роблячи той чи інший вибір.	Заняття-подорож	«Хвилина зустрічі» Гра «Далеко - близько» Вправа «Маляр» «Казка про машину часу» Гра «Карусель» Малювання «Три дзеркала»

3 тиждень Квіти	Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі	День весняних квітів, або Аромати весни	Закріпити знання послідовності цифрового ряду, вміння утворювати множину предметів за певними ознаками, рахувати предмети, закріпити знання геометричних фігур. Навчати встановлювати причинно-наслідкові зв'язки. Розвивати логічне мислення, увагу, пам'ять, кмітливість, творчі здібності дітей. Виховувати патріотичні почуття, національну свідомість, любов до Батьківщини	Математичний віночок	Гра «Так - ні» Дидактична гра: «Порівняння» «Збери квітку» «Знайди цифру,що загубилася» Гра з двома обручами «Розділи на групи» Дидактична гра «Магазин квітів»
4 тиждень Зустрічаємо літо	Дитина в природному довкіллі	Мандри їжачків	Ознайомити з навколишніми рослинами, мешканцями водойм, їхніми особливостями, активізувати власний досвід, розвивати асоціативне та образне мислення, вчити фантазувати, уявляти події сюжету, милуватися природою, навчити бачити красу навкруги.	Освітня подорож	Гра «Що нам потрібно» Вправа на емпатію «Я – квітка» Мільтимедійна презентація «Чого не можна робити на водоймі». Завдання-експеримент «Очисти ставок від сміття» Досліди з водою. Виготовлення рибок для акваріуму

Вересень

ЗАНЯТТЯ 1

Подорож дитячим садочком (Віртуальна екскурсія)

Мета: Учити дітей вільно орієнтуватися в приміщеннях дитячого садка
Закріпити знання про номер, назву дитячого садка та групи
Закріпити знання про професії працівників дошкільного закладу.

Обладнання: Мультимедійне обладнання, предметні картинки «Професії», ганчірка, відро, швабра, альбом, розмальовки.

Хід заняття:
Організаційний момент «Подаруй усмішку»
Зібралися всі діти в коло.
Я-твій друг і ти – мій друг.
Міцно за руки візьмемося
І один одному посміхнемося.

Педагог пропонує дітям вирушити у незвичайну подорож. Пояснює, чому ця подорож незвичайна (тому що вона віртуальна, тобто не виходячи з групи).
Загадка про дитячий садок
Диво-дім, диво-дім,
Скільки іграшок у нім!
Скільки в ньому дошкільнят -
І дівчаток і хлоп'ят!
Звідси в школу залюбки
Підуть старші малюки.
Гарний дім у діток
Дім цей зветься (Дитсадок)

Педагог: - А зараз вирушаємо на екскурсію. Уявить, що наша група – це дитячий садок. Ми з вами будемо подорожувати приміщеннями та кабінетами та оформимо альбом «Працівники нашого закладу».
1 зупинка. На столі лежить ганчірка, відро, швабра.
Педагог запитує дітей кому потрібні ці предмети (помічнику вихователя) і що він робить в дошкільному закладі.

Дидактична гра «Що було би, якби…» Педагог пропонує дітям поміркувати, що було б якби в дитячому садку не було вихователя, кухаря, медичної сестри тощо.

2 зупинка
На екрані з'являються картинки із зображенням предметів, які належать медичним працівникам. Діти називають їх та пригадують, що робить в дитячому садку медична сестра.

Настільна гра «Професії». На столі розложені карточки із зображенням професій та предметів, необхідних для цих професій. Діти діляться на пари та добирають предмети до професій.

3 зупинка
На екрані з'являються зображення різних приміщень дошкільного закладу. Дітям пропонується їх назвати та розповісти про те , що в них відбувається.

Творча вправа «Нічна розмова іграшок»

Педагог пропонує дітям придумати, про що в ночі (ввечері, коли діти пішли з дитсадка) могли розмовляти іграшки: як з ними грають діти, чи бережливо до них ставляться, чи впорядковують ігровий куточок тощо.

4 зупинка

На дошці до уваги дітей пропонуються картинки із зображенням працівників дошкільного закладу: директора, вихователя-методиста, вихователя, інструктора з фізкультури, кухаря тощо. Діти по черзі розповідають про кожну професію.

Дидактична гра «Чим і кому ти можеш допомогти?»
Педагог: А зараз давайте поміркуємо, чим ми можемо допомогти тим, хто працює в дошкільному закладі
Я допоможу двірнику тим, що……
Кухарю буде приємно якщо……..
Вихователька буде задоволена якщо…….
У помічника вихователя буде менше роботи якщо…..

Мовленнєва гра «Виправ помілку»

Водій – воде хоровод
Перукар – пере білизну
Листоноша – збирає опале листя
Соліст – солить огірки

Педагог: - Діти, ви молодці і багато знаєте про різні професії. І тепер ми з вами можемо оформити яскравий альбом «Працівники нашого закладу». Вам у допомогу я підготувала розмальовки. За бажанням ви можете ними скористатися, або намалювати самостійно. А потім ми складемо альбом і покажемо ввечері батькам.

ЗАНЯТТЯ 2

Ток – шоу «Улюблені іграшки» (Заняття з використанням інтерактивних методів)

Мета: Уточнити, розширити і узагальнити уявлення дітей про іграшки, матеріали, з яких вони зроблені. Розвивати діалогічне мовлення, мислення, увагу, пам'ять. Сприяти розвитку дрібної моторики. Вчити чітко вимовляти слова, правильно будувати речення.

Обладнання: іграшковий мікрофон, мультимедійне обладнання, 3 великі квітки, набори предметних та сюжетних картин з теми: «Іграшки», листочки із схематичним зображенням іграшок.

Хід заняття.
Педагог: Діти, сьогодні до нас завітав кореспондент. Він хоче дізнатися чи любите ви іграшки? Ви згодні взяти участь у ток – шоу «Улюблені іграшки» та відповісти на його запитання. Тоді я пропоную розпочати просто зараз. Ви згодні?

Перше завдання
Педагог: - В нашу телевізійну студію вхід за пропусками, Для того щоб їх отримати педагог пропонує дітям підійти до столу, на якому лежать предметні картинки.
Педагог: - Подивіться на картинки, які лежать перед вами. Що ви бачите на них?
Діти: - Іграшки.
Педагог роздає дітям по одній картинці, на яких зображено різну кількість іграшок, в межах 5.
Педагог: - Спочатку сяде той, у кого на картинці дві машинки (Дитина показує картинку з двома машинками, сідає за стіл).
Тепер може сісти той, у кого три неваляшки, дві пирамідки, чотири ляльки тощо. Гра продовжується до того, поки усі діти не сядуть на стільці.

Педагог: - Перше запитання, на яке бажає отримати відповідь наш кореспондент - це які ваші улюблені іграшки і чому?

Гра «Мікрофон»

Діти разом з педагогом утворюють коло та, передаючи одне одному імітований або іграшковий мікрофон, висловлюють свої думки на задану тему. Висловлювання не обговорюються.

Педагог: - Наступне, про що хоче дізнатися кореспондент – чи знаєте ви які іграшки безпечні, а які ні.

Дидактична гра «Чим можна гратися, а чим – ні». Педагог демонструє безпечну іграшку - діти плескають у долоні, а коли небезпечні предмети – показують знак «обережно».

Педагог: -А ще кореспондент хоче дізнатися чи знаєте ви з яких матеріалів виготовляють іграшки.

На екрані з'являють зображення іграшок з різних матеріалів (з дерева, глини, металу, пластмаси, гуми тощо)

Гра «Закінчи речення»
Машина з металлу – металева машина
М'яч з гуми – гумовий м'яч
Возик з дерева – дерев'яний возик
Коник з глини – глиняний коник
Лялька з пластмаси – пластмасова лялька
Кошик із соломи – солом'яний кошик

Фізхвилинка «Заводні іграшки»
Подивіться в магазині всі іграшки на вітрині
(широко развести руки в сторонни)

Два ведмеді, Буратіно та веселий Цибулино
(повороти вправо-вліво з витянутими руками)

Кошеня і слоненя в ряд на поличках сидять
(присісти)

Раз, два, три, чотири, п'ять будем іграшки ми рахувать
(стрибки)

Педагог: А зараз на ток – шоу заключна гра

Гра «Асоціативна квітка»
Діти об'єднуються у кілька груп. На дошці закріплюють «середину» квітки з зображенням іграшок. Кожна група добирає картинки-асоціації до цього поняття. Наприклад, картинки дії - дівчинка грає лялькою, хлопчик підкидує м’яч; картинки - ознаки – дерев’яний стіл, металевий ключ, солом’яна хатинка тощо. Діти по черзі пояснюють свій вибір.

Кореспондент на згадку про наше ток-шоу дарує кожному з вас іграшку, а яку саме, ви дізнаєтесь, якщо з’єднаєте крапки з цифрами за порядком.

ЗАНЯТТЯ 3

Юні математики (математичні ігри)

Мета: Вправляти дітей в обстеженні дрібних деталей на дотик. Сприяти формуванню навичок лічби, закріплювати навички порядкової та кількісної лічби

Обладнання: миски середнього розміру, будь-яка крупа (гречана, перлова, рисова), різноманітні ґудзики, клубок ниток, карточки з цифрами, фанти.

Хід заняття.

Педагог: Діти, сьогодні у нас не звичайне заняття. Ми з вами перетворимося на справжніх математиків, які будуть змагатися, вирішувати математичні завдання та грати в математичні ігри.

Гра-змагання «Відшукай і полічи»
Хід гри:
Усі гравці сидять за круглим столом, перед кожним – посудина з крупою, у якій заховані ґудзики, різні за кольором та формою.
За командою «Пошук починай!» діти занурюють руку в крупу, намагаються намацати в ній ґудзики й достати їх. Перемагає той, хто найшвидше знайде і полічить усі ґудзики. Перевірка результатів: педагог достає картку з написаною цифрою. Для ускладнення можна запропонувати відбирати ґудзики за заданим параметром (наприклад, дівчата знаходять великі ґудзики, а хлопці малі).

Чуттєво –емоційна вправа «Ниточка єднання»
Хід гри:
Діти сідають у коло. Педагог бере клубок ниток і передає комусь із дітей, показуючи зразок дій6 у кожного учасника має залишитися в руках нитка, в клубок переходить від одного до іншого учасника. Кожен, хто отримав клубок, має сказати добре слово про свого сусіда. Коли клубок повернеться до ведучого, діти натягують нитку і заплющують очі, уявляючи, що вони єдине ціле. Після цього дітям пропонується полічити усіх учасників, визначити, хто за, перед, між ким перебуває тощо.

Гра «Розмова чисел»
Хід гри:
Діти – «числа» отримують карточки з цифрами і стають друг за другом по порядку. Число «4» говорить числу «5»: «Я менше за тебе на один». А що число «5» відповість числу «4». А що сказало число «6»?

Гра «Не лови гав»
Хід гри:
Дітям роздають карточки з цифрами від 0 до 10. Педагог розповідає казку, в якій зустрічаються різні числа. Коли згадується число, яку відповідає цифрі на

карточці, дитина повинна підняти її в гору. Дитина, яка не встигає виконати дію, програє (потрібно віддати фант) Наприкінці гри проводиться викуп фантів (вирішити задачу-шутку, відгадати математичну загадку тощо).
Казка «Пригоди у Цифровому місті»
Другим містом у Країні Математиці було Цифрове містечко. А мешканців у ньому було всього лише десять. Найстаршим був круглий Нуль. Але він був таким старим, що оселився в найдальшому будинку міста і нікуди звідти не виходив. Інші цифри жили по периметру великої квадратної площі. І всі вони поважали Одиницю. Бо, хоч вона і була самою худою й маленькою, та з нею можна було проводити всі прості математичні операції - додавати, віднімати, множити і ділити.
Пройшло кілька років і Одиниця так запишалась своїм становищем, що ходила по місту з задертою головою і всі повинні були з нею вітатися. Дев'ять інших цифр не знали, як це змінити. Вони пішли до Нуля питатися поради. Спочатку бігла Двійка. Далі поважно перевалювалась трійка. Вона була подібна на іграшку - неваляшку, але трохи поламаною. Більше схожою на іграшку була Вісьмірка. Четвірка, наче перевернутий стілець. Але її довгі ноги несли свою господиню дуже швидко. Сімірка була схожа на великого птаха. Мабуть, журавля. Наче близнюки, ззаду прямували Шістірка і Дев'ятка. От тільки одна була віддзеркаленням іншої.
А П'ятірка? Вона йшла позаду Двійки. А на що вона була подібна?
Цифри зібрались перед будинком Нуля.
А що він сказав:
- Важливі всі цифри. І хоч Одиниця - сама популярна цифра, але вона ніщо без решти. Сама Одиниця не складе всі числа у світі. Тому хочу запропонувати перестати з нею розмовляти. А для Одиниці це стане уроком.
Кілька днів цифри не звертали увагу на найменшу мешканку міста. А Одиниці через це стало дуже самотньо. Ніхто з нею не вітався, ніхто не розмовляв. Тому наступного ранку ця пихата цифра сама почала зі всіма вітатися. Адже всі цифри потрібні!

Педагог: Ось і закінчилися наші змагання. Ви усі отримуєте почесний знак «Юний математик». Вітаю!

ЗАНЯТТЯ 4

Людина (творчі завдання)

Мета: Повторювати та закріплювати частини тіла людини, предмети догляду за тілом, органи чуття. Знати та вміти класифікувати корисні та шкідливі продукти. Ознайомлювати з внутрішніми органами тіла людини та місцем їх знаходження. Розвивати вміння розпізнавати емоції людини. Вчити правильно дихати, розвивати мову дітей,збагачувати активний та пасивний словник. Виховувати почуття відповідальності за власне тіло, розвивати навички догляду за тілом, стимулювати пізнавальну активність

Обладнання: кошики, предметні картинки, на яких зображено корисні та шкідливі продукти, пазли-зображення людини, піктограми-емоції.

Хід заняття:

Педагог: - Діти, сьогодні ми з вами будемо маленькими дослідниками. А для того, щоб дізнатися що ж ми будемо досліджувати, пропоную вам скласти пазли.

Дидактична гра «Склади людину» - Дітям пропонується скласти пазл людини та назвати частини тіла.

Педагог: Ви правильно виконали перше завдання і здогадалися, що досліджувати ми будемо тіло людини.

Дидактична гра «Частини тіла» - Педагог називає частину тіла, а діти знаходять та відмічають на індивідуальних аркушах, на яких намальовано людину

Педагог: - Ви усі знаєте, що для здоров’я людини дуже важливо, яку їжу вона вживає. Тому пропоную вам ще раз згадати, що корисно для людини, а що ні.

WORKSHOP «Корисне -шкідливе» - діти отримують два кошика : перший наповнюють корисними продуктами, другий шкідливими, при цьому кожен пояснює свій вибір, висловлює свою думку.

Педагог: А зараз ми з вами будемо досліджувати, як на наші органи відчуття впливають різні предмети.

Довідкове бюро «Органи відчуттів» - діти вчаться взаємопов’язувати органи відчуття з предметами, що викликають їх. На столі лежать різноманітні предмети, які впливають на органи відчуття (фонарик, дудочка, м'яка іграшка, лимон, парфуми тощо). Педагог пропонує дітям по черзі обрати будь - який предмет та визначити, на який орган чуття він впливає найбільше. Далі діти виконують ще одне завдання.

На магнітній дошці розташовані картинки із зображенням органів відчуття. Дітям необхідно дібрати картинки-предмети, що викликають їх.

Педагог пропонує дітям пограти із власними емоціями.

Гра- інтерв'ю «Емоції людини» - дитина обирає емоцію, пантомімою показує її, та розповідає коли у неї буває такий настрій, потім бере інтерв'ю у інших дітей про їх емоційні стани в різних ситуаціях, які зображені на картинках.

Педагог: Ось наше дослідження закінчилося.

Жовтень

ЗАНЯТТЯ 5

«Осінь золота» (Спільна освітня діяльність (з використанням інтерактивної дошки)

Мета: Уточнити уявлення дітей про зміни, що відбуваються восени в живій і неживій природі.

Закріплювати знання дітей про дерева, їх листя і плоди; лісові гриби та ягоди.

Розвивати увагу, мовлення дітей.

Виховувати допитливість, акуратність, дбайливе ставлення до природи

Обладнання: мультимедійне обладнання, картинки.

Примітка

Безпосередньо-освітня діяльність, розрахована на використання інтерактивної дошки та програмного забезпечення Mimio Studio. Якщо немає дошки, ці ж завдання можна виконати за допомогою мультимедійної презентації або в паперовому вигляді.

Хід заняття:

Педагог: До нас в гості завітала мудра сова.

На екрані з'являється картинка із зображенням сови

Педагог: Сова приготувала вам загадку. Спробуйте відгадати

Відгадайте мою загадку.

Золотистий Плащ вона одягає,
Тепле літо вона проводжає,
Птахів відправляє в далекі країни,
Нам залишає дощі і тумани.

Про що загадка?

Педагог: Діти, ви правильно відгадали загадку. А як ви здогадалися, що загадка про осінь?

Відповіді дітей.

Педагог: Сова несла вам показати картину, але вона впала і розсипалася на частини. Допоможіть поставити частини картини на своє місце.

Діти «збирають» картину.

Яку пору року зображено на ній?

Які явища вам підказали?

Педагог: Хмара набігла, крапельки закапали, листочки впали з дерев. Для того щоб повернути листя на дерева, з яких вони впали, необхідно утворити новее слово. Якщо завдання виконано правильно, листок повертається на своє місто.

Гра: «Утвори нове слово».
Лист дуба (який?) дубовий,
Лист клена (який?) кленовий,
Лист берези (який?) ....
Лист горобини (який?) ....
У разі правильної відповіді на мультимедійній презентації листок повертається на своє дерево

Пальчикова гімнастика про листочки.

Раз, два, три, чотири, п'ять	Діти загинають пальчики, починаючи з великого
Будемо збирати листя	Стискають і розтискають кулачки
Листя берези,	Загинають пальці по черзі, починаючи з великого
Листя горобини,	
Листочки тополі,	
Листя осики,	
Листочки дуба ми зберемо,	
Мамі осінній букет віднесемо.	Пальчики однієї руки «крокують» іншій руці

Педагог: Сова хоче перевірити, які ви уважні. Подивіться на зображення- визначте які листя сховалися на картинці і розфарбуйте їх.

(діти знаходять листочки, обводять маркером різного кольору)

Педагог: Їжачок знайшов незвичайні листочки. Художниця - осінь забула їх розфарбувати.

Потрібно розфарбувати великі листочки так, щоб маленький був між червоним і коричневим, а жовтий поруч з червоним.

Педагог: Діти, восени на деревах не тільки листочки змінюють забарвлення. Відгадайте загадки і скажіть, що ще можна побачити на деревах восени?

Весною зеленіла,
Влітку засмагала,
Восени наділа
Червоні корали? (Горобина)

В одного батька
Тисяча синів.
Він кожному шапочку дав.
А собі не взяв. (Дуб і жолуді)
Молодці! Так, восени на деревах з'являються плоди.
Підберіть до кожного дерева свої плоди.

Діти виповнюють завдання на індивідуальних карточках. Розподіляють плоди, пояснюючи свої дії (дуб - жолудь, горобина - грона горобини, ялина - ялинова шишка, сосна - соснова шишка, каштан - плід каштана).

Педагог: - Діти, відгадайте ще загадку:
Маленький, гарненький
Крізь землю пройшов,
Червону шапочку знайшов. (гриб)
В осінньому лісі можна зібрати урожай грибів.
Давайте підемо на галявину, зберемо грибочки.

Педагог: - Маша відправилася збирати гриби, але заплуталася. Які гриби покласти у кошик? Давайте їй допоможемо. У кошик можна класти тільки їстівні гриби.

(Діти називають їстівні гриби. Вони переміщуються у кошик, отруйні залишаються на галявині)

Педагог: - Осінь багата своїм урожаєм. Що ще в лісі можна зібрати?

Діти: - Ягоди.

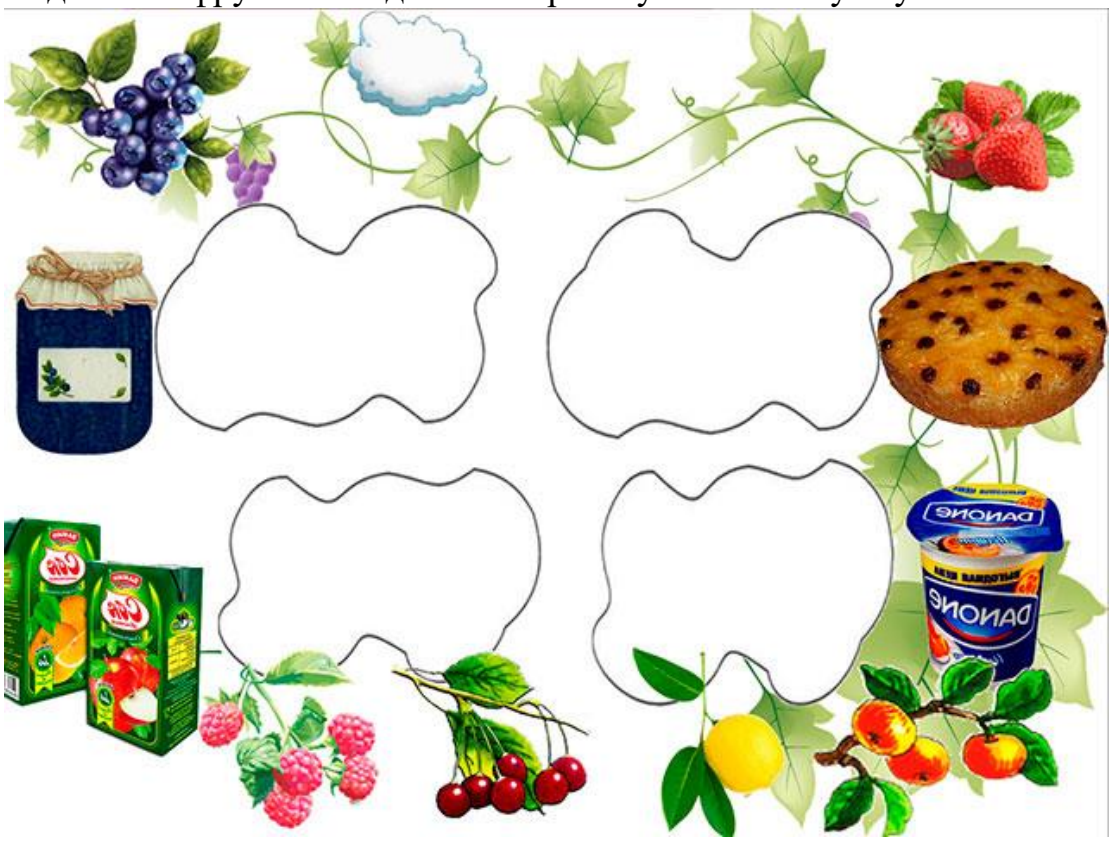
- Давайте підемо в ліс за ягодами.

Фізкультхвилинка «По ягоди»

Ми йшли-йшли-йшли,	Діти марширують по колу.
Суницю знайшли.	Зупиняються, нахилившись, зривають ягоду.
Раз, два, три, чотири, п'ять	Загинають пальці
Ми йдемо шукати знову.	Марширують

Повторюється кілька разів, замінюючи назва ягід (черничку знайшли, малинку знайшли...)

Педагог : З фруктів і ягід можна приготувати смачну їжу.



Дітям пропонується підставити у хмарку фрукт або ягоду та розказати про те, що вони приготували.

Гра: "Скажи який?"

Дитина: - Я приготував йогурт із чорниці - чорничний йогурт. Пиріг з полуниці - полуничний і т. д.

Педагог: -Прийшла осінь, похолодало, Маша вирішила піти в парк погуляти, але не знає, що ж їй надіти. Підберіть для неї осінній одяг, взуття і головний убір. (Діти стилосом «одягають» дівчинку в осінній одяг.

Що не підходить для осені. Чому?

Педагог: - Художник писав картину і часто відволікався. Тому щось переплутав. Знайдіть, що переплутав художник.

Підсумок:

Педагог: - Хто у нас сьогодні був в гостях? Давайте розповімо Совушке - сові, чим ми сьогодні займалися?

Діти розповідають.

Всі молодці. Совушка - сова задоволена.

ЗАНЯТТЯ 6

«У лабораторії здоров’я» (заняття-гра)

Мета: Розвивати пізнавальний інтерес, уяву, пам’ять, сенсорні аналізатор, комунікативні здібності. Згадати про овочі та фрукти, та їх вплив на здоров'я лбдини. Розширити уявлення про лікарські рослини та їх цілющі властивості. Ознайомлювати з такими напрямами лікувально-профілактичних заходів, як аромотерапія, фітотерапія.

Обладнання: овочі, фрукти, ефірні олії, лікарські трави у прозорих мішечках, картинки із зображенням лікарських рослин, відео-презентація, білі халати, колбочки, пробірки, терези.

Хід заняття:

Створення ігрової ситуації
Педагог: -Діти, сьогодні ми з вами завітаємо до справжної лабораторії. Хто знає що це таке? (Відповіді дітей). Лабораторія – це спеціально обладнане приміщення для проведення досліджень. Наша лабораторя називається «Лабораторія здоров'я». Як гадаєте, що ми будемо досліджувати? (Відповіді дітей). Ми будемо досліджувати корисні властивості овочів та фруктів, а також дізнаємося про цілющі властивості рослин.
Пропонує дітям надіти білі халати і розпочати ігру.

Перший цех « Овочево-фруктовий»

Педагог: - Ось ми з вами завітали до першого цеху, в якому нас чекає знайомство з корисними властивостями овочів та фруктів. Я пропоную вам розділитися на дві команди: «овочі» та «фрукти» та пограти в гру «Аукціон ідей». Гравці команди «овочі» по черзі називають корисні властивості овочів, гравці команди «фрукти» їх купують. Головна вимога, за якою можна придбати тій чи іншій продукт – пояснення (чому ви так вважаєте). Так само продаються корисні властивості фруктів.

Другий цех «Аромацех»

Педагог: - Ось ми з вами в аромацеху. Заплющить очі і глубоко втягніть носом повітря (відкриває ємність з лавандовою олією) Що ви відчули?.
Діти відповідають. Педагог показує картинку квітки лаванди і коротко розповідає про неї.

Бесіда-дослідження «У світі запахів».
Під час ознайомлення із запахами рослинних ефірних олій педагог дає дітям їх понюхати.

Олія м'яти – аромат покращує настрій, заспокоює кашель.

Олія троянди – чудовий засіб боротьби з тривожністю
Олія чайного дерева – вбиває мікроби, нею обробляють порізи, рани.
Евкаліптова олія – застосовується як ліки від простуди.
Олія лимона – допомагає впоратися із хвилюванням, зосередитися, ще вона лікує грип.
Вправа «Вгадай на запах»

На демонстраційних картках зображені рослини, з ароматами яких діти щойно ознайомилися. Педагог пропонує понюхати різні ефірнф олії, назвати рослину і показати відповідну картку.

Третій цех «Фітоцех»

На столі розложені різні трав'яні збори: ромашка, календула, кропива, м'ята, кульбаба, засушені ягоди чорноплодної горобини, шипшини, смородини тощо.

Педагог: - У цій кімнаті – фітоцеху – ми ознайомимося ще з одним способом лікування рослинами: за допомогою трав'яних чаїв, відварів, настоїв. Він називається фітотерапією. Далі педагог розповідає про цілющі властивості деяких рослин, а також у вигляді чого їх використовують (чай, настоянка, відвар). Розповідь супроводжується відео презентацією.

Гра «Віночок лікарських рослин»

Діти сідають у коло та обирають ролі лікарських рослин. Педагог називає будь-яку хворобу. Дитина, яка виконує роль рослини, що використовується для лікування названої недуги, має оббігти коло та повернутися на своє місто.

Педагог: -Ось і закінчилась наша екскурсія в «Лабораторію здоров'я». На згадку про це пропоную намалювати будь-який предмет, який ми сьогодні досліджували.

ЗАНЯТТЯ 7

«Пташине королівство» (арт-майстерня)

Мета: Уточнити знання дітей про зимуючих та перелітних птахів. Сприяти розвитку емоційно-позитивного, екологічно правильного ставлення до птахів. Розвивати пізнавальну активність, творчу уяву, естетичне сприйняття, вміння працювати в парах.

Обладнання: світлини птахів, які мешкають в нашій місцевості, трафарети із зображенням різних птахів, матеріали для оздоблення (пір'я, вата, манка, серветки тощо), фарби, клей, аркуш паперу А-2.

Хід заняття:

Педагог пропонує дітям відвідати фотовиставку «Птахи нашої місцевості». (виставка розташована в групі). Діти роздивляються світлини, називають птахів, визначають, які вони: зимуючі чи перелітні.

Після відвідування виставки педагог пропонує створити великий плакат для батьків.

Педагог: - Діти, я пропоную вам створити власноруч плакат для батьків «Наші птахи». Ми розмістимо його у роздягальній кімнаті і ви будете розповідати батькам про знайомих птахів.
Для створення плакату нам необхідно розбитися по двоє, тому що роботу ми будемо виконувати в парах. Птахів ми будемо малювати по трафарету, а потім оздоблювати різними матеріалами.

Діти розбиваються на пари за бажанням.
Педагог пропонує дітям обрати птаха, трафарет та матеріал для оздоблення. Нагадує, що спільна діяльність будується на взаєморозумінні, допомозі один одному.

Діти працюють в парах, педагог допомагає (за необхідністю).

Після закінчення самостійної діяльності вихователь прикріплює малюнки до плакату. Звертає увагу дітей на різноманітність птахів у «Пташиному королівстві», на те які матеріали діти обрали і як їх використали у своїй роботі.

ЗАНЯТТЯ 8

«Дикі та домашні тварини» (гра «Поле чудес»)

Мета: конкретизувати знання дітей про диких тварин, систематизувати уявлення дітей про осінні зміни в природі, поведінку тварин восени, про підготовку до зими. Розвивати пам'ять, швидкість реакції, кмітливість, логічне мислення. Вчити виконувати правила гри, виховувати повагу до партнерів.

Обладнання: круглий стіл, розділений на сектора, дзиґа, із закріпленою до неї стрілкою, карточки із завданнями, предметні картинки із зображенням тварин, явищ природи.

Хід заняття:

Педагог пропонує дітям зіграти в гру «Поле чудес». Перед початком нагадує правила

1. Під час гри не можна підказувати.
2. Той хто знає, повинен підняти руку.
3. Якщо учасник не відповів на запитання, хід переходить іншому.
4. Гравці повинні рахувати зірочки на барабані (це кількість балів)
5. Крутити барабан можна тільки один раз.

Перший тур
Педагог пропонує гравцям стати навкруг стола. Діти по черзі крутять дзиґу, педагог ставить запитання у відповідності сектору, на якому зупинилась стрілка.

1. У якої тваринки є голки? (їжак)
2. Хто у лісі спить усю зиму (ведмідь)
3. Коли збирають врожай з городу (восени)
4. Яку тварину називають довговухою? (зайця)
5. Лев – дика чи домашня тварина? (дика)
6. Якого кольору листя восени ? (червоне, жовте)
7. Яка птиця вміє плавати ? (качка)

За правильну відповідь дитина отримує зірочки.

Другий тур

Педагог розкладає на стіл картинки-завдання. За правильне виконання діти отримують зірочки

1 картинка-завдання – на картинці зображені різні тварини, необхідно назвати та показати диких тварин

2 картинка-завдання – на картинці зображені дорослі тварини, необхідно назвати їх дитинчат

3 картинка-завдання – на картинці зображені тварини та птахи, необхідно назвати та показати тих, хто живе поряд із людиною

4 картинка-завдання – на картинці зображені природні явища, необхідно назвати, до якої пори року вони найбільш підходять

5 картинка-завдання – на картинці зображені різні сюжети: діти плавають у річці, хлопчик поливає дерево, діти годують птахів, дівчинка перев'язує собаці лапу тощо, необхідно найти картинку, на якій діти допомагають тваринам та птахам.

Третій тур

В третьому турі приймають участь учасники, які отримали найбільшу кількість зірочок

На столі розложені літері (літера позначає перший звук в слові – назві тварини). Учасники крутять дзиґу, називають звук, який позначено визначеною літерою, називають тварину на заданий звук та як вона готується до зими. За правильні відповіді отримують зірочки.

У грі перемагає той, хто назбирає найбільшу кількість зірочок.

З глядачами проводиться бліц-гра:

1.Дерево вище куща, а що нижче?

2. У якого дерева голки, як у їжака?

3. Як заєць готується до зими?

4. Як називається домівка для птахів зроблена людиною?

5. Під яким кущем сидів заєць під час дощу?

Листопад

ЗАНЯТТЯ 9

«Створюємо інтер'єр кімнати» (заняття з творчими іграми та моделюванням)

Мета: Уточнити знання про характерні особливості інтер'єру міської квартири, предмети побуту, їх призначення.
Розвивати творчу уяву, нестандартне мислення, вміння працювати у команді

Обладнання: макет кімнати, предметні картинки із зображенням предметів побуту.

Хід заняття:

Педагог пропонує дітям пограти і перетворитися у дизайнерів інтер'єру.

Творча вправа «Якби я був …»

Дітям пропонується закінчити вислів:
Як би я був будівельником, …
Як би я був дизайнером, ….
Як би я був маляром, …
Як би я виготовляв меблі, …

Гра «Гномик» (на розвиток уяви)

Інструкція педагога: «Уявіть собі, щ на люстрі в кімнаті сидить гномик. Розкажіть, що він може бачити звідси»

Важливо допомогти дітям зробити опис кімнати з незвичайної для них просторової точки бачення, потрібно, щоб діти уявили недоступні місця для їх очей.

Вправа «Чарівні назви»

Дати речам яскраві і дотепні назви. Наприклад, лопата – капалка, каструля – варилка… Можна запропонувати такі слова: молоток, дзеркало, ключ від дверей, сережка, магнітофон, велосипед, комп'ютер, ложка тощо.

Творча вправа «Життя шафи»

Дітям пропонується розглянути картинку, на якій зображена шафа (стілець, відро, ложка тощо) Діти об'єднуються у групи і відповідають на питання:

З чого може бути зроблена шафа? Чи може у шафи змінюватися настрій? Чи може шафа хворіти? Чи є у шафи друзі? Що відчуває шафа, коли її протирають

або ремонтують? Кого із членів родини шафа любить найбільше? Чи пам’ятає шафа майстра, який її зробив? Потім діти придумують казку про речі (як шафа подружилась з новою сукнею або як чашка (тарілка) посварилася з ложкою тощо).

Творча вправа «Про що розповіли речі?»

Роздати дітям картинки з зображенням різних предметів. Потім об’єднати дітей у пари або у невеликі групи і запропонувати їм уявити себе різними предметами, які розмовляють між собою, а потім записати ці розмови.

Другий варіант цієї вправи:

Запропонувати дітям уявити, про що розмовляють речі в їх квартирі в відсутності хазяїв. Можна об’єднати дітей у групи і дати групам різні завдання. Наприклад: розмова посуду, меблів у кімнаті, одягу в шафі, іграшок у дитячій кімнаті тощо.

Творча вправа «Використання предметів»

Дітям пропонується перерахувати всі можливі варіанти використання даного предмета (стільчик, палиця, книжка, мотузка тощо).

Після виконання творчих вправ педагог пропонує дітям створити інтер'є кімнати на ігровому макеті.

ЗАНЯТТЯ 10

«Показ мод» (заняття - розвага)

Мета: розширити та закріпити знання дітей про одяг та взуття, матеріали, з яких вони виготовлені.
Продовжувати вчити складати описову розповідь
Сприяти піднесенню позитивного емоційного стану та настрою дітей.

Обладнання: силует людини, предметні картинки із зображенням одягу, взуття, картинки із зображення шафи та полочки для взуття, зразки тканин, гумми, фетру тощо.

Хід заняття:
Педагог: - Діти, сьогодні ми з вами будемо справжніми модельерами. А ви знаєте, що це за професія? (Відповіді дітей)

В нашому «Модному домі» багато різних студій, в яких виконуються різні види робіт. Вам необхідно відвідати кожну студію, виконати певні завдання, щоб організувати показ одягу та взуття. Ви готові? Тож починаємо.

Перша студія – гра «Одягни людину»

Педагог: - Я загадаю загадки, а ви відгадайте (кожен з відгадавших виходить до столу знаходить необхідний одяг, взуття і прикріплює до людини). Будьте уважні: дівчата знаходять одяг і кріпять до силуета дівчини, а хлопці – до силуета хлопця.
1. Один вхід, три виходи. Думаєш, що вийшов, а насправді увійшов.\ кофта \
2. Вранці встав і пішов по двох дорогах. \ штани \
3. Не вдягають їх хлоп'ята, мов принцеси в нім дівчата \плаття\
4. Не зшиті, не зкроєні, а по ланцюжку зібрані. \ шкарпетки \
5. Лютих не боїться зим, хутром вкриє нас густим. \ шуба \
6. Комірець і рукави, більш для хлопчиків вони. \ сорочка\
7. Сиджу верхи, не знаю на кому. Знайомця зустріну - соскочу, привечу \ шапка
8. Два братика не можуть розлучитися. Вранці в дорогу, вночі – до порога. \черевики \
9. П'ять пальців, як у людей, але пальці у неї без нігтів. \ рукавичка\
10. Не метели, не пташка – тримає дві коси. \бант\

Друга студія - гра «Розклади одяг».

Педагог: - Діти, подивіться, усі речі переплутались. Необхідно навести порядок розкласти одяг та розставити взуття.
Діти розкладають картинки – в шафу – одяг, на полиці – взуття.

Третя студія – гра «З якого матеріалу одяг»

Педагог пропонує дітям дібрати матеріали для виготовлення одягу та взуття. На столі лежать різноманітні зразки тканин, вовняні нитки, гумма, шкіра, а також картинки із зображення одягу та взуття. Для виконання цього завдання діти діляться на пари. Одна дитина обирає предмети одягу або взуття, інша добирає матеріал. Педагог пропонує сказати з якого матеріалу виготовляють одяг, взуття.
Плаття з ситцю – ситцеве, спідниця з льону -... з трикотажу -.. з шовку -... з байки -... з драпу -... зі шкіри -... з пуху -... з хутра-... з вовни -... Капелюх з фетру-... з соломи Чоботи з гуми -... шкіри-... тощо

«Показ моди»

Педагог: - Ось ми й на показі мод. Зараз ви зможете відчути себе справжніми моделями. Для цього потрібно пройти ось тут, зупинитися і розповісти про те, що на вас одягнуте і у що ви взуті. Прошу вас на показ мод. Ви вже знаєте, що таке мода? Мода – це те, що людям щось особливо подобається в даний час. У старовину модно було носити чоловікам панчохи і банти, а в наш час чоловіки одягаються зовсім інакше. Ось зараз починається показ сучасної моди, ви покажете речі, які носять сьогодні, які модні в даний час. Почну показ мод я сама: я одягнена в червоний светр і чорну спідницю, а на ногах у мене чорні колготи та червоні туфлі. Діти описують власний одяг та взуття.

ЗАНЯТТЯ 11

«Меблі для будиночка на даху» (сюжетна гра)

Мета: Уточнити уявлення про людей, які працюють в меблевих магазинах: продавець-консультант, касир, дизайнер, директор та їх обов'язки; розвивати системність мислення а процесі розширення знань про предмети меблів: розрізняти і називати суттєві деталі, групувати їх за функціональною ознакою.
Вчити дітей описувати меблі, що знаходиться в магазині: кухонну, вітальню, спальню. Закріплювати вміння користуватися узагальнюючими словами;
Вчити формувати фрази, узгоджувати іменники з прикметниками, добирати слова – антоніми.

Обладнання: Оформлення вітрини-картини, різних гарнітурів: вітальня меблі, спальня, кухня, дитяча.
Набір пластмасової іграшковою меблів.
М'яч, окуляри (для директора магазину), іграшка Карлсон.

Хід заняття:

Чується метушня, шум працюючого пропелера.

Педагог:

Відгадайте, хто це там шумить?

Загадка про Карлсона

Товстун живе на даху,
А літає він усіх вище.
Він найвеселіший на світі,
Тому подобається дітям.
(Карлсон)

Влітає.

Карлсон:

Доброго дня, діти ! Зараз я пролітав повз вас у віконце побачив. Терміново потрібна ваша допомога! У минулу новорічну ніч ми з малюком викинули всю мою стару меблі як в Італії, так як вона вся зламалася! Було дуже весело! А тепер мені дуже сумно. Порадьте, як мені тепер прийняти гостей? (Плаче).

Діти заспокоюють Карлсона і дарують йому банку варення, а так само дають поради: – Потрібно придбати нові меблі, – можна їсти на килимі, – зрубати непотрібне дерево і зробити з нього стіл і стільці, – можна сходити в гості або попросити меблі у сусідів.

Педагог пропонує дітям пригадати казки, героями яких є чарівні меблі.

Карлсон звертається до дітей:

Мені потрібні меблі, в якіх можна зберігати варення, на якіх можна валятися і перекидатися, під які і в якій можна сховатися, на якій можна покататися.

Педагог: -Давайте допоможемо Карлсону. Зараз я подзвоню в меблевий магазин і попрошу прийняти насу. Відправимося в магазин на автобусі, який побудуємо самі, а номер нашого автобуса буде складатися з одного десятка і п'яти одиниць. Яка цифра вийде? (15). Номер нашого автобуса 15. Звучить музика. Діти будують автобус. Сідають і їдуть в магазин.

Педагог:

Ми проїжджаємо повз різних магазинів. Вгадайте, як вони називаються.

Гра «Як називається магазин?»

-У цьому магазині продаються яблука, апельсини, груші, виноград це…

Фрукти.

-Шапки, кепки, панамки, кашкети це…

Головні убори.

-Картопля, буряк, морква, цибуля це…

Овочі.

-Рибки, папуги, черепашки, хом'ячки це…

Зоомагазин.

-Пальто, шуби, плащі, куртки це…

Магазин одягу

-Ляльки, м'ячі, кубики, конструктори це…

Магазин іграшок

- «Жигулі», «Волга», «Мерседес», «Джип», «Лімузин» це…

Автомагазин

-Шафи, столи, стільці, полиці це…

Меблевий магазин

Педагог перетворюється на директора магазина

- Доброго дня! Ми відкриваємо новий меблевий магазин. Хто хоче в нас працювати? Нам потрібні працівники: продавець-консультант (показує і розповідає про всі товари в магазині), касир – контролер (він отримує гроші, видає здачу та чеки). Нам потрібен охоронець (він стежить за порядком і щоб меблі не псували). Ще нам потрібен вантажівка і шофер (вони вантажать і відвозять меблі покупцям додому.) Дуже важлива і потрібна професія – це дизайнер. Він прикрашає магазин зеленню, квітами, красиво все розставляє. Це має бути людина з гарним смаком. (Діти розподіляють ролі і займають свої місця в магазині).

– Продавець – касир і дизайнер красиво розставляють іграшкові меблі, квіти. Шофер перевіряє, чи працює вантажівка. Касир займає місце за касою і готує гроші, чеки. Охоронець за всім спостерігає.

Педагог: -Діти, Карлсону потрібні нові меблі. Для того щоб з'ясувати які, нам необхідно пограти.

Гра «Скажи навпаки»

(з м’ячем) Карлсон, називаючи слово, кидає м’яч якого-небудь дитині, який повинен зловити м’яч, кинути його назад і назвати слово з протилежним значенням. Карлсон починає фразу: «Мені потрібна меблі не стара», дитина відповідає: «нова»; не важка, а легка, не старовинна, а сучасна, не доросла, а дитяча, не м’яка, а тверда, не брудна, а чиста. Після гри один дитина повторює, яка потрібна меблі Карлсона: нова, легка, сучасна, маленька, дитяча, тверда, чиста.

Педагог (директор):

Давайте допоможемо Карлсону купити меблі, панове покупці. Розгляньте вітрину. У нашому магазині є: кухонні меблі, спальний гарнітур, меблі для дитячої, шафа, крісло, трюмо. Наш продавець – консультант дуже любить вгадувати, яку меблі хочуть придбати покупці.

Дидактична гра «Вгадай за описом»

– Вибирається одна дитина – продавець. Діти – покупці по черзі підходять до нього і у формі загадки описують предмет, який хотіли б купити в магазині. Продавець за названим властивостям вгадує предмети.

Дітям пропонується схема описового оповідання.

Дитина – покупець:

Я хочу купити новий, рожевий, прямокутний, великий, пластмасовий предмет. У ньому можна зберігати білизну, одяг.

Продавець:

Це шафа. Заплатите в касу 100 гривень і оформите вивезення за вашою адресою.

Дитина – покупець:

Я хочу купити білий, круглий на 4 ніжках, маленький, пластмасовий, за яким їдять.

Продавець:

Це стіл. Заплатите в касу 50 гривень, вам його упакують.

Всі діти придбали меблі.

Гра «Плутанина»:
Педагог показує указкою на частині меблів і дає їм неправильні назви: показує на ніжки стільця і називає їх ручками і т.д. Діти виправляють помилки. Потім педагог неправильно говорить про цільове призначення предметів меблів. Наприклад, показує на стілець і каже: «На стільці ми спимо». Показує на ліжко і каже: «На ліжку ми танцюємо» і т.п. Діти виправляють педагога.
Педагог:

Як ви підніміть меблі в будиночок на даху?

Діти:

За допомогою Підйомного крана, вертольота, птахів, летючих мавп. (Діти зображують як піднімають меблі).

Педагог:

В квартирі Карлсона багато цікавих предметів. Придумайте, що можна сказати, використовуючи слова «шафа», і «щеня».

– Щеня сховався в шафу.
– Щеня заснув у шафі.
– Щеня впустив вазу з шафи.
– Ялинка стоїть на столі.
– Ялинка та стіл подружилися.
– Наш телефон стоїть на трельяже.
– Телефон голосно розмовляє з трельяжем.

Заключна частина

Карлсон: Спасибі вам, діти, за таку гарну кімнату з новими меблями. Запрошую вас до себе в гості. Включимо музику, пострибаємо, поскачем, покувыркаемся, потанцюємо, побешкетуємо! Всі танцюють під веселу музику. Пригощаються цукерками.

ЗАНЯТТЯ 12

«Рідина» (екологічна лабораторія)

Мета: Розвивати уміння дітей взаємодіяти з досліджуваними об'єктами як засобами пізнання навколишнього світу, сприяти формуванню пізнавального інтересу, розвивати спостережливість, розуму діяльність

Обладнання: сіль, рослинне масло (1 склянка), вода, харчові барвники, молоко, миючий засіб, невелика скляна банка, ліхтарики, дзеркала, смиужки бумаги, прозорі ємності для води, предмет из різного матеріалу (дерева, скла, пластмаси, паперу, тканини, воску)

Хід заняття:

Педагог: - Діти, сьогодні ми з вами знову перетворимося на маленьких дослідників. А досліджувати ми будемо властивості рідини. Які рідини ви знаєте?
Відповіді дітей (вода, молоко, чай, компот, рослинна олія тощо)
Педагог: - Ми вже проводили експерименти з водою, а сьогодні нас чекають цікаві досліди з іншої рідиною.
Давайте пригадаємо правила, яких потрібно дотримуватись під час проведення експериментів:
1. Не штовхати один одного.
2. Працювати аккуратно і чисто.
3. Нічого не брати до рота.
4. Не торкатися під час роботи рота та очей.
5. Тримати руки чистими.
6. Чітко виконувати інструкції.
7. Прибрати за собою робоче місто.

1 дослід - Лавова лампа

Педагог: - Цей дослід буду проводити я, а ви уважно слідкуйте. Нам знадобляться: сіль, рослинне масло (1 склянка), вода, харчові барвники, невелика скляна банка.

Що потрібно робити: 2/3 банки я заповнюю водою. Додю рослинну олію. Вона буде плавати на поверхні води. Тепер додаю харчовий барвник і повільно всипаю чайну ложку солі. Виходе неймовірно красиве видовище. Баночка нагадує красиві різнокольорові лампи, що продаються в магазинах. Ви такі юачили?

Педагог пояснює: Оскільки олія легша за воду, вона плаває зверху. Сіль важча за олію, тому при додаванні її в банку олія разом з сіллю стане опускатися вниз на дно. Коли сіль розчиниться (розпадеться), вона відпускає частинки олії з дна,

й останні знову піднімаються на поверхню. Харчовий барвник зробить експеримент більш яскравим і наочним.

2 дослід - Особиста веселка

Педагог: -Виявляється, веселку можна зробити самому! Як? Зараз розповім. Підійдіть до столу, на якому знаходяться ємності з водою (тазик, наприклад), ліхтарики, дзеркала, білі аркуши.

Що потрібно робити: На дно посудини покладіть дзеркало. Налийте води. Світло ліхтарика направте на дзеркало. Віддзеркалення світла ловіть на папері. Там (тільки уявіть собі) з'явиться справжня веселка.

Педагог пояснює: Світловий промінь складається з декількох кольорів. Коли промінчик проходить крізь воду, то розколюється на складові частини. Таким чином виходить веселка.

3 дослід – Рух води

Педагог: - Діти, як ви гадаєте, вода може рухатися? Давайте перевіримо припущення: вода сама не рухається вгору.

Хід досліду: Опустіть у воду смужку рушника, виготовленого з паперу. Спостерігайте, що буде відбуватися.

Педагог пояснює: по маленьким капелярам вода рухається вгору (для більшої наочності можна використати кольорову воду).

4 дослід – Як різні предмети поводять себе у воді

Хід досліду: У прозору посудину, користуючись умовною міркою, опустити пісок, дрібні камінці, по 2-3 предмети однакової форми та об’єму, але з різного матеріалу (дерева, скла, пластмаси, паперу, тканини, воску, використовуючи послідовні дії), вчити дітей пояснювати поведінку цих предметів у воді.

Педагог – Діти, як ви гадаєте чому деякі з них плавають, інші тонуть, а окремі – розчиняються, змінюючи забарвлення води? (Відповіді дітей)

5 дослід - Кольорове молоко

Хід досліду: Налийте молоко в тарілку. Додайте в нього кільки крапель фарби. Фарбу потрібно додавати аккуратно, щоб не рухати тарілку. А тепер ми змусимо молоко рухатись. Для цього на ватну паличку необхідно набрати краплю миючого засобу, а потім доторкнутися паличкою до центру тарілки з молоком. Молоко починає рухатися, а фарба перемішуватися.

Педагог пояснює: це явище відбувається через те, що в молоці міститься жир, який миючий засіб розщеплює і таким чином змушує рідину рухатися.

Педагог: Діти вам сподобалось експериментувати. А які досліди ви сьогодні зробите разом з батьками?

Грудень

ЗАНЯТТЯ 13

«Створення ілюстрацій до казки «Лисиця та Журавель» (творча майстерня)

Мета: Закріпити словник по темі «Посуд». Розвивати зв'язне мовлення та логічне мислення, формувати соціальні навички дітей.
Виховувати доброзичливе ставлення одне до одного, вміння уникати конфліктів.
Вчити дітей визначати межу між схвалюваною та не схвалюваною поведінкою.
Закріпити вміння передавати особливості сюжету знайомих казок та художніх образів героїв, розвивати творчі здібності вихованців

Обладнання: листа А-4, матеріали для художної творчості (фарби, кісті, олівці, крейда тощо), роздруковані уривки з тексту казки, технічні засоби, ілюстрації до казки «Лисиця і Журавель»

Хід заняття:
Інтерактивний прийом «Мікрофон»

- Що таке казка?
- -Які казки вважають найдавнішими?

Педагог: Діти, щоб дізнатися, яку казку ми з вами сьогодні подивимось пропоную відгадати загадку
Хвіст рудий, а кінчик білий
Я рибалка дуже вміла
Свіжу рибу так люблю,
Що хвостом її лювлю .

Проблемне питання
Педагог: -Вірно це лисичка. А чи знаєте ви, діти, хто товаришував з нею, але вона втратила цю дружбу через свій негарний вчинок? Відповіді дітей.
Педагог пропонує дітям переглянути мільтфільм «Лисиця і Журавель».
Після перегляду педагог пропонує декілька запитань

- Чи справедливо вчинив Журавель?
- Як би ви вчинили на місці Журавля?

Педагог: А зараз я пропоную вам перетворитися в художників-ілюстраторів. Як ви вважаєте що це за професія? Відповіді дітей.
Педагог: - Так це люди, які створюють ілюстрації до книжок. Вам необхідно обрати сюжет, який ви будете зображувати, матеріал (олівці, фарби, воскові крейди). Після того, як усі ілюстрації будуть готові, ми сплетемо їх в книгу і покажемо батькам.

Педагог допомагає дітям розподілити сюжети. Після закінчення роботи усі разом виготовляют книжку
ЗАНЯТТЯ 14

«Зима буває різна» (Заняття з використанням інтерактивних методів)

Мета: продовжувати вчити добирати прикметники, дієслова за картиною; вправляти у підборі порівнянь.
закріпити уміння будувати складнопідрядні речення із сполучниками «тому, що», «бо».
продовжувати формувати уміння дітей складати творчу розповідь на тему, запропоновану вихователем.
Розвивати мовлення, мислення, творчу уяву, пам'ять, спостережливість. Стимулювати розвиток пізнавального інтересу, зокрема інтересу до професії журналіста. Виховувати уміння слухати один одного не перебиваючи, працювати в групі.

Обладнання: картина «Зимові розваги», м'яч, мікрофон, символічні позначки для поділу на групи (на кожну дитину), план-схема розповіді (для кожної групи), медалі-посвідчення (на кожну дитину)

Хід заняття:

Педагог:
- Ким ви хочете бути в майбутньому?
- Хто з вас ще не визначився?
- А чи чули ви про професію журналіста?
- Де працюють журналісти?
- Чим вони займаються?
- Сьогодні я вам пропоную спробувати себе в ролі журналістів, можливо хтось з вас в майбутньому обере для себе цю професію.
- Як ви гадаєте, яким має бути журналіст? *(Педагог уточнює та доповнює відповіді: «Розумним, спостережливим, уважним, вміти слухати, запам'ятовувати, гарно, чітко, красиво говорити»).*
- Давайте перевіримо, чи зможете ви виконати мої завдання, і стати справжніми журналістами.
- Для виконання першого завдання я пропоную поділитися вам на дві групи. *(Інтерактивна технологія «Робота в групах»).*

Гра «Збери слова» (диференціація за ступенем складності):

Завдання: підібрати слова-дії, слова-ознаки за картиною «Зимові розваги».

1 група - слова-дії.
2 група - слова-ознаки.

Гра «Запам'ятай і назви»

Педагог: - А зараз слова буду називати я, а ви маєте запам'ятати їх і повторити.
а) морозна, білосніжна, люта, казкова, святкова, весела, сніжна - зима;

б)ніжна, прозора, сріблясто, легка, блискуча, малесенька, холодна, пухнаста, біла - сніжинка.

- Мова журналіста має бути чітка, правильна і красива. А що прикрашає нашу мову?
- Зараз ми спробуємо повправлятися у підборі таких слів.

Гра «Добери слово» (з м'ячем).

Завдання: підібрати слова-порівняння до поданих.

Сніг білий, як ...
Сніг пухкий, мов ...
Сніжинка красива, ніби ...
Сніжинка легенька, як ...

Гра «Не пропусти професію»

Педагог називає професії: водій, журналіст, відеооператор, двірник, продавець, будівельник, кухар, програміст, вихователь. Почувши серед них назву професії, що ускладнюється з приходом зими, діти повинні плеснути в долоні

Педагог: - А зараз сядьте на килимок, закрийте очки і скажіть, що ви уявляєте, почувши слово «зима»?
На вашу думку, це весела чи сумна пора року?

Гра «Доведи свою думку». *Інтерактивна технологія «Мікрофон».* Ви маєте довести свою думку, починаючи її словами : «На мою думку, зима весела пора року тому, що...» «На мою думку, зима сумна пора року, бо ...»

Педагог: - В наш дитячий садок прийшов лист від редактора дитячого ігрового журналу «Пізнайко». У нього не вистачає журналістів і він просить вас допомогти написати статтю під назвою «Зима буває різна», яку надрукують в найближчому номері журналу. За гарну розповідь він обіцяє вам винагороду.

Інтерактивна технологія «Робота в групах» *(поділ дітей на групи відповідно умовних позначок)*
Перша група складає розповідь, починаючи її словами «Зима буває сумна», друга група — «Зима буває весела».
По закінченню роботи представники від груп розповідають складену розповідь.
По закінченню педагог узагальнює, об'єднуючи обидві розповіді.

Підсумок заняття.
Чи сподобалось вам бути в ролі журналістів? Чи справились ви із поставленим завданням?
За проведену роботу, редактор дитячого ігрового журналу «Пізнайко», призначає вас своїми журналістами в дошкільному закладі «Ведмедик». Він попросив вручити вам посвідчення журналістів дитячого журналу.
ЗАНЯТТЯ 15

«Зимові розваги» (заняття-гра)

Мета: Закріпити знання дітей про зимові явища в природі. Развивати уяву, пам'ять, мову і мовну виразність, вчити складати складні речення зі значенням протиставлення. Засвоювати переносне значення слів. Формувати інтерес до навколишнього. Удосконалювати комунікативні навички, встановлення міжособистісної довіри, розвиток емпатії та інтересу до партнерів по спілкуванню.

Обладнання: 6 капелюхів різного кольору, трафарети рукавичок, коробка з фантами, палички

Хід заняття:
Вправа на включення (за методикою Едварда де Боно).
Педагог вносить шість різноколірних капелюхів і пояснює, що червоний позначає настрій зими; жовтий, що зима — це добре; чорний — небезпеку зимою; зелений — зимові забави; синій — зміни в природі; білий — звуки зими. Той, хто одягає капелюх певного кольору, розповідає про об’єкти, явища, події, пов’язані із зимою, які можна співвіднести з капелюхом відповідного кольору.

Педагог: Діти, поки ми з вами грали, у мене змерзли руки. Як їх можна зігріти?
Діти: Подути на них, потерти одна об одну, надіти рукавички.
Педагог: У мене для вас завдання - розфарбуйте, будь ласка, рукавиці. Сідайте парами за столи. Слухайте завдання. Кожна пара буде розфарбовувати свою пару рукавиць. Згадайте, чим схожі і чим відрізняються рукавиці? (Відповіді дітей). Я кожній парі роздаю їх пару рукавиць. Тобі - праву, тобі - ліву. Труднощі виконання полягає в тому, що у вас на двох один набір фломастерів і тільки сім хвилин на виконання завдання. Приступайте, будь ласка.
Через 7 хвилин діти запрошуються в коло. Педагог ставить запитання парі яка зазнала труднощів у виконанні завдання (якщо така є):
- Чи від однієї пари ваші рукавиці?
- Чи подобаються вам ваші рукавиці?
- Хотіли б ви їх носити?
- Як ви виконували роботу?
- Діти, ви зрозуміли, чому ви не впоралися із завданням? Тепер ви знаєте, що б щось зробити, треба спочатку домовитися.
Педагог: - А зараз я пропоную вам пограти у фанти
Гра-фанти «Зимові забави». Педагог пропонує дітям по черзі витягати з капелюха фанти (картки з малюнком). Іншим гравцям потрібно придумувати завдання і відповідати на питання педагога: «Що робити цьому фанту?» Діти можуть відповісти: «Розповісти, що він робить» або «Показати, що він робить». У першому випадку гравцеві, який дістався фант, потрібно розповісти про свої

дії. Наприклад: «Я беру клюшку і шайбу, надягаю ковзани і виходжу на лід, їду на санчатах тощо». У другому випадку показується пантоміма. Іншим гравцям потрібно здогадатися, що зображує ігрок.

Завдання «Збери сніжинку»
Послідовність виконання:
1. Діти самостійно діляться на командира, штурмана і двох членів екіпажу.
2. Командир повинен зібрати з паличок сніжинку, пояснюючи свої дії.
3. Завдання виконують члени екіпажу, командир і штурман стежить за правильністю виконання.
Педагог оцінює виконання завдання

Гра «Знавці казок»
Педагог: Зимовий час - це час новорічних свят, чарівництва, казок. Зараз ми з вами пограємо і перевіримо, чи добре ви знаєте ці казки.
Завдання дітям:
1. Розділитися на дві команди (соціоігра «Знайди друга»)
2. Дати назву своїй команді.
3. Назвати добрих казкових героїв.
4. Назвати злих казкових героїв.
5. Назвати казковий транспорт.
6. Назвати чарівні предмети.
Результати гри фіксуються наочно. Діти самостійно визначають переможця.

Завдання «Закінчи речення»
1. Складання складних речень із значенням протиставлення.
Діти повинні закінчити речення, а потім повторити його повністю:
- Взимку буває снігопад, а восени ....
- Взимку буває сніг, а влітку ...
- Взимку сніг падає, а навесні ...
- Взимку катаються на санках, а влітку ...
- Взимку ліс спить, а навесні ...
- Взимку катаються на ковзанах, а влітку ...
- Взимку буває холодно, а влітку ...
- Взимку дерева білі, а восени ...
- Взимку ростуть замети, а влітку ростуть ...
- Взимку ліплять сніговика, а влітку ...
- Взимку комахи ховаються, а навесні ...

Рефлексія

ЗАНЯТТЯ 16

«Стежинами казок» (квест)

Мета: Розвивати у дітей соціально-комунікативні навички, вчити колективно вирішувати завдання, проблемні ситуації, виконувати різноманітні ігрові завдання

Обладнання: карта, розрізні сюжетні картинки, книга

Хід заняття:

Педагог: - Діти, сьогодні мені надійшов звуковий лист. Цей лист від Баби Яги. Ви знаєте хто це? Вона приготувала вам цікаві та незвичайні завдання. Спробуєте їх вирішити.

Педагог включає аудиозапис, на якому звучить голос Баби Яги. Вона пропонує вирушити стежинами казок та знайти чарівну книгу. На шляху до чарівної книги малят чекають складні завдання та випробовування.

Педагог: - Діти, а що нам потрібно в путі? (Відповіді дітей). Без чого ми не зможемо рухатись (без карти). Для того щоб отримати карту необхідно виконати перше завдання від Баби Яги.

1 завдання – відгадай загадку

На городі, що за черга?
Дід і баба тут стоїть.
Тягнуть щось перед собою
І не витягнуть ніяк. («Ріпка»)

Ти впізнаєш вмить її —
Одяг весь у попелі,
Мачуха все лається,
Сестри насміхаються. («Попелюшка»)

Маленьке, сіреньке,
Біди наробило:
Щось біле, кругленьке,
Хвостиком розбило.
Сумує і плаче бабуся,
Дідусь витирає сльозу,
А курочка кудкудаче:
«Я вам золоте знесу». («Курочка Ряба»)

В’ється річка невеличка Хлопчик у човні сидить.
З берега матуся кличе,

Щоб обідом пригостить.
І вгадать цього героя Справа зовсім нескладна.
Казка ця усім відома
Про кого вона? («Івасик-Телесик»)

Хто кругленький і смачненький,
Із віконця скік та скік.
Втік від баби та від діда До лисички на язик? («Колобок»)

Педагог дає дітям карту
Педагог: Ось і наша карта. І перша зупинка. Чарівне царство «Казкових героїв»

Додай ім'я казкового героя.

Казкові герої часто носять довгі імена. Давайте назвемо повне ім'я героя.
Педагог називає одну частину імені по черзі, а діти доповнюють другу.
Кощій… (Безсмертний)
Василина…. (Премудра)
Гуси-…(Лебеді)
Спляча…(красуня)
Іван…(Царевич)
Змій…(Горинич)
Курочка- …(Ряба)

Педагог: Наступна зупинка, чарівне царство «Казкового одягу»

Найдобріший і безстрашний чоловік носив докторський білий халат, білу шапочку, на носі окуляри. (Доктор Айболить.)

Який казковий герой любив яскраві фарби і тому носив жовті канареєчные штани і помаранчеву сорочку з зеленою краваткою? (Незнайко.)

Який персонаж ходить в червоній (або блакитний) шубі з білим коміром, носить валянки, і шапку, а ніс і щоки у нього завжди червоні? (Дід Мороз)

Жінка, закутана в найтонший білий тюль, який, здавалося, був зітканий з мільйонів снігових зірочок. Жінка ця, надзвичайно прекрасна, була вся з льоду, з сліпучого, блискучого льоду! (Снігова королева)

Педагог: Наступне завдання від Баби – Яги «Збери картинку». Завдання: необхідно зібрати розрізні картинки із казками, згадати назву і можливо автора.

Діти виконують завдання

«Казка навпаки»

Педагог: -Діти, я Баба-Яга пропонує вам скласти казку навпаки. Ви пам'ятаєте історію про двох мишат Круть і Верть та півника. Давайте розповімо казку, в якій півник ледачий, а мишата працьовиті.

Діти генерують ідеї, педагог подомагає.

Педагог: Ось і підходить до кінця наша казкова пригода по королівству. Сьогодні ви показали себе справжніми знавцями казок. А найголовніше ви показали, як вмієте працювати в команді. І я вважаю, що це найголовніше. Працювати командою краще, ніж поодинці.

А ось і винагорода – Велика книга казок.

Я бачу ваші радісні обличчя, а це значить, що ми разом з вами отримали масу позитивних емоцій і кожен з нас став сьогодні ще добрішим.

Січень

ЗАНЯТТЯ 17

«Моя родина» (метод «кольорових олівців»)

Мета: продовжувати уточнювати і розширювати знання та уявлення дітей про сім'ю, як про людей, які живуть разом. Активізувати словниковий запас дітей прикметниками, що характеризують сім'ю і позначають настрій людини. Розвивати у дітей вміння правильно відповідати на поставлені питання, використовувати мову-доказ. Формувати навички застосування діалогічної та монологічної мови. Виховувати інтерес дітей до самостійного словесному творчості, заохочувати їх бажання придумувати розповіді про сім'ю. Виховувати бажання піклуватися про своїх близьких, розвивати почуття гордості за свою сім'ю.

Обладнання: скринька, сердечка, вирізані з картону, електрична свічка, картинки із зображенням олівців

Хід заняття:

Педагог: - Діти, послухайте уважно вірш і відгадайте останнє слово

Мама, тато, дід, бабуся-
Всіх назву, не помилюся,
Старший братик і сестричка-
В нас сімейка невеличка.
Не спиняйте, бо зіб'юся:
Мама, тато, дід, бабуся…
Старший брат, сестра і я-
Отака у нас … (сім'я)

Педагог: - Так це сім'я. Сьогодні у нас незвичайне заняття. До нас завітала родина кольорових олівців. І я пропоную з ними пограти.
У мене є ось яка коробка, але вона порожняя, усі олівці розсипались. Необхідно знайти олівці в груповій кімнаті (картинки із зображенням олівців педагог заздалегіть розміщує в різних куточках). На картинці ми з вами дізнаємося завдання, виконаємо його. Якщо ви правильно будете виконувати завдання, ми зможемо зібрати родину олівців. Згодні?

Діти вирушають на пошуки олівців

1 олівець

Дидактична гра «Підбери лагідні слова для батьків»
Педагог пропонує дітям дібрати лагідні слова для членів їх сім’ї.

2 олівець

Педагог: Діти, у вас у всіх є сім'ї, але вони різні, несхожі одна на одну. Давайте про них розповімо. У мене є незвичайна скринька. У неї ми будемо складати слова про сім'ю, різні слова, не схожі одне на одне. (Педагош бере піднос, на якому лежать скринька і сердечка, вирізані з картону).
Педагог: у мене, як і у вас, є сім'я, тому дозвольте мені першій покласти слово про свою сім'ю. Послухайте і подивіться, як я це зроблю. «Моя сім'я здорова, тому що ми кожен день гуляємо на свіжому повітрі».
(Бере з розносу сердечко і кладе його в скриньку. Діти по черзі передають скриньку, кладуть у неї сердечка, називаючи слова про сім'ю).
Педагог: і повернулася шкатулка до мене, повна добрих і хороших слів про сім'ю. Кожен з вас говорив про сім'ю цікаво, по-своєму. І ми з вами знайшли другий олівець.

3 олівець

Педагог: родина народилася дуже давно, діти. Її поважали завжди, тому народ склав багато прислів'їв про сім'ю. Мені подобається одна така приказка: «При сонечку тепло, при матері - добро». Ви теж знаєте прислів'я. Давайте скажемо так, щоб почули всі. Діти передають м'яч і говорять прислів'я:
«Вдома і стіни допомагають»;
«Дружна сім'я гору зрушить»;
«Вся сім'я разом так і душа на місці»;
«Добрі дітки вдома вінець, погані діти - будинку кінець»;
«В рідній родині і каша густіша»;
«Золото і срібло не старіють, мати і батько ціни не мають»;
«Будинку разом тісно, а нарізно - нудно»;
«В гостях добре, а вдома найкраще»;
«Немає миліше дружка, ніж рідна матінка».
Педагог: як ви розумієте прислів'я «Добрі дітки вдома вінець, погані діти - будинку кінець»? (відповіді дітей).
Педагог: чому так кажуть «Вся сім'я разом так душа на місці»? (відповіді дітей).

4 олівець

Пальчикова гра «Дружна сім'я»

Цей пальчик - дідусь, (загнути великий палець правої руки)
Цей пальчик - бабуся, (загнути вказівний палець правої руки)
Цей пальчик - татусь, (загнути середній палець правої руки)
Цей пальчик - матуся, (загнути безіменний палець правої руки)
Цей пальчик - я, (загнути мізинець правої руки)
Наша дружна родина! (ритмічне стискання, розтискання пальців правої руки)

5 олівець

Гра «Сімейні речі».

Педагог: -Діти, потрібна ваша допомога. Треба розібрати сімейні речі у валізі. Ви будете підходити до мене по одному і виймати з чемодана по черзі речі, і говорити, кому з членів сім'ї вона належить *(губна помада, краватка, окуляри, молоток, газета, туалетна вода, пустушка, туфель, спідниця, сорочка, капелюх, м'яч, в'язальні спиці, клубок ниток, гребінець тощо).*
- Молодці, добре попрацювали, допомогли розібрати сімейні речі.

6 олівець

Мовленнєва гра «Що б ви хотіли побажати своїй родині?»

Педагог: я пропоную сказати слова побажання своєї сім'ї, а полум'я від свічки обов'язково донесе їх до ваших близьких. (Побажання дітей своєї сім'ї: «Я бажаю своїй родині...» гасне світло, діти передають свічку один одному).
Педагог: я думаю, що такі добрі побажання вашим близьким обов'язково збудуться. (Вмикається світло.)

Педагог: - Ось ми з вами і зібрали усі олівці. Я запрошую вас сісти за столи та намалювати портрет кого – небудь зі своєї родини.

ЗАНЯТТЯ 18

«Космічна подорож» (конкурс веселих та кмітливих)

Мета: розширити уявлення дітей про планети , які обертаються навколо Сонця; формувати елементарні уявлення про Космос, про засоби його дослідження. Вправляти у прямій і зворотній лічбі в межах 10; та в класифікації геометричних фігур; удосконалювати вміння складати та розв'язувати сюжетні арифметичні задачі на +-2;3; розвивати логічне мислення, увагу, кмітливість; виховувати дружні взаємини, вміння працювати в команді.

Розвивати пізнавальні та конструктивні здібності дитини, творчу ініціативу, уяву та фантазію, логічне та креативне мислення, соціальні емоції (співрадість, бажання допомогти товаришу), здатність аналізувати, робити умовиводи, узагальнення, висувати припущення, обґрунтовувати власну думку, використовувати наявні знання у різних життєвих ситуаціях.

Обладнання: плакат «Космос», зірки, планшет, картки для вирішення логічних завдань, цифри, сюжетні арифметичні задачі, геометричні фігури, заготівки для виготовлення зображення Землі, мікрофон,

Хід заняття:

Проведення психогімнастики:

Доброго ранку, сонце привітне!
Доброго ранку, небо блакитне!
Доброго ранку, у небі пташки!
Доброго ранку, маленькі дубки!
Я вас вітаю, і я вас люблю!
Ми живемо всі в одному краю!

Педагог: Століттями людина дивилася у небо. Люди вірили, що недалекий той день, коли у космос полетить людина. І ось це чудо відбулося. А ви хочете відправитися у велику математичну, космічну мандрівку?
Увага! Увага! Увагу! Працюють всі радіостанції України.Сьогодні ми з вами граємо в КВК!

Під час гри необхідно дотримуватись певних правил, з якими я зараз познайомлю. (на дошці правила- схеми) :

1.Не викрикувати;

2.Піднімати руку;

3. Кожна дитина має право на висловлення своєї думки;

4.Гарний настрій.

Педагог: На старті у нас повинно бути 2 команди, команда «Зірка», та команда «Сонечко». Виберіть капітанів команд.
Всі готові до польоту? В польоті ми будемо досить довго, тому потрібно нам запам'ятати коли ви відлетіли.

Скільки рік має місяців? Скільки всього пір року? Чи є взимку червень місяць? А які зимові місяці? А зараз який місяць? Які сусіди місяця грудень? А скільки тиждень має днів? Який сьогодні день? Які сусіди у четверга?
Молодці! А на чому ми полетимо у космос? (на ракеті)

Педагог: Ставайте до столиків, і ми зараз дізнаємось, яка з команд першою складе для себе космічну ракету. Для цього потрібно з'єднати послідовно крапки від 1до 10.(Діти працюють за столами. В кінцевому результаті виходить ракета, яка складається з геометричних фігур)

Педагог: З яких геометричних фігур побудована ракета? Скільки трикутників, прямокутників, кругів? Яких фігур найбільше? Яких найменше? Скільки їх? На скільки більше кругів за трикутники? А скільки всього геометричних фігур?

І ще для польоту нам потрібен пульт для управління. У вас на столах лежать картки з геометричними фігурами, але деякі клітинки пусті. Вам потрібно знайти певну закономірність і заповнити пусті клітинки потрібними геометричними фігурами так, щоб в горизонтальних і вертикальних рядах не повторювались по 2 однакові фігури. (діти за допомогою олівців домалюють пропущені геометричні фігури)

Педагог: Перед відльотом у Космос у космонавтів відбувається прес-конференція, на якій задаються запитання, а космонавти повинні дати на них чіткі відповіді.

Інтелектуальна гра «Прес-конференція»

Що входить до складу Сонячної системи? (Сонце, планети та їхні супутники)
Скільки планет обертається навколо Сонця? (дев'ять)
Як,називається шлях по якому рухаються планети?(Орбіта)
Яку планету називають «червоною»? (Марс) Чому?
Як,називається супутник землі?(Місяць)
Як називається 6 від сонця планета?(Сатурн).
Які планети є сусідами нашої Землі?(Венера,Марс)
Яка найбільша планета?(Юпітер)
Яка найменша?(Плутон)
Яка за рахунком Земля?
Які планети ми ще не назвали? (Уран, Нептун) Молодці!

Педагог: За правилами відлік часу починається у зворотньому порядку , заплющіть очі, починаємо рахувати 10,9,7,8,7,6,5,4,3,2,1. (діти рахують) Пуск!!!!!Полетіли!(звучить аудіо запис старта ракети).

Змагання капітанів

Педагог: Тут у нас позмагаються капітани команд у вмінні швидко розв'язувати задачки. (Капітани команд складають сюжетні задачі про ракети на додавання і віднімання , а члени команд слідкують і вразі потреби виправляють)

Розв'язування задач-головоломок:
Що буде, коли вороні виповниться 7 років?
За ялинку сховались 4 заячих вушка. Скільки зайчиків?
Скільки лап у 2-ух вовків?
Хто більше важить, 3 зайці чи один слон?
На одній нозі півень важить 4 кг. Скільки важитиме півень на двох ногах?
У школу йшло 7 дівчаток. Назустріч їх 3 дівчинки. Скільки дітей йшло в школу?
Скільки кроків зробить горобець за 7 років?

Фізкультхвилинка «Космонавти» (діти виконують відповідні імітаційні рухи)
1 вправа – одягаємо скафандр.
2 вправа – одягаємо шолом.
3 вправа – затягуємо пояси.
4 вправа – заводимо двигун.
Ти лети-лети, ракето,
До далекої планети,
Раз, два, три, чотири, п'ять!
Нумо, в мандри вирушати!
Ти зі мною – я з тобою,
І не будемо сумувати.

Гра «Кмітливі космонавти»
Педагог: Кого космонавти можуть зустріти у Космосі? Якими вони повинні бути?
- Як можна гостям з інших планет, мови яких ми не знаємо, розповісти, що ми з планети Земля?
- Давайте створимо «фотографію» нашої планети, щоб гості з інших планет зрозуміли, хто завітав до них.
- Яку геометричну фігуру треба обрати для зображення нашої планети?
- Якого кольору найбільше на нашій планеті, якщо дивитись з Космосу? Що він означає? У вигляді чого на нашій планеті є вода?
- Які кольори ще треба додати? Що вони будуть означати? (*створення моделі Землі*)

- Чому говорять, що наша Земля складається з клаптиків? Чим є ці клаптики на нашій планеті?
- Як ви вважаєте, чи ви вже готові до старту зорельоту?

Кожна команда створює свою фотографію

Педагог: наша подорож доходить кінця. Вирушаємо додому. Заплющили очі і почали відлік - 10, 9, 8,7,6,5,4,3,2,1 – старт!
Повернення додому (під музичний супровід).

Рефлексія. Гра «Інтерв'ю»
Педагог: У справжніх космонавтів після приземлення журналісти завжди беруть інтерв'ю. Тож і ми його поведемо.
В якій подорожі побували?
Як готувалися до неї?
Що побачили незвичайного на планеті?
Які перешкоди подолали?
Що запам'яталось найбільше?

ЗАНЯТТЯ 19

«Багатство рідної країни» (Квест-гра)

Мета: Учити демонструвати уявлення про рідну країну, про визначні місця. Закріпити знання про територію України, кордони, сусідів нашої держави, розширювати знання дітей про ремесла України, їх особливості та різновиди, навчати знаходити та співвідносити результати праці та ремесла; називати майстра відповідно його виробу

Обладнання: карта України, завдання – підказки, зображення прапорів різних країн, силуетні зображення хлопчика та дівнки, різноманітні елементи одягу, зображення квітів, предметні картинки (речі домашнього вжитку, одяг, посуд і т.д., тобто вироби народних майстрів-умільців: гончара, різьбяра, коваля, майстра лозоплетіння, ткалі, вишивальниці тощо), дидактичний посібник «Кола Луллія», аркуш паперу А-3, кольорові олівці.

Хід заняття:

Педагог: - Діти, а ви любите подорожувати? В яких містах чи місцях ви бували з батьками? (відповіді дітей)
Сьогодні я пропоную вам подорож. Вранці на порозі групи я знайшла аркуш паперу. На перший погляд він абсолютно чистий, але ж просто так він не з'явився бі у нас в групі. Є декілька способів написання «невидимих» листів. Я пропоную його «розшифрувати». (на аркуші паперу соком лимона намальований тризуб, за допомогою ватної палички, змоченої йодом – можно відновити невидиме зображення)

Педагог: - Діти, подивіться, що це зображено і якою країною ми будемо подорожувати. (відповіді дітей)

Дійсно, сьогодні ми будемо мандрувати Україною. Вас чекають завдання на 5 станціях, але щоб знайти станції вам також потрібно розгадати загадку – підказку, яка вказуватиме нам назву станції. За кожне завдання ви будете отримувати квітку (барвінок, волошка, ромашка, мак, чорнобривці). З цих квітів ми з вами сплетемо український віночок.

Як ви гадаєте, яка перша станція? (відповіді дітей)

Станція «Символи України»

Розвивальна вправа «Упізнай прапор» Діти отримують зображення 6-7 прапорів різних країн. Завдання – знайти серед них Державний прапор України.

Дидактична гра «Склади герб» Діти складають зображення герба України в техніці пазла.

Після виконання завдання отримують квітку та завдання – підказку (контурне зображення України)

Станція «Карта України»

Дидактична гра «Склади карту України»
Дітям пропонуються фрагменти карти, вони повінні їх з'єднати.
Педагог: Діти, це карта України. Подивіться: це позначене місто – столиця нашої держави. Хто знає, як воно називається? А ще в Україні багато інших міст і сіл. Які міста або села ви знаєте?
Дидактична гра «Закінчи речення»
Кияни живуть у …
Запоріжці живуть у…
Харків'яни живуть у …
Полтавчани живуть у …
Львів'яни живуть у …
Вінничани живуть у …
Сумчани живуть у …

Діти отримують квітку і книгу (це підказка)

Станція «Казкова»

Дітям пропонується пригадати українські народні казки та казки українських письменників.

Дидактична гра «З'єднай персонажа з казкою» (використовується посібник «Кола Луллія». На одному колі зображення із сюжетом казки, на іншому – із казковим персонажем.)

Після виконання завдання діти отримують квітку і підказку (в коробці з піском знаходять дрібні іграшки – знаряддя праці)

Станція «Ремесла»

Педагог пропонує дітям пелюстки та серцевини квітки, на яких зображено майстрів та результати їхньої праці. Завдання дітей, якнайшвидше співвіднести виріб з майстром та скласти квіточку.

Інший варіант гри: педагог пропонує дітям по черзі підійти, узяти картинку із зображенням виробу, але не називати його, а за допомогою, рухів, жестів показати діяльність майстра, якому належить дана річ. Діти повинні назвати майстра.

Діти отримують квітку і завдання – підказку (силует ляльки хлопчика та дівчинки)

Станція «Український одяг»

Педагог пропонує дітям одягнути хлопчика та дівчинку в національні костюми. Після виконання завдання діти отримують останню квітку.

Педагог пропонує підійти до великого аркушу паперу, закріпити квітки по колу так, щоб вийшов вінок. Діти розповідають, що означає кожна квітка. Пропонує домалювати стрічки і вивісити картину у роздягальні.

ЗАНЯТТЯ 20

«Зоопарк» (Віртуальна екскурсія + ЛЕГО-конструювання)

Мета: Закріпити знання дітей про мешканців зоопарку, розвивати мислення, слухове сприйняття і увагу, активізувати словниковий запас дітей. Розвивати логічне мислення, інтерес до конструювання пам'ять, уяву. Закріплювати вміння дітей будувати за зразком.

Обладнання: проектор, картинки із зображенням тварин та їжи, якою вони харчуються, схеми-зразки, модель зоопарку, конструктор ЛЕГО

Хід заняття:
Педагог: - Діти, сьогодні ми з вами вирушаємо на екскурсію. Послухайте уважно і здогадайтесь, що це за місце.
Це таке місце, де багато різних тварин. Це ціле місто зі своїми вулицями і будинками. Кожен будинок пристосований для певного мешканця. Сюди приходять відвідувачі, вони розглядають звірів, можуть довго спостерігати за ними. Звірі тут живуть у клітках. Люди піклуються про них, доглядають за ними, чистять їх будиночки - клітини, що годують. Ви здогадались про яке місце я розповіла?
Педагог: Правильно це зоопарк, а хто-небудь з вас був у зоопарку?
Пропоную розпочати екскурсію, будьте уважні, щоб ввечері розповісти батькам про те що побачили.
Слайд вивіски зоопарку.
Педагог: В ньому живуть звірі. Тихо! Відкриваємо двері! (Слайд.)
Зараз ми побачимо величезну тварину.
Погляньте на цю тінь (показ темного силуэтного зображення тварини).
Спробуйте вгадати, кому належить ця тінь. У нього великі вуха та довгий ніс.
(Показ «тіні» слона.) Відповіді та припущення дітей.
Правильно, діти - це слон. А ось і він. (Слайд слона.)
Слон дуже радий нас бачити. Подивіться, який він великий і сильний, але це дуже добрий звір і вас не образить. Давайте зобразимо слона.
Артикуляційна вправа «Слоник».
(Зімкнуті губи витягнути вперед і утримувати в такому положенні до рахунку "п'ять", повернутися у вихідне положення).
Педагог: Молодці! А попереду нас чекають ще інші тварини. А кто же чекає нас в такій клітці? Слайд (показ темного силуэтного зображення тварини).
Немає вух, не видно ніжок. Куля в колючках - це (їжачок). Відповіді дітей.
Педагог: Правильно, діти, це самий колючий їжачок. (Показ слайда їжака.)
Їжачок хоче з Вами потоваришувати. Хочете його погладити? Чому?
Педагог: Підходимо до наступної клітки, хто живе у нас тут? Слайд (показ темного силуэтного зображення тварини.)
Хитра штучка,
Руда головка,
Пухнастий хвіст-краса.
Хто це?

Діти: Лисиця.
Педагог: Правильно діти, це руда лисичка. (Слайд.)
Давайте покажемо, як бігає руда лисичка.
(З'єднати всі подушечки пальців руки і рухами пальців і зап'ястя розгойдувати кисть вгору - вниз, потім вправо - вліво.)
Педагог: а ось наступна клітка, хто живе у нас тут, дітки? (Слайд показ темного силуета зайця.)

Педагог: - Діти, ми з вами познайомилися із мешканцями зоопарку. А тепер допоможіть вирішити проблемну ситуацію.
До зоопарку привезли корм для тварин, але новий працівник не знає кому, що і як розкладати.

Діти вибирають картинки, на яких зображені продукти, якими харчуються різні тварини і співвідносять з мешканцями зоопарку.

Творча вправа «Свійські та дикі тварини»

Діти об’єднуються у дві групи – «дикі тварини» і «свійські тварини». Групи повинні придумати і через деякий час розповісти про труднощі і переваги свого життя. Перемагає група, розповідь якої найбільш творча і цікава. Цю вправу діти можуть виконувати індивідуально.

Педагог: А зараз ми з вами побудуємо власний зоопарк. І цьому нам допоможе конструктор ЛЕГО.

Діти обирають схеми – зразки різних тварин. З різних частин конструктора ЛЕГО створюють образи тварин і розміщують на заздалегить підготовленному макеті зоопарку.

Педагог: Осі ми створили власний зоопарк. Які тварини у ньому мешкають?
Діти розповідають.

Лютий

ЗАНЯТТЯ 21

«Корисно - шкідливо» (екологічний квест)

Мета: систематизувати знання дітей про здорове харчування. Сформувати поняття про необхідність і важливість екологічно чистих продуктів харчування. Вчити дітей вибирати корисні продукти для здорового, раціонального харчування.
Розвивати у дітей пізнавальний інтерес, бажання вживати смачну і здорову їжу. Виховувати свідоме ставлення до свого здоров'я. Виховувати почуття товариськості, командного духу.

Обладнання: компас, знаки, набори предметних картинок із зображенням продуктів харчування, план – схема групи, овочі та фрукти для салата.

Хід заняття:

ПОСЛАННЯ МАЛЕНЬКОЇ ФЕЇ.
Педагог повідомляє дітям про те, що вранці прийшло послання від маленької Феї, в якому вона повідомляє: «Я дуже маленька і дуже хочу швидше вирости. Але у мене нічого не виходить. Я вже знаю, що є продукти корисні і шкідливі. І для того, щоб вирости, необхідно їсти корисні, органічні продукти. Але я не знаю які саме. Допоможіть мені будь-ласка.

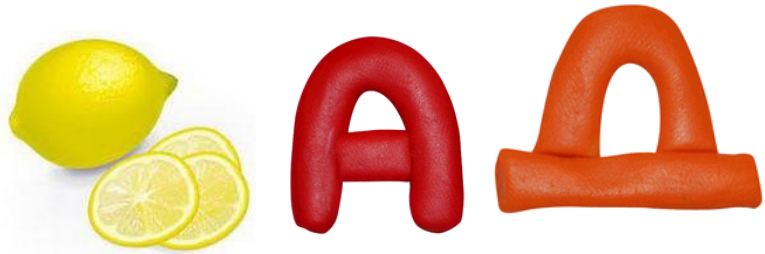
Педагог: -Діти, допоможемо маленькій Феї?
Діти: Так.

Педагог: - Для того щоб допомогти маленькій Феї, ми відправимося в захоплюючу подорож з безліччю цікавих завдань. Виконуючи завдання, ми крок за кроком будемо наближатися до нашої мети. За виконання кожного завдання ми зможемо отримати інгредієнти для салату, яким почастуємо маленьку Фею.
Ось чарівний компас, який допоможе знайти перше завдання. Стрілка компаса вказує на дзеркало. Діти підходять до дзеркала і знаходять перше завдання.

Завдання:
Із запропонованих знаків необхідно вибрати той, який позначає екологічно чисті продукти.

Завдання 1

Після того як діти виконали завдання, вони отримують перший інгредієнт - картоплю і підказку, яка веде до наступного завдання.
Діти отримують план-схему, на якій вказано де заховано наступне завдання.
Діти за планом знаходять в шафі ребуси і розгадують їх


лимонад

Е = У

булка

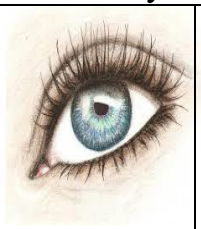
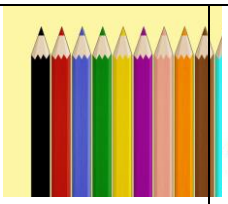
1 – К каша

Педагог пропонує назвати продукт, який шкідливий для дитячого організму і продукт-овоч, який і є другим інгредієнтом для салату.
Педагог дає дітям наступну план-схему на якій вказано, що наступне завдання знаходиться на столі.

Педагог пропонує дітям гру, яка називається «Продукти харчування». На столі лежать різноманітні продукти харчування, які необхідно розкласти на три столи.
Перший стіл під №1 продукти, без яких людина не може прожити (хліб, молоко, яйця, фрукти, овочі, зелень, горіхи, крупи).
Другий стіл під №2 продукти, без яких людина може обійтися (цукерку, вафлі, печиво, рулет).
Третій стіл під №3 продукти, які шкідливі для здоров'я (чіпси, кіреешкі, кока-кола).
Виконавши завдання діти отримую розмите зображення овоча, вгадують і отримую черговий інгредієнт.

Педагог повідомляє дітям про те, що наступне завдання вони знайдуть в книзі італійського казкаря Джанні Родарі. Пропонує пригадати назву твору, в якому діють персонажі - овочі і фрукти. Діти находять на полиці потрібну книгу, а в ній завдання.
Гра «Світлофор здоров'я».
Педагог: -Діти, подивіться, у нас є світлофор, схожий на пішохідний. Але в ньому тільки два сигнали: червоний і зелений. Уявіть, що ви переключаєте цей світлофор. Якщо побачите картинку з корисним продуктом, то візьміть зелений магніт і прикріпіть його на дошку до зеленого кольору світлофора. Якщо продукт не корисний, то прикріпіть червоний магніт. Педагог показує дітям картинки із зображенням моркви, яєць, молока, ягід, чіпсів, торта і т.д.).

Педагог: Діти, в книзі є ще одне завдання, виконавши яке ми отримаємо наступний інгредієнт.

					
1	2	3	4	5	6

Огірок.

Виконавши завдання, діти отримують план-схему, в якій позначено місце знаходження наступного завдання. Діти підходять до підвіконня, на якому розкладені картинки: компот, салат, шарлотка. Вихователь пояснює, що необхідно підібрати інгредієнти, які кладуть в кожну страву і вгадати фрукт, присутній в кожному з них.
За виконання завдання діти отримують яблуко.
Педагог: - Діти, наступне завдання знаходиться в тому місці, де ви любите грати.
Діти йдуть на килим в ігровому куточку і знаходять останнє завдання. Гра «Вітамінка» Діти виконують завдання і отримують останній інгредієнт -цибуля.

Вихователь: Ось ми і зібрали всі інгредієнти. Тепер ми можемо приготувати салат і пригостити маленьку Фею.
Діти допомагають вихователю в приготуванні салату.
На екрані монітора з'являється маленька Фея, яка дякує дітей за допомогу і бажає їм вирости великими і здоровими.

ЗАНЯТТЯ 22

«На подвір'ї у бабусі» (Заняття з використанням лепбука)

Мета: Продовжувати вчити впізнавати і називати тварин і їх дитинчат Закріпити знання дітей про домашніх тварин та птахів. Вчити утворювати присвійні прикметники, Розвиток вміння описувати тварин і дізнаватися їх за описом. Розвивати психічні процеси (пам'ять, увага, мислення) Активізувати словник дітей по темі. Розвивати зорову увагу, зорову пам'ять, закріплювати назви дитинчат тварин, птахів. Виховувати дбайливе ставлення до тварин.

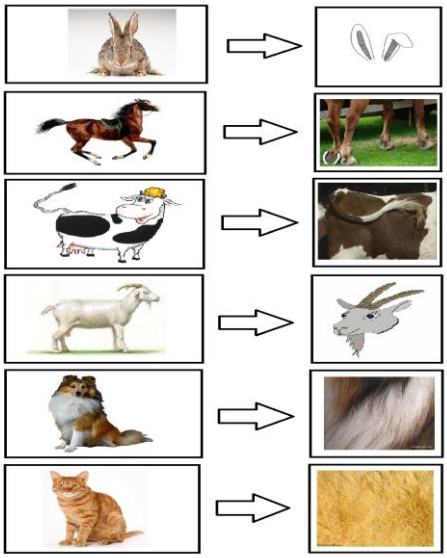
Обладнання: леп – бук «Домашні тварини та птахи» із карточками - завданнями.

Хід заняття:

Педагог: - Діти, сьогодні ми з вами будемо грати із знайомою для вас текою леп-бук. Наша гра присвячена домашнім тваринам та птахам.

Гра «Кому належить?»

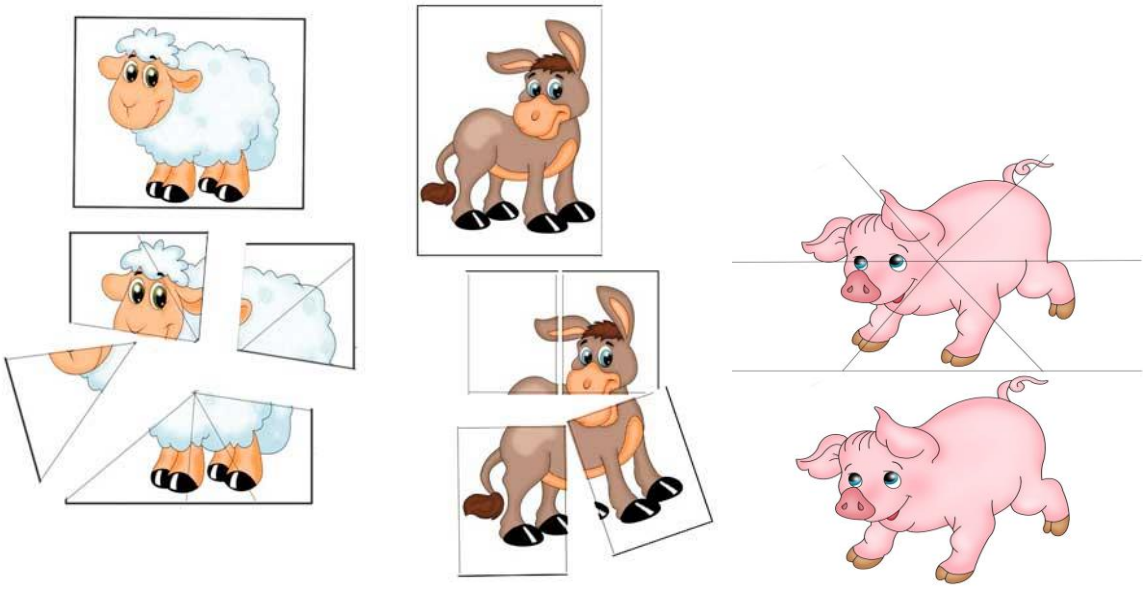
Хід гри. З опорою на картинку. Педагог задає питання дітям: чия це лапа? Це котяча лапа. Чиї це вуха? *(котячі вуха).* Чиє вухо? *(собаче вухо)* і т. д.



Дидактична гра «Відгадайте, що за тварина, птах»

Хід гри. Педагог роздає дітям картки із зображенням тварин. Діти нікому не показують свої картки. Пропонується одній дитині описати тварину, зображеного на його зображенні, або згадати про нього загадку. Інші діти повинні відгадати, що це за тварина.

Гра «Склади картинку з частин»
Хід гри. Діти складають забраження тварини або птаха з декількох частин.

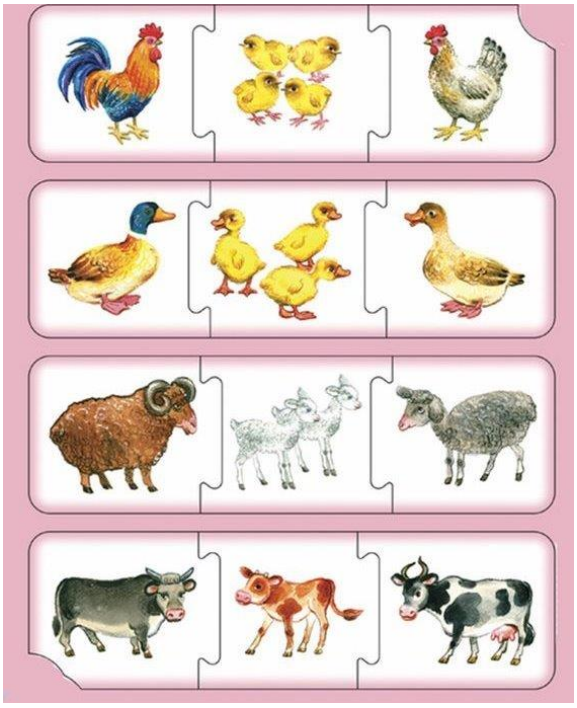


Гра «Хто чим харчується»

Хід гри: Педагог пропонує дітям знайти ті продукти, яким харчується та чи інша тварина або птах.

Гра «Знайди дитинча»

Хід гри. На столі викладені картинки із зображеннями тварин, птахів і їх. Діти повинні здогадатися, який дитинча «загубився».

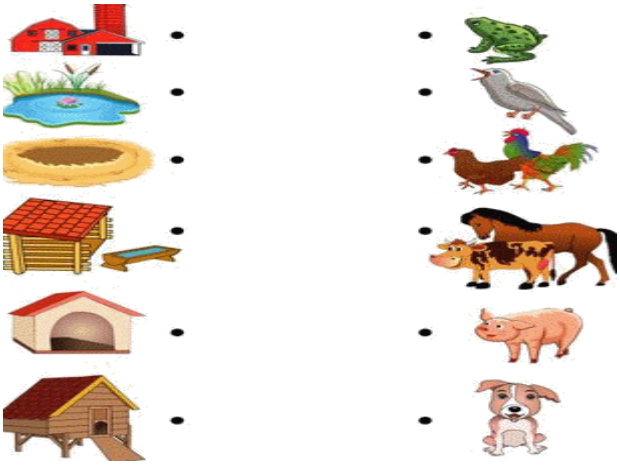


Гра «Хто що дає? »

Хід гри. Педагог пропонує дітям з'єднати тварину та продукти, які вона дає.

Гра «Знайди будиночок»

Хід гри. Дитина пальчиком веде по доріжці від тварини до його будиночка або з'єднує між собою відповідні предметні картинки.



Педагог: Ось ми з вами і виконали усі завдання, які містила наша тематична тека.

Рефлексія

ЗАНЯТТЯ 23

«Казковий будинок» (ЛЕГО - конструювання)

Мета: продовжувати знайомити дітей з конструктором ЛЕГО; формувати почуття симетрії й уміння правильно чергувати колір у своїх будівлях; розвивати орієнтування в просторі, розвивати увагу, дрібну моторику, творче мислення; виховувати самостійність, інтерес до конструювання з ЛЕГО.

Обладнання: конструктор ЛЕГО, картина із зображенням міста, іграшки для обігрування.

Хід заняття:

Педагог: -Діти, ви полюбляєте сюрпризи? От і у мене для вас сюрприз. Але він вмістився у мене в долоні. Як ви гадаєте, що це? *(Відповіді дітей).* Після того коли діти висловили свої припущення, вихователь загадує згадку:

У кожної людини – зазвичай він є.
Людина будує його і живе.
У нього є стіни, є двері і вікна,
Є поверх один, а буває і кілька.
Всередині – затишно, тепло, гарненько,
Бо там прибирає хазяйка чистенько… *(Будинок)*
(Педагог показує будинок-сюрприз, який сховала у долоньках.)

Як вигадаєте, діти, хто жив у цьому будиночку? *(Відповіді дітей).*

Педагог: -Це будиночок єдиний, який залишився у країні Казколенд. Зла чаклунка зруйнувала дома її мешканців. Давайте допоможемо казковим героям. З якого матеріалу можна будувати? (відповіді дітей)
Педагог: - Сьогодгні ми будемо будувати з ЛЕГО– конструктора.
Пропонує малюнок із зображенням міста.
Педагог:: Уважно розгляньте малюнок і скажіть –що намальовано на картині?
Діти: Будинки.
Педагог: А які будинки ви бачите на цій картині?
Діти: Високі, низькі, одноповерхові, багатоповерхові?
Педагог: Що ще ви бачите на картині?
Діти: Дорогу, дерева, людей, машини.
Педагог: А тепер подумайте, як можна назвати цю картину одним словом?
Діти: Місто.
Педагог: Як ви думаєте, які необхідні будівлі в місті крім житлових будинків?
Діти: Школа, магазин, дитячий садок, лікарня, завод...
Педагог: Перш ніж приступити до роботи я пропоную пограти в гру.
Дидактична гра: "Хто уважний" – знайти деталь того чи іншого кольору.
Пальчикова гімнастика "Будинок"
Руки стиснуті в кулачки, залишаючи круглі отвори всередині. Ставимо кулачок на кулачок, змінюючи положення рук кілька разів – виходить довга труба.
Будинок стоїть з великою трубою.
У ньому ми будемо жити з тобою.

Дивиться вгору труба на даху
І димить, ніби дихає.
Пальці рук з'єднати під кутом, великі пальці покласти один на інший. Вказівний палець однієї руки випрямити – це "труба"
Поглянь на будинок з трубою.
У ньому ми будемо жити з тобою.
Руки підняти над головою, пальці з'єднати під кутом.
Ось стоїть величезний будинок,
До страшенно важливий.
Сто віконець в тім домі!
Він багатоповерховий.

Конструювання «Збудуємо багатоповерховий казковий будинок»
(робота у підгрупах)
Педагог: - Діти, ви допоможете відновити будинок жителям Казколенду.А як? Ось погляньте,декілька будиночків смерч все ж таки не зміг зруйнувати.Вони однакові? (Ні,вони різні за кольором,висотою,кількістю поверхів тощо).
Завдання для І підгрупи. «Закладемо фундамент».
- Яким повинен бути фундамент будинку?
- Як ви вважаєте чому?
- Оберіть деталі конструктора ЛЕГО, які найкраще підійдуть для цього?
Завдання для І І підгрупи. «Побудуємо міцні стіни»
Діти за запропонованим малюнком –проектом,підбирають потрібний матеріал.
-Які ви обрали деталі?
-Чому саме ці?
-Скільки вам потрібно матеріалу,щоб побудувати потрібну кількість поверхів?(Один шар цеглинок –це один поверх,кожен поверх різного кольору)
Діти споруджують конструкцію на фундаменті,побудованому учасниками першої підгрупи.
Завдання для 3 групи «Добудуємо дах»
Педагог нагадує, що дах повинен бути міцним, виготовленим з надійних матеріалів.
Якої форми ви будете будувати дах: плаский чи похилий? Поясніть свій вибір
Який матеріал обираєте, чому саме такий?

Після того, як будівля готова, педагог пропонує її обіграти.

- Ось, який будинок ми збудували для казкових мешканців. Кого ми поселимо в наш будинок?

ЗАНЯТТЯ 24

«Бій Королю Сміття і Королеві Бруднулі» (правила сортування сміття) (заняття-подорож)

Мета: Вчити дітей бережно відноситися до своєї планети; формувати естетичне ставлення дітей до світу природи, надбань людства; вправляти в умінні дотримувати правил природокористування (не смітити, викидати сміття в належне місце,надавати предметам другого життя); залучати дітей до спостережень і предметно-практичних дій екологічної спрямованості; розвивати пізнавальний інтерес до світу природи, закріпити вміння дітей визначати матеріали, з яких зроблені предмети.
Розвивати вміння диференціювати, сортувати предмети за таким показником як матеріал, з якого вони зроблені.
Виховувати бережливе ставлення до оточуючого світу.

Обладнання:
Магнітна дошка; столи; дрібні предмети із різного матеріалу; сліди; контейнери; обладнання для дослідів: пластикові стаканчики, фільтри (паперовий, марлевий, ватний); штучне озеро; контейнери з землею, пінцет.

Хід заняття:
Педагог: Діти, сьогодні вранці я отримала листа. Як ви думаєте від кого? Давайте його прочитаємо.
«Доброго дня, діти! Пише вам астроном. Я дуже люблю дивитися на зірки і планети. І нещодавно, я побачив сигнал біди на дуже далекій планеті. Я не зможу їй допомогти, у мене багато роботи на Землі! Можливо ви допоможете? Я висилаю вам частини цієї планети. Складіть їх, і ви дізнаєтеся, яка біда трапилася на цій планеті! Бажаю вам успіхів! »
(Діти із конверта дістають частини планети і прикріплюють їх на магнітну дошку)

Педагог: І так, що ж трапилося на планеті?

Діти: Кругом розкидане сміття, вода брудна, рослини пов'яли.

Педагог : Давайте, разом організуємо космічну рятівну експедицію!
Діти , а хто такі рятівники?

Діти: Це люди, які приходять на допомогу, коли трапилося лихо.

Педагог: Нам потрібно якнайшвидше добратися до планети, то на чому ж ми полетимо?

Дидактична вправа з використанням методу ТРВЗ «На чому летимо?»

(Діти роздумують і пропонують варіанти космічного польоту).

Педагог: Ракета нас чекає, сідайте зручніше!

(Діти сідають у ракету. Звучить музика…..Вихователь показує картинки із зображенням сузір'їв, планет. Відбувається космічна віртуальна екскурсія).

Педагог: А чи не оце ця планета, де трапилося лихо?

Діти: Так. Це вона. На ній зів'яли квіти, вода вся стала брудною, кругом валяється сміття. (діти оглядають планету).

Педагог пропонує дітям прислухати. Звучить таємничий голос (аудиозапис): «Доброго дня, прибульці з іншої планети! У нас велике горе. Владу захватив Король Сміття і його свита. Допоможіть нам навчити короля Сміття і королеву Бруднулю бережно відноситися до природи! Наша планета завжди була красивою і квітучою».

Педагог: Діти, допоможемо цим чоловічкам! Давайте разом оголосимо бій королю Сміття і королеві Бруднулі ! Я бачу сліди! Давайте підемо по цих слідах, і дізнаємося куди вони нас приведуть?

Вправа «Прийди слідом». (Діти йдуть по слідах).

Діти підходять до великої купи сміття. Педагог пропонує розібрати та прибрати сміття.

Педагог: Діти, давайте приберемо це сміття. А як його розділити ?

Діти: За матеріалом, з якого вони зроблені.

Педагог: Ось вам 4 контейнери, вони всі позначені спеціальним значком.Подивіться, а на п'ятому контейнері знак «? ». Подумайте,що потрібно положити в цей контейнер. Починайте працювати!

(Діти виконують завдання).

Педагог: Молодці! Розкажіть, яке сміття ви клали в контейнери?

Діти: Сміття із пластика – де значок «пластикова пляшка»; сміття із дерева – де - «дерево». Сміття із металу –де намальована «бляшана банка», а сміття з паперу - де «картонна коробка».

Педагог: А, що ви положили у контейнер із знаком «? »

Діти: Все інше сміття, яке з іншого матеріалу.

Педагог: А що може трапитися, якщо залишити сміття, як це зробили король з королевою?

Відповіді дітей

Педагог пропонує дітям подорожувати далі. Діти ідуть по камінчиках і приходять до забрудненого озера

Педагог: Діти подивіться і скажіть,що трапилося з озером?

Діти: Вода дуже брудна, риби в ньому не плавають, рослини пов′яли.

Педагог: Як нам врятувати воду у озері?

Діти: Її потрібно очистити, профільтрувати.

Педагог: Якими фільтрами ми будемо очищать воду?

Діти: Ватними, паперовими і марлевими.

(Діти беруть фільтри). Працюють у парах. Пропускають воду через фільтри, порівнюють отримані результати, і дивляться, який із фільтрів краще очистив воду. Виливають очищену воду в озеро. (Потім порівнюють, аналізують і роблять висновки)

Педагог: Діти подивіться, навіть квіточка зацвіла! Що ми передамо королю з королевою?

Діти: Не можна забруднювати річки, озера. Тому що все живе на Землі можна знищити. Сміття потрібно прибирати.

Педагог: Діти,а ви любите розгадувати секрети? А ви знаєте, що королева Бруднуля любить грати в секрети. Вона все ховає під землею. Хочете подивитися? (Так) Тоді потрібно дійти до землі перехресними кроками.

(Діти крокують перехресними кроками)

Педагог: А ось і секрети королеви. Подивимося, що вона закопала?

(Вихователь обережно дістає пінцетом із землі секрети Бруднулі: дерев′яну паличку, пластикову і бляшану пробки, фантик. (Діти розповідають, що вони побачили)

Педагог: А як ви думаєте, зможе на цьому місці вирости рослина? Чому?

Діти: Де пластик і бляха – ні , вони дуже тверді, і не перегнивають в землі. Користі від них не має. А де папір і дерево – рослини можуть вирости. (Діти згадують як проводили досліди із сміттям).

Педагог: А зараз я вам пропоную пограти в гру «Що нового можна одержати із переробленого матеріалу? »

(діти викладають картинки)

Педагог: Молодці, діти! Багато нових речей отримують із переробленого матеріалу і ми надіємося, що король Сміття з королевою більше не будуть змішувати сміття.

Педагог: Діти, король Сміття і королева Бруднуля дуже зраділи. Як ви думаєте чому?

Діти: Вони зрозуміли,що в чистоті жити краще. Природу потрібно охороняти. Їм просто ніхто раніше про це не розповідав.

Педагог: Діти, нам час повертатися на землю. Начинаем відлік. 1-2-3- до Землі лети.

Наша рятівна експедиція завершилася. Який у вас настрій? Відповіді дітей.

Березень

ЗАНЯТТЯ 25

«Турботи про малят» (інтегроване заняття)

Мета: систематизувати загальне уявлення дітей про диких тварин. Ознайомити з життям диких тварин рідного краю навесні за допомогою оповідання пізнавального змісту. Підвести до розуміння, що найголовніше для тварин навесні, це піклування про потомство. Спонукати дітей до висновку, що людина є частиною природи, тому повинна дбати про неї, як про свій рідний дім. Активізувати вживання у мовленні слів-назв дитинчат диких звірів. Закріпити вміння орієнтуватися у просторі за допомогою схеми руху, порівнювати множини, визначаючи більшість. Розвивати стійкий пізнавальний інтерес до світу диких тварин рідного краю, мовно-мислительну діяльність, різні види сприймання, самостійність у судженнях. Виховувати бережне відношення до тварин, любов до природи рідного краю, розуміння дотримувати екологічно-доцільної поведінки в природі.

Обладнання: логічна схема «Дикі звірі» на кожну дитину з відповідними зображеннями, художні твори до теми заняття, ілюстрація зображенням весняного лісу, зображення дитинчат диких звірів, ілюстрації «Мами та дитинчата», дидактичні ігри «В лісі», «Мами та дитинчата», маски-шапочки до рухливої гри, м'яч, мікрофон, обручі, коло з тканини зеленого кольору, іграшка сова.

Хід заняття:

Проведення психогімнастики за словами скоромовки:

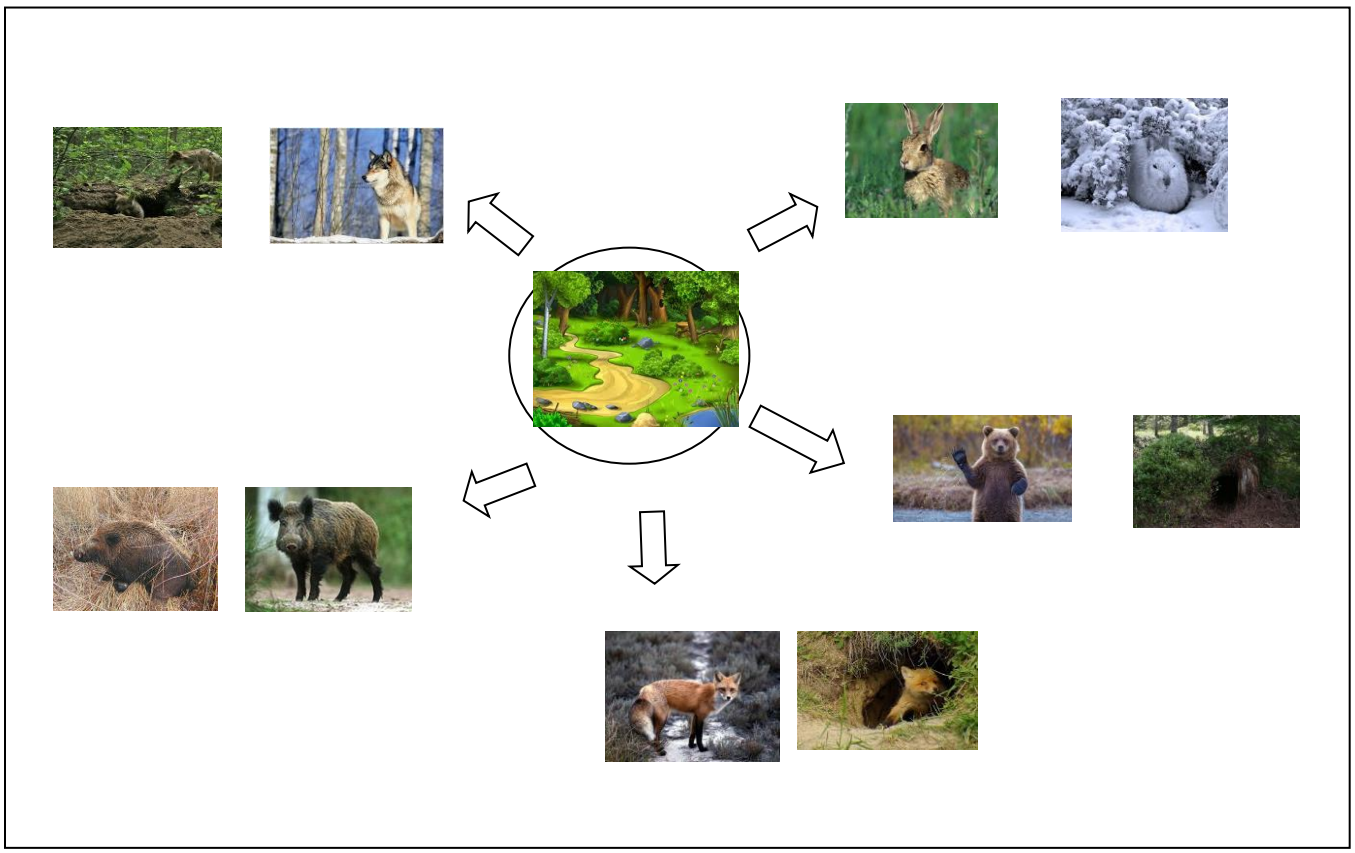
Вовк ведмедя розбудив:
– Вже весна, гуляти йди!
Виліз велетень з барлогу –
Вовк втікає в ліс від нього.

Створення проблемної ситуації: діти завітали у весняний ліс познайомитись з життям диких звірів навесні, де зустрічають на «галявині» лісових малят, які всі переплутались *(силуетні зображення дитинчат з гри «Мами та дитинчата»).*
Педагог: – Що можна зробити? (*пропозиції дітей*). Педагог звертає увагу дітей на лісову школу Мудрої Сови, куди можна звернутись за допомогою. Мудра Сова пропонує спочатку відвідати цікавий урок з природознавства: «Відшукати й потрапити лісовим малятам до своїх батьків допоможе складена розумна карта-схема, але вона почне працювати, як тільки ви пригадаєте значення всіх позначень на ній.»

Запитання від Мудрої Сови:

– Кого ви можете побачити у весняному лісі? (*розташування звірів відповідно до стрілок схеми)*
– Чому цих звірів називають дикими? *(заповнення центрального кола)*
– Пригадайте, на які три групи за способом живлення поділяються дикі звірі.

– Назвіть травоїдних, хижих і всеїдних тварин (*доповнення схематичними зображеннями)*.
– Розташуйте будиночки диких звірів. Як називаються хатинки їжака та лисиці? Білки? Вовка? Де зимував ведмідь? (*доповнення схематичними зображеннями)*.



Мудра Сова звертає увагу дітей на ілюстрацію «Весна»:
– Яка пора року зображена на ілюстрації? Як звірі зустрічають весну? Що змінюється в їхньому житті навесні?
Педагог доповнює відповіді дітей: «З початком весни пробуджуються ведмеді, борсуки, їжаки. Змінюється колір шерсті в зайців і білок. Густа, пухнаста зимова шерсть навесні у звірів стає рідшою». Діти розташовують картинку «весна» до верхньої стрілки.
Педагог:
– Давайте пригадаємо, хто із звірів і що робить у весняному лісі, й навчимо Мудру Сову новій грі.
Дидактична вправа «Хто що робить» *(гра з м'ячем)*
Полює…, крадеться…, стрибає…, ховається…, прокидається…, тікає…, згортається…, риє…, ходить…
– Як ви думаєте, чи радіють тварини весні? Чому? Як ви вважаєте, що найголовніше відбувається у житті тварин навесні?

Розповідь педагога: «Найголовніше, що відбувається у житті тварин навесні – це народження дитинчат. Сніг ще лежить під деревами, а в зайчихи народилися маленькі зайченята. У балозі теж поповнення: ведмедиця народила ведмежат. Тепло їм у барлозі. А тепер нехай звикають до лісу, до світла. Пізніше з'являються на світ їжаченята, вовченята, лисенята, білченята, лосенята.»

Педагог за пропозицією Мудрої Сови читає твір «Турбота про звірят»

«Зайчисі-матері із зайченятами клопоту небагато. Народжуються зайченята десь під кущем. Проворні такі, пухнасті, із розплющеними очима. Нагодує їх зайчиха своїм молоком та й побіжить геть.

Буває, що й зовсім не повертається до своїх зайченят. Але це не біда – малюки без неї не пропадуть. У зайців так ведеться: хоч яка зайчиха повз зайченят пробіжить, свої чи чужі – однаково молоком нагодує. А пройде 5-6 днів, зайченята травичку їсти почнуть, тут їм зайчиха і зовсім не потрібна.

Їжачиха – дуже дбайлива мати. Для своїх діточок вона гніздо вимощує із трави, сухого листя.

Поки їжаченята маленькі, мати-їжачиха їх годує своїм молоком. Коли вони підростуть, їжачиха разом з ними вирушає на полювання: ловить жуків, черв'яків, жаб. Їжаченята, дивлячись на неї, теж ловити здобич почнуть.

Знайде лисиця найглухіше місце в лісі. Вириє там глибоку нору із проходами під землею, із запасними виходами. В норі у неї народяться лисенята: сліпі, безпомічні, подібні до цуценят.

Вивернеться лисиця на бік, а лисенята підповзуть до неї і почнуть молоко їсти. Наїдяться – і заснуть. Поки лисенята сплять, мати йде на полювання.

А коли вони підростуть, лисиця їм живу здобич носити почне. Принесе мишку, пустить і дивиться, як діти її до полювання привчаються.»

Мудра Сова пропонує доповнити схему зображенням дитинчат:

Дидактична вправа «Хто у кого»

У ведмедиці – ведмежата, у зайчихи –…, у лисиці –…, у вовчиці –..., у їжачихи –…, у білки –…, у лосихи –…, у дикої свині –… (*називають дитинчат та розташовують їх на схемі*).

Мудра Сова вітає дітей й запрошує провести дитинчат до їхніх матусь, які вже чекають на своїх малят.

Дидактична гра «Мами та дитинчата» (*розташовують силуетні зображення дитинчат диких звірів відповідно до зображення тварини – дитинчата отримали допомогу)*

– Чи однакова кількість дитинчат у кожної мами? У кого найбільше? Як про це дізнатись?

Дидактична вправа «Порахуй дитинчат» (*визначають кількість дитинчат у кожної мами; у якої мами найбільше, а у якої мами найменше дитинчат*)

– Давайте назвемо членів звіриних родин:

Дидактична вправа «Назви сім'ю»: *ведмедів, зайців, вовків, лисиць, лосів, їжаків.*

Сім'я ведмедів: тато – ведмідь, мама – ведмедиця, дитина – ведмежа.

Фізхвилинка – рухлива гра «Звірятка дослухайтесь!»

Педагог пропонує дітям перетворитись на тварин та створити свої сім'ї; діти вдягають маски-шапочки і починають гру: усі гравці діляться на кілька невеликих груп – за бажанням. Обручами позначають хатки для зайців та ведмедів. Під музику звірятка танцюють по всій групі: зайчики стрибають, ведмедики тупотять. На раптовий оклик вихователя: «Мисливці ідуть!» – діти повинні швиденько знайти свою хатинку і свою родину.
– Гарно грати на лісовій галявині, а чи уважні ви? Давайте перевіримо.
Полілог «Люди та тварини: однакові чи різні?» (*лісове інтерв'ю з мікрофоном)*

Висновок: вони різні та однакові одночасно, бо мають багато спільного, але люди відрізняються від тварин тим, що постійно намагаються покращити умови свого життя, володіють мовою, письмом, але тільки людина наносить шкоду природі.
– Про це ніколи не можна забувати, тож давайте пригадаємо, як ви будете поводитись в весняному лісі, щоб не завдати шкоди його мешканцям.

Підсумок:
Назвіть ознаки, які характеризують всіх без винятку диких тварин:
1. живуть у лісі;
2. самостійно здобувають собі їжу;
3. самостійно будують собі житло;
4. самостійно піклуються про своїх дитинчат.

Ви зробили сьогодні багато добрих справ, але як і маленьким дитинчатам вам затишніше вдома, тому ми повертаємось до дитячого садка.
- Чи цікавою була наша подорож?
- Що нового ви дізнались? Про що б хотіли дізнатись ще?
- Що найбільше сподобалось та запам'яталось?

ЗАНЯТТЯ 26

«Місто майстрів» (квест-гра)

Мета: розширити словник дітей за темою «Професії», формувати уявлення про соціальну роль праці та значення різних професій для житяя людей, навчити цінувати результати не тільки своєї, а й чужої праці; виховувати шанобливе ставлення до людей будь-яких професій, вчити дітей засобам взаємодії в командних іграх.

Обладнання: ключ, розрізаний на 6 частин, предметні картинки із зображенням продуктів харчування, інструментів, бинт, градусник, набір геометричних фігур.

Хід заняття:

Педагог: - Діти, погляньте навколо себе. Назвіть речі, які вас оточують. (Відповіді дітей). А звідки вони взялися? Скільки і якої було вкладено людської сили, праці й натхнення у дані речі? (Діти розказують, наводять приклади про своїх батьків, про їх роботу, про продукцію, що виходить з-під рук їхніх батьків).

Педагог: Діти! Сьогодні ми з вами вирушимо в цікаву подорож. В Місто Майстрів. Там живуть та працюють майстри своєї праці: кухарі, художники, водії і багато інших. Вони запрошують вас у гості. Ми отримали листа від професора Майстрика.

"Любі діти!Чи любите ви працювати? Шлях до Міста майстрів буде нелегким. Його подолає тільки дружний, завзятий екіпаж, умільці якого вміють підтримати один одного. Сподіваюся, ви зможете одержати ключі від міста Майстрів. На кожній зупинці та станції ви будете отримувати частини ключів, які в кінці зможете скласти у ключ від міста Майстрів.
(Ключі намальовані на цупкому папері і розрізані на 6 частин).

Над будиночком кожного майстра є вказівник, який допомагає мешканцям міста узнати людина якої професії тут проживає і яку допомогу може надати. Орієнтуватися в Місті майстрів вам допоможе карта, яку прислав разом із листом професор Майстрик.

Діти отримують карту (план групи, на який вказано різні куточки групи-будиночки майстрів).

Станція 1 «Загадкова» (пральна). Відгадування загадок

Що це за машина – просто диво!
Після неї все чисто і красиво…
П'ятна і бруд весь відіпрала

Сама все віджала і прополоскала. (Пральна машина – автомат)

От загадка, то загадка:
Де поїду – стане гладко.
Тільки пальцем не торкай,
Обпечешся, так і знай.
Щоб зручніше було тобі-
Маю ручку на собі. (Праска)

Отримують частину ключа

Станція 2. «Найкращий кухар»

Педагог: Звичайно, що кожен українець вважає, що наша кухня найсмачніша. Тому-що ми не можемо уявити себе без борщу, вареників, сала, галушок, холодцю, кулішу, юшки, ковбас... Професія кухар важка та відповідальна. І зараз ви усі перетворитесь на кухарів. Необхідно розділитися на 3 команди. Перша команда буде готувати борщ, друга команда – вареники, третя команда – узвар.

На столі лежать предметні картинки із зображенням різних продуктів харчування. По сигналу команди починають вибирати картинки, які необхідні для приготування блюд.

Отримують наступну частину ключа

Станція 3. «Найкращий лікар»

Педагог: На цій станції ми перевіримо ваші знання з надання першої медичної допомоги. Ви усі знайомі із Незнайкою. Уявіть собі ситуацію, що Незнайка гуляв у саду, з'їв там яблуко, сливу, грушу. Через деякий час йому стало зле. Як ви гадаєте, через що це трапилось? (Відповіді дітей)

Незнайка перегрівся но сонці. Що необхідно зробити?

Завдання: показати як правильно виміряти температуру.

Незнайка подряпав руку. Як правильно обробити рану? Що для цього потрібно?

Завдання: перев'язати руку (педагог показує, діти повторюють).

Після виконання завдань діти отримують наступну частину ключа.

Станція 4. « Найкращий дизайнер.»

Педагог: Дизайнер - потрібна людина, ні з чого він зробить цукерочку. І навіть на чавунній прасці він здатний зобразити гілочку бузку.

Діти знову поділяються на 3 команди. За сигналом педагога отримують конверти з геометричними фігурами, з яких потрібно побудувати і наклеїти композицію на аркуш паперу. Педагог оцінює якість виконання роботи кожною командою.

Після виконання завдань діти отримують наступну частину ключа.

Станція 5«Пошукова» (знаряддя праці)

Гра «Кому без них не обійтися?»

Педагог показує знаряддя праці, а діти картинку, із зображенням професії людини, якій це знаряддя необхідно.

Знаряддя: шприц, ножиці, телефон, топор, сковорода, олівець та інші.

Станція 6 «Логічна».

Завдання: перелічити професії, пов'язані з людьми, технікою, предметами тощо.

1. З технікою працюють: водій, машиніст, крановщик, токар…

2. Із людьми працюють: вчитель, лікар, вихователь, юрист, артист, екскурсовод…

3. Кто працює з паперами: секретар, інженер, архіваріус, бухгалтер…

4. Хто працює з рослинами: агроном, садівник..

5. Хто працює з тваринами: ветерінар, дресирувальник, доярка…

Після виконання завдання діти отримують остінній фрагмент ключа.
Підведення підсумків:
- Діти, де ми сьогодні побували, що знайшли, які професії згадали?
- Ким ви бажаєте стати в майбутньому?

Нагородження.

ЗАНЯТТЯ 27

«Транспорт» (інтегроване заняття)

Мета: Сприяти реалізації пізнавальних процесів, розширювати знання дітей про предмети та об'єкти довкілля (транспорт). Розвивати розповідне мовлення, пам'ять, образне мислення, удосконалювати вміння будувати поширені речення при описі картинки, використовуючи схему. Розвивати вміння орієнтуватися на карті. Розширювати словниковий запас дітей (рефрижератор, навігаційна мапа, маяк, мапа польотів, радар, бортінженер); розвивати артикуляцію. Вправляти у правильному і чіткому промовлянні скоромовок у різному темпі і різною силою голосу за допомогою сигнальних карток. Закріпити вимову звуків р, ш. Спонукати дітей до утворення складних слів (возить воду – водовоз; возить бензин – бензовоз …)

Обладнання: карта, права пішохода на кожну дитину, картки із зображенням транспорту (повітряний, водний, наземний); «шлагбаум», схема для опису картинки; сигнальні картки (О О О); іграшковий рефрижератор, маленькі іграшки (сніжинка, людина, літак, мотоцикл, кішка, собака, ялинка, дерево …)

Хід заняття:
Педагог: - Діти, сьогодні у нас не просто заняття. Ви знаєте як називають школу, в якій навчаються водії? (відповіді дітей). А ми з вами будемо заниматися у Школі пішохода.
Кожен день на дорогах України трапляється дуже багато аварій. Одні – по провині водіїв, інші – по провині пішоходів. Тому вам необхідно старанно вчитися і стати гарними пішоходами? Ось вам маршрутний лист. Якщо ви правильно виконаєте всі завдання – отримаєте права пішохода.

Розгляд карти і обговорення маршруту слідування.

Педагог: – По – перше, ніж відправимось за маршрутним листом, ми виконаємо розминку. В дві команди всі вставайте і розминку починайте!
1 команда (хлопчики) 2 команда (дівчата). Утворити назву транспорту з двох слів.

Возить воду (водовоз)
возить цукерки (цукерковоз)
Возить рибу (рибовоз)
возить морозиво (морозивовоз)
Возить хліб (хлібовоз)
возить квіти (квітовоз)
Возить молоко (молоковоз)
возить птахів (птаховоз)
Возить бензин (бензовоз)
возить іграшки (іграшковоз)
Возить сміття (сміттєвоз)
возить тварин (твариновоз)

Возить борошно (борошновоз)
возить торти (тортовоз)

Педагог: – Подивіться на нашу карту: щоб перейти на наступну зупинку, треба проговорити слова, чітко вимовляючи звук р.
- А тепер ми розділимося на три команди
1 команда – повітряний транспорт
2 команда – водний транспорт
3 команда – наземний транспорт.
Вправа «Хто і що допомагає вашому транспорту на шляху?» (з мікрофоном)

Повітряний	водний	наземний
мапа польотів	навігаційна мапа	автомобільна мапа
диспетчер	маяк	світлофор
бортінженер	компас	міліціонер
радар	флюгер	дорожні знаки
штурман		шлагбаум

- Давайте візьмемо біноклі і подивимось, куди далі йти по маршрутному листу
Вправа «Через шлагбаум перейди – про свій транспорт розкажи» (складання опису за схемою)

- А зараз ми пригадаємо скоромовку про машини : По шосе спішать машини,Шелестять шепочуть шини. Мчать машини в дальню путь,То шофери їх ведуть. Але будьте уважні і зверніть увагу на сигнальні картки
- ідем по колу, повільно промовляючи, тихим голосом
- повернутись і піти в іншу сторону, промовляючи у прискореному темпі
- зупинитись і промовити дуже швидко і голосно

- Візьміть підзорну трубу і скажіть, куди іти далі? Так, до магнітофона

Дидактична гра «Вгадай на слух вид транспорту» по черзі педагог включає дітям запис характерних шумів і сигналів, вироблених різними видами транспорту - скрип гальм автомобіля, гудок поїзда, гудок корабля, гул літака, стукіт коліс вагона, звук працюючого автомобільного мотора. Після прослуховування фрагмента запису діти повинні визначити, якому виду транспорту відповідає характерний шум

- Давайте візьмемо фотоапарати і сфотографуємо карту. Куди далі? В середину килиму на галявину.
Мовна вправа «Що із чого?» (з м’ячем)
Машина з металу – металева машина
Літак з паперу – паперовий літак
Човник з пластиліну – пластиліновий човник
Потяг з картону – картонний потяг
Ракета зі снігу – снігова ракета
Вантажівка з дерева – дерев’яна вантажівка

Вікно зі скла – скляне вікно
Вікно з пластика – пластикове вікно
Фургон з брезенту – брезентовий фургон
Сидіння зі шкіри – шкіряне сидіння
Колесо з гуми – гумове колесо
Рейки з заліза – залізні рейки
Сидіння з хутра – хутряне сидіння

Педагог : – Добре, малята. Ви сьогодні були всі молодці і я рада вручити вам Права Пішоходів.

ЗАНЯТТЯ 28

«Подорож до Весни» (з використанням блоків З. Дьенеша)

Мета: формувати вміння дітей рахувати в межах 10, добирати відповідні цифри визначати кількість і співвідносити його з цифрою, закріплювати знання про знаки «більше», «менше», «рівність» і вміння ними користуватися. Закріплювати знання геометричних фігур (коло, квадрат, трикутник, прямокутник, вміння доводити, що вони розрізняються.
Продовжувати знайомити дітей з методикою З. Дьенеша, а саме вміти декодувати інформацію.
Розвивати мислення, увагу, кмітливість, зосередженість, помічати відмінності.
Виховувати допитливість, бажання займатися на занятті.

Обладнання: корабель (стільчики, поставлені у формі корабля), рятувальні круги, валізка з частуванням, 3 ключика, блоки Дьєнеша, картки з символами, хмаринка з краплями, знаки на липучках, паперові квіти з відповідною кількістю дітей пелюстками, обручі, камені з цифрами на звороті, картина з зображенням двох свинок.

Хід заняття:

Педагог і діти стають в коло, вітання.
Доброго ранку, любі діти!
Все відмінно в нашій групі?
Ви навколо озирніться:
Хто сумний, тому посміхніться,
А нахмуреним малюкам
Простягніть ви рученята.

Педагог: - Діти, сьогодні ми з вами вирушимо в казкову, математичну подорож до Весни. У весняному царстві багато мешканців. Всі мешканці добре вміють вирішувати різні складні задачки, розгадувати головоломки. У королеви Весни є математичний чарівний чемоданчик, в якому вона зберігає різні секрети і сюрпризи. Одного разу, об'їжджаючи всоє царство, вона втратила ключ від своєї валізки. Тепер вона просить допомогу в пошуку цього ключа і запрошує вас прийти їй на допомогу. Яку ж відповідь ви дасте? (Відповіді дітей)
– На чому відправимося в подорож?

(Діти пропонують різні види транспорту)

Педагог: На чому ми сьогодні будемо подорожувати ви дізнаєтесь, коли виконаєте наступне завдання: необхідно з'єднати крапки, поставлені на аркушах паперу по порядку. (після виконання завдання – вийшов пароплав, вихователь пропонує пройти і зайняти місця на пароплаві)

Вихователь: Отже, ми вирушаємо в подорож на пароплаві!

Там нас чекають випробування- складні завдання.

Педагог промовляє слова, а діти виконують вправи, сидячи на «пароплаві»:

«Від зеленого причалу

Відштовхнувся пароплав.

Він ступив назад спочатку, (нахил тулуба назад)

А потім ступив уперед (нахил вперед)

І поплив, поплив морем

Набираючи повний хід». (гребуть руками)

Педагог: Що це? Ми потрапили в складну ситуацію. Що може статися? Як уникнути цього? (Діти з'ясовують, що необхідно надіти рятувальний круг)

Педагог: (показує кола, вирізані з картону) Виявляється, вони спущені! Що робити? Та вони не прості, а чарівно – математичні. Кожен має своє питання. Давайте ж швидше надувати кола – відповідати на запитання.

Питання:

1. Скільки сонечок на небі?
2. Скільки очей у сови?
3. Скільки днів у тижні?
4. Скільки лапок у двох циплят?
5. Що легше мішок вати або мішок піску?
6. Скільки пальчиків у двох хлопчиків?
7. Скільки вух у трьох мишей?
8. Скільки кольорів у веселки?
9. Скільки хвостів у семи ослів? та інші.

(коло дається дитині після відповіді на питання)

Педагог: Шторм закінчився, подивіться у біноклі, що бачите? Чи Можете ви сказати, хто живе на цьому острові? (діти з'ясовують, що на острові живуть геометричні фігури, виходять з пароплава)

1 острів. «Острів фігур».

Педагог: Тут так тихо. Може це безлюдний острів. Хто ж тут живе? Які тварини тут живуть? Тільки виконавши їх завдання можна отримати ключ.
Завдання:

1. «Пригости свою тварину» (блоки Дьєнеша) – за символами.
2. Гра-атракціон «Близнюки чи свинки?» (діти діляться на дві групи і знаходять відмінності, свинка віддає дітям ключ), (сідають на пароплав)

Педагог: Пропливаємо по каналу Мовчанка.

Ігрова вправа: «Нічого не говори, а руками покажи»

Завдання:

Високо – низько

Далеко – близько

Широко – вузько

Ліворуч – праворуч

Педагог: Здається зліва з'явився наступний острів. (діти дивляться в біноклі) Чи зможете ви дізнатися, хто живе на цьому острові?

2 острів. «Цифроград»

Педагог звертає увагу на «цифровий дощик» і пропонує виконати завдання для того, щоб він припинився.

1 завдання: «Цифровий дощик» (до хмаринки на нитці прикріплені крапельки, на них – дві цифри, діти ставлять знак «більше», «менше», «рівність». Правильно поставлений знак дозволяє крапельці впасти на підлогу – відрізати. Таким чином дощик припиняється).

2 завдання: «Жива клумба» (в обручі стоїть цифра, діти під музику рухаються, по закінченні музики утворюють «клумбу» у відповідності з цифрою, цифра кожен раз змінюється, в кінці гри в одному з обручів діти знаходять ключик)

Педагог: Пропливаємо по протоці «Считалкино». (діти розповідають лічилки, в яких є рахунок)

3 острів. «Острів цікавих завдань»

Завдання: «Камені – всезнайки» (на каменях із зворотного боку позначена відповідь). Правильну відповідь можна дізнатися, зсунувши камінь з місця.

Завдання:

Народилися у нас кошенята,
Різнокольорові хлопці.

Чорний, білий, сірий, рудий

Скільки всіх кошенят під дахом?

Два їжака несли гриби
В нірку біля дороги.

Прибіг ще один

Один чотирилапий.

На їжаків ти подивися.

Скільки буде, рівне … (під каменем діти знаходять третій ключ)

Педагог: Ось ми і знайшли всі ключі!

Педагог: - Діти, Весна дуже вдячна нам за допомогу їй і що ми знайшли усі ключі.

Чемодан цей не простий,

І всередині він не порожній.

Щось у ньому стукає, дзвенить

Там сюрприз для вас лежить!

(діти добирають ключик до чемоданчика, відкривають його, там сюрприз для дітей – книжки-розмальовки)

Обговорення подорожі.

- Чи сподобалося вам подорожувати?
- Що допомогло впоратися з усіма завданнями?
- Чим було цікавіше займатися?

Квітень

ЗАНЯТТЯ 29

«Про безпеку треба дбати - правила запам'ятати» (проблемні ситуації)

Мета: вчити дітей зосереджувати увагу на небезпеці, що криється в предметах домашнього вжитку, які завдають шкоди здоров'ю та життю дитини; формувати вміння правильно поводитись у небезпечних ситуаціях за допомогою художніх творів та усної народної творчості; закріпити основні правила поводження дітей на вулиці, вдома та на дорозі під час відсутності дорослих; розвивати спостережливість, розсудливість, здатність приймати правильні рішення та робити елементарні припущення. Виховувати відповідальність та бажання дотримуватись правил безпеки.

Обладнання: чарівна паличка, ігрове поле, набір картинок до різних казок, фішки різного кольору, набір дидактичних картинок із зображенням небезпечних і безпечних для життя і здоров'я ситуацій; картки різних кольорів (червоного, білого і жовтого) в залежності від варіантів гри, картинки із зображенням медичного приладдя (термометр, бинт, зеленка), ширмочка з трьох частин (на першій зображений килимок, на другій -хлопчик, на третій приклеєна шафа з дверцятами, які відкриваються)

Хід заняття:

Педагог: Діти, сьогодні я отримала листа. Ось погляньте. Його прислала нам Фея казок.
Послухайте, що вона пише:
«Добрий день малята. Я знаю, що ви любите казки. В моїй казковій країні багато героїв потрапляє в біду, тому що но знають, як правильно потрібно поводити себе в різних ситуаціях. Навчіть їх будь ласка. Я вам надсилаю чарівну паличку, за допомогою якої ви потрапите в країну казок. До побачення, діти.»
- Діти, ви хочете допомогти казковим героям? Ну, що ж, тоді вирушаємо до країни казок. Хай чарівна паличка нам допоможе. Раз, два, три, казка з'явись! Ой, щось не виходить. Я зрозуміла в чому справа. Паличка ж чарівна і просто так нам не допоможе. Давайте спробуємо відгадати назви казок, в яких герої потрапили в біду.

Дидактична гра «Казка нас всьому навчить»

Педагог пропонує дітям покрутити чарівну стрілочку, на секторі якого кольору зупиниться вона, дитина повинна знайти малюнок з рамкою відповідного кольору та назвати назву казки. її героїв. Переказати той епізод казки, де на героя чекає небезпека. Висловити своє ставлення, придумати іншу кінцівку, співвіднести зміст казки з реальними життєвими ситуаціями.

Педагог: -Ось ми виконали перше завдання. А тепер давайте допоможемо казковим героям навчитися охороняти своє здоров’я

Гра «Небезпечно — не небезпечно»

Дітей просять визначити ступінь загрози пропонованої (дитина лазить по сходах, читає книгу, стрибає з висоти, одягнений не по погоді, кашляє на інших і т. д.) ситуації для життя і здоров’я, підняти певну картку, в залежності від небезпеки, правильно розкласти дидактичні картинки.Уважно прослухавши розповідь педагога, діти піднімають червону картку, якщо є небезпека, жовту — якщо небезпека може виникнути при певній поведінці, і білу — якщо небезпеки немає. Діти не повинні заважати один одному, при необхідності доповнювати відповіді товаришів, не підказувати і не користуватися підказками.

Гра – ситуація «Швидка допомога»

Педагог обігрує з дітьми ситуацію, коли людина порізала руку, ногу, розбив коліно, лікоть, затемпературив, коли захворіло горло, потрапила смітинка в око, пішла носом кров. По кожній ситуації відпрацьовують послідовність дій.

Дидактична гра «Чим погратись Петрику»

Хід гри: Педагог показує дітям Петрика: - Діти, Петрик залишився вдома сам і захотів погратися. Він знайшов багато різних речей, але тут є й небезпечні предмети. А де іграшки Петрик не знає. Давайте допоможемо йому покласти іграшки на килимок, а небезпечні предмети до тата й мами у шафу. Діти виконують завдання. Розкладаючи предмети, обґрунтовують свій вибір.

Педагог: – Молодці, діти, гарно відповідали. Фея Казок буде вами задоволена. Вона дарує нам за це чарівну паличку. А, вам сподобалась наша подорож?

Рефлексія

ЗАНЯТТЯ 30

«Писанка. Кольори та візерунки, традиції» (воркшоп)

Мета: формувати у дітей уявлення про українську народну писанку. Розширювати знання дітей пов'язані з культурою, ремеслом і побутом українців у минулі часи. Пояснити дітям, яку роль відігравала писанка в житті людей у давнину. Викликати у дітей бажання емоційно сприймати народну писанку, розвивати чутливість до гармонії, кольору, форми народної писанки. Учити дітей бачити і відчувати чарівний світ мистецтва, милуватися і захоплюватися ним. Розвивати інтерес і повагу до народної писанки, до минулого свого народу. Прищеплювати зацікавленість щодо вивчення історії рідного краю, витворів мистецтв українського рукоділля. Виховувати почуття захопленості й вдячності до людей творчої праці.

Обладнання: писанки, писачок, віск, свічка, розведена фарба , глина, тканина, трава, дерев'яний брусок, нитки, яєчна шкаралупа, лоза.

Хід заняття:
Педагог: Діти, сьогодні ми помандруємо у далеке минуле нашого краю, дізнаємось багато цікавого про те, як жили наші прадідусі і прабабусі.
Україна славиться різними майстрами –
Справжніми умільцями будь-якої справи:
Килими барвисті на верстаті ткати,
На гончарнім крузі з глини чаклувати,
Сорочки та скатертини гарно вишивати,
Кошики та стільчики із лози сплітати,
Вироби із дерева вправно вирізати,
Диво із заліза в кузні виробляти.

Мовленнєва гра „ Якби я був майстром…"
Діти, подивіться уважно на стіл і скажіть мені, що ви бачите (На столі лежать: глина, солома, трава (сіно), тканина, дерев'яний брусок, нитки, яєчна шкарлупа, лоза. Діти розповідають.
А зараз я пропоную вам погратися в гру «Якби я був майстром…» Вам потрібно вибрати матеріал на столі, уявити себе майстром і розповісти яку іграшку з нього ви б зробили. (Наприклад: з дерев'яного бруска – сопілку, з глини – пташку, з нитки – мотанку, з яйця – писанку). Діти розмірковують, як саме можна виготовити предмети, як їх прикрасити.

Педагог: - Діти, а яке свято наближається? (Великдень) А які атрибути цього свята ви знаєте? (відповіді дітей)
Рараз я вам розповім, як саме прийшла до нас писанка.

Писанки розписували дуже давно. Писанка народжується не з дерева, не з металу, а зі звичайнісінького яйця. Яйце було символом сонця у багатьох народів, а без сонця не існує життя.

Яйце було символом весняного пробудження та оновлення світу, символом перемоги життя над смертю. Тому ще дотепер серед народу живуть перекази про те, що саме з писанки світ почався.

Писанка, як саме яйце, є знаком життя. Тому фарбовані, мальовані яйця вважали оберегами, їх намагалися зберегти якомога довше.

– А хто розписував писанки? *(Жінки, бабусі, мами, дівчатка)*

– А як називали жінок, які писали писанки? *(Писанкарки)*

Існує декілька різновидів фарбованих яєць:

Крашанки – варені яйця, зафарбовані в один колір: жовтий, червоний, зелений, синій, фіолетовий. Їх вживали до їжі, коли розговлялися на Великдень, і використовували у великодніх забавах. Ви напевно бачили їх і їли.

Писанки – сирі яйця, з нанесеним на них символічним рисунком і зафарбовані у три – чотири кольори. Вони мали обрядове значення і в їжу ніколи не вживались. Писанку освячують в церкві і дарують, або зберігають на почесному місці протягом багатьох років. Якщо писанка випадково розбилась, рештки слід закопати.

Мальованка – це розписане яйце, малюнок та колір якого, на відміну від писанки, не підкоряється традиціям, а наноситься майстром на власний розсуд. Можна використовувати для декору.

Різниця між ними полягає в тому, що писанка традиційно має магічне, обрядове значення, а мальованка – ні.

В писанкарстві існує певний, віками вироблений набір символів, кожен з яких має своє значення. Існують також правила поєднання символів та символіка кольорів.

Символічне значення писанки складається з трьох складових частин: 1) із значення самого яйця, у якому є живий зародок півня (сонячної птиці); 2) із значення написаних на ньому символічних знаків; 3) із значення кольору писанки.

Діти, а які кольори найбільше використовують для писанок? *(Чорний, коричневий, червоний, жовтий, синій, зелений)*

Гра «Назви колір і що він означає»

Показати кольорове яйце, діти називають:

- Чорний, коричневий — символізує землю, її родючість.
- Червоний — радість, життя, надію на любов.
- Жовтий — врожай, небесні світила.
- Синій, блакитний — небо, повітря, воду.
- Зелений — весну, воскресіння природи, багатства рослинного світу.

– Діти, а які орнаменти, символи малювали на писанках? *(Рослинні, тваринні, християнські, символи сонця, безконечник, геометричні)* Так, діти, всі ці символи зустрічались на писанках.

Знаки на писанці розміщують у певному порядку. Наприклад, ми не пишемо на одній писанці оленя (*довголіття*) і грабельки(*дощик*). Бо це виходить: «На городі бузина, а в Києві дядько», всі знаки писанки повинні нести одну інформацію. Чи може, наприклад, бути сонце зеленого або синього кольору? Звичайно ні. Олень завжди пишеться білий або жовтий, бо цей знак пов'язаний з сонцем.

А тепер ми ознайомимось з традиційною технікою виконання писанки.

Інструмент яким ми пишемо писанку називається писачок або кистка. Він може бути різної форми, я пропоную вам оглянути три різні варіанти.(*діти роздивляються три різних писачки*) Але це завжди маленька лієчка, краще з міді або бронзи, закріплена на дерев'яній паличці. Писачок нагрівається над полум'ям свічки, в нього набирається розтоплений віск і починаємо роботу. Писати писачком не складніше ніж олівцем. У нас на столі є все необхідне: віск, писачок, олівець, свічка і яйце на підставці. Зараз вона вам покаже як намалювати квітку.

Техніка безпеки.

1. Розповісти дітям про небезпеку , яку може принести полум'я свічки при неправильному поводженні.
2. На заняттях писанкарства повинна панувати спокійна, доброзичлива атмосфера, обов'язкова дисципліна..
3. Діти повинні бути уважними і зосередженими, щоб не підштовхнути один одного, не перекинути свічку, не вибити яйце, бо воно має гладку поверхню і легко може вислизнути з рук. Шкода, коли розбивається майже готова писанка.
4. Свічку діти ні в якому разі не повинні запалювати самостійно. Обов'язково слід проконтролювати відстань від дитини до свічки. Чим вища свічка, тим далі її слід тримати від одягу та волосся дитини.
5. Необхідно обережно працювати з гарячим воском, тому що він при нагріванні має температуру 60-65˚С. Дитина може отримати опіки.
6. Дітям бажано передягтися в змінний одяг, обов'язково прибрати волосся .
7. Дотримуватися акуратності в роботі, щоб віск не капнув на одяг, тому що його важко прати.

Процес написання писанки виглядає так (педагог виконує разом з дітьми):

1. Нанести олівцем на яйце вибраний малюнок.
2. Розтопленим воском за допомогою писачка намалювати все, що за задумом повинно бути білим.
3. Опустити в, наприклад, жовту фарбу. Вийняти яйце і обсушити паперовою серветкою
4. Писачком намалювати все, що повинне бути жовтим.
5. Пофарбувати, наприклад, в зелений колір.
6. Повторювати малювання і фарбування, доки всі кольори не будуть нанесені. Кольори наносити від найсвітлішого (найчастіше жовтий) до найтемнішого за задумом. Слід враховувати наслідки поєднання кольорів – кожна наступна фарба не змиває попередню, а зливається з нею. Саме

тому, якщо вам потрібно , наприклад , лише пару дрібних деталей пофарбувати в зелений колір, краще не опускати все яйце в фарбу, а нанести краплі фарби в потрібних місцях сірником.

7. Коли фарбування закінчене, писанку промокнути серветкою,обсушити декілька хвилин і обережно нагріваючи над полум'ям свічки восковий малюнок, зняти віск паперовою серветкою.
8. Писанка готова, можна помилуватися і показати друзям.

ЗАНЯТТЯ 31

«Квітник» (гра-стратегія)

Мета: розширювати знання дітей про працю дорослих та дітей навесні. Розвивати вміння діяти злагоджено й за алгоритмом. Навчати аналізувати та аргументувати свої рішення та судження; формувати вміння домовлятися та працювати в команді, готовність дослухатися до чужої думки

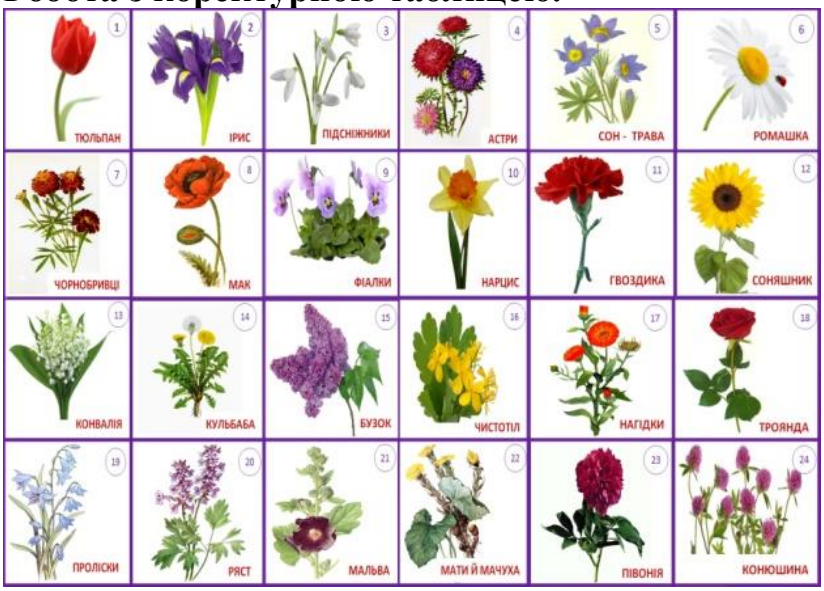
Обладнання:

Хід заняття:

Вправа на включення.
Педагог заносить в групу букет квітів. Діти роглядають та милуються ним. Педагог пропонує прикрасити ділянку дитячого садка, організувавши квітник.

Робота з інтелектуальною картою «Квітник».
Діти працюють у командах за таким алгоритмом:
- обговорити план дій — визначити місце квітника, його форму, створити умови для висаджування квітів;
- визначити, які квіти висаджувати в квітнику, створити план розміщення квітів (які, де, скільки); обрати необхідне обладнання (яке, скільки);
- розподілити обов'язки (хто чим буде займатися).

Робота з коректурною таблицею.



Діти мають знайти в коректурній таблиці речі, які потрібні для створення квітника; квіти, які розмножуються насінням, цибулиною, корінням.

Дидактична гра «Добери насіння до квітки».

Практична діяльність: висаджування квітів різними способами (насінням, цибулинами, коріням) та організація довготривалого спостеження за їхнім ростом.

Рефлексивне коло. Завершивши роботу діти разом із педагогом обговорюють труднощі та досягнення.

- Чи задоволені ви результатом? Чому?
- Що вам найбільше сподобалось робити?
- Чи вдавалось працювати в команді злагоджено?

ЗАНЯТТЯ 32

«Подорож у світ комах» (заняття з використанням леп-бука)

Мета: закріпити знання дітей про комах, особливості їх розвитку, користю, яку приносять деякі з них. Вчити дітей дбайливо ставитися та піклуватися про комах. Розвивати вміння дітей бачити ознаки подібності та відмінності і виражати їх у мовленні. Розвивати логічне мислення, зв'язне мовлення, бажання прагнути досягти правильного результату, вміння уважно слухати відповіді своїх товаришів. Продовжувати формувати екологічну культуру, вміння бачити красу рідного краю. Розвивати інтерес до живої природи, вміння бачити її красу.

Обладнання:

Хід заняття:

Педагог: - Діти, давайте швиденько утворимо коло єдності та позитивної енергії, яка передає кожному через долоньки тепло наших сердець. Й побажаємо один одному успіху. (Разом: Ми бажаємо всім успіху!).

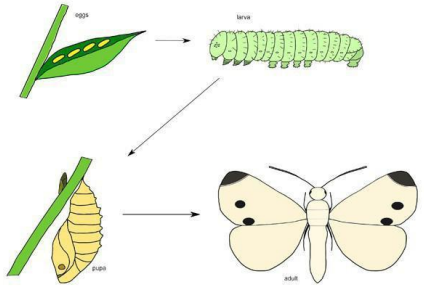
Сьогодні ми з вами буде грати з нашою текою «Леп-бук». Візьміть теки в руки і скажіть, яка тема на нас чекає? (комахи)

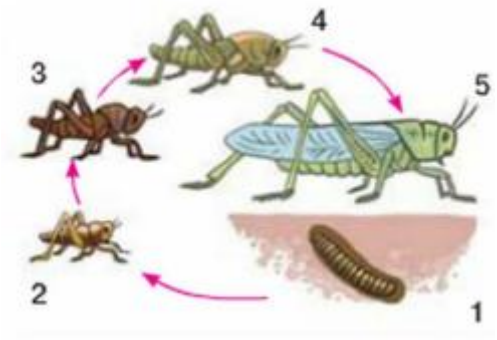
1 завдання – «Комахи: так чи ні?»

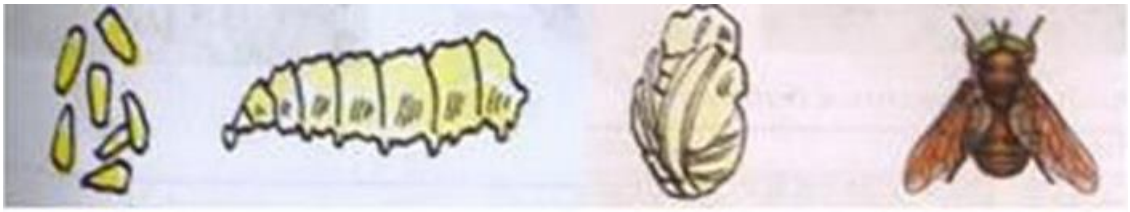
Педагог прононує дітям дістати з конверта картинки із зображенням різних істот. Дітям необхідно знайти сред них комах та назвати їх.

2 завдання «Стадії розвитку комахи»

Варіант 1 – з'єднати послідовно стрілочками стадії розвитку комахи

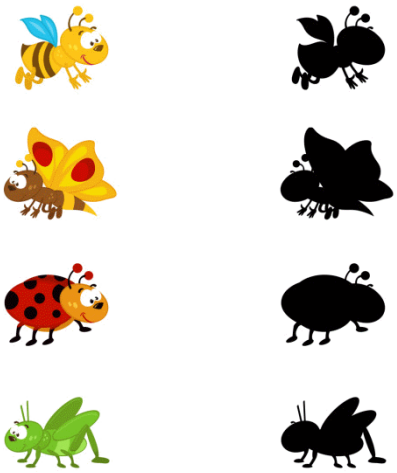






Варіант 2 – дидактична гра «Що за чим?»

3 завдання «Знайди тінь»
Педагог пропонує дітям з’єднати, обо накласти одне на одне зображення комах



Фізкультхвилинка «Комахи над лугом»

Жу-жу-жу - дзижчить бджола, - Діти розставляють руки в сторони,
Я лечу здалеку. ритмічно помахують руками.
Зу-зу-зу - комар пищить - Указателные пальці виставляють
Вкусити скоріше поспішає вперед, інші піднімають,
роблять ритмічні викиди рук
поперемінно вперед.
Уф-уф-уф - як паровоз, - ритмічно притупують ногами.
Джміль пихкає, - пилок повіз.
Жук гуде: гу-жу, гу-жу. - роблять ритмічні удари.
Я будь-якого розбуджу.

3 завдання «Користь-шкода»

Діти розповідають про те що їдять комахи. Наступне завдання – викласти на стрічку червоного кольору комах, які приносять користь, на жовту- які шкодять розлинам та живим істотам.

3 завдання - гра «Четвертий зайвий»

Педагог пропонує дітям взятии карточки, на яких знаходиться по 4 зображення (жук, бджола, мураха, кішка; слон, метелик, джміль, гусінь; сонечко, комар, тарілка, бабка; ялинка, тарган, муха, коник; павук, метелик, комар, ліжко) Необхідно знайти зацве та пояснити свій вибір.

Педагог: - Ось наша гра дійшла кінця. Давайте поаплодуємо собі за роботу та оцінимо свої старання. Покажіть, які враження у вас від заняття.(Можна жестами, смайликами). Порівняйте свою роботу з комашкою. Сьогодні я був, як… (бджілка сонечко, мурашка, метелик.)
- Ну а зараз я пропоную заглянути в кишеньку, яку ми з вами не відкривали. (Діти знаходять метеликів і прикрашають ними вікна).

Травень

ЗАНЯТТЯ 33

«Природа-наш друг» (Настільна гра – лабіринт)

Мета: Формувати у дошкільників екологічну культуру, сприяти виробленню активної життєвої позиції. Закріпити правила поведінки у природному середовищі, знання про рослини та тварин. Привернути увагу до необхідності шанобливого ставлення, збереження та охорони природного середовища. Розвивати логічне мислення, увагу, швидкість дій. Формувати вміння працювати гуртом, своєчасно допомагати товаришеві, спілкуватися один з одним.

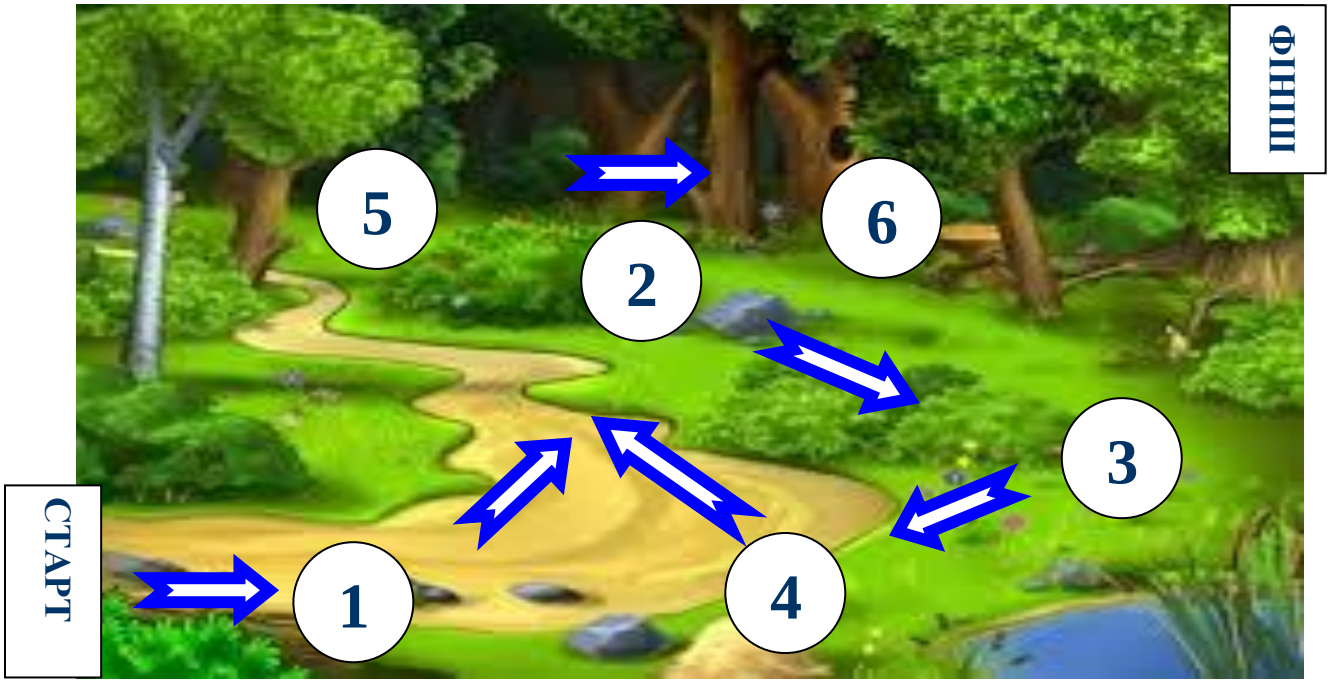
Обладнання: ігровий кубік, ігрове поле, конверти із завданнями, частини картини (пазли), паспорт «Юний еколог».

Хід заняття:

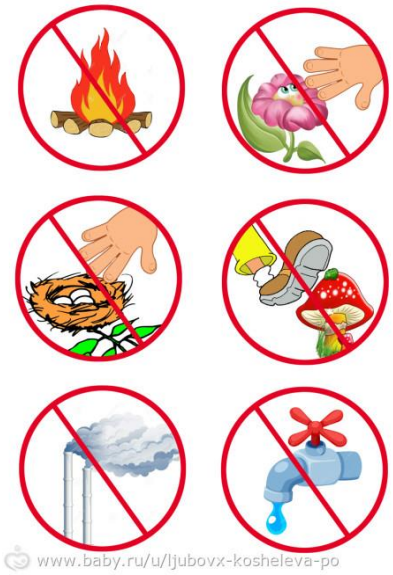
Педагог: - Діти, сьогодні на нас чекає незвичайна подорож. Давайте ми з вами зазирнемо в наш таємний куточок і поглянемо, що там знаходиться.

У куточку усамітнення діти знаходять настільну гру – лабіринт.

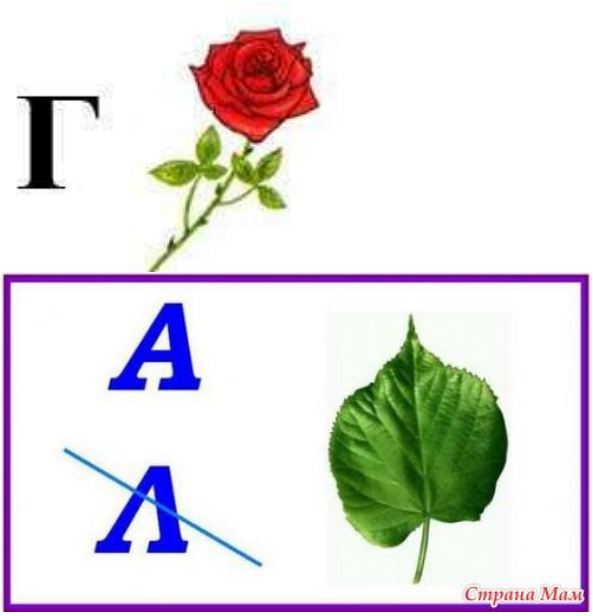
Педагог: - Погляньте, ця гра не звичайна. Вам необхідно пройти цей лабіринт, виконати завдання та знайти елементи пазла. Рухатися завданнями лабіринту нам допоможе ось цей чарівний кубік. Розпочинаємо.



1. Завдання – Екологічні знаки. Педагог пропонує дітям взяти по одному знаку і розповісти, що він означає.



2. Завдання – Відгадай ребус



3. Завдання Добери кольори до пори року. На магнітну дошку прикріплюється картинка із зображення 4 пір року. Діти беруть квадрати різного кольору та закріплюють на ту картинку, якій відповідає цей колір. Свій вибір діти обов’язково пояснюють.

4. Завдання – Котись, котись, колечко.

Педагог повідомляє дітям, що квіти перетворилися на букви. Для того, щоб на галявині знов з’явилися квіти, необхідно букви перетворити на слова. Діти почерзі беруть фішки-картинки, згадують назву квітки, яка починається зі звука, що позначає зображена буква. Для перевірки – перегортають картинку – з іншої сторони зображення квітки.

5. Завдання – Хто заховався. Дітям пропонується впізнати тварину по її тіньовому зображенню (можно дібрати кольорову картинку до тіньового зображення).

6. Завдання – Весела сімейка. Дітям пропонуються картинки із зображенням тварин. Необхідно продовжити ряд слів:
Лис – лисиця - лисенятко;
Вовк – вовчиця – вовченятко;
Ведмідь – ведмедиця – ведмежатко і т.д.

Педагог: - Діти, ми з вами дійшли до фініша. У нас вже є усі частини пазла, давайте його складемо. Діти склають і отримують зображення.

Як ви гадаєте, що означає ця картина? (Відповіді дітей). Обговорення.
Вручення паспортів «Юний еколог»

ЗАНЯТТЯ 34

Подорож на машині часу

Мета: Дати можливість зрозуміти значимість і важливість свого минулого, теперішнього і майбутнього. Показати, що можна придбати, роблячи той чи інший вибір.

Обладнання: листи № 1, 2, 3 в конвертах, магнітофон і запису для ходьби і для виконання «малювання», папір формату А4, олівці на кожного.

Хід заняття:

1. Хвилина зустрічі.

Привітання в колі, придумати римування з дітьми.

Педагог: Є люди, яким подобається згадувати, що було, тобто жити в минулому. Є люди, які весь час мріють, живуть у майбутньому. Сьогодні ми спробуємо розібратися в цих питаннях, але спочатку - познайомимо всіх з листами, які листоноша доставив на нашу адресу.

Лист 1:

«Здрастуйте, діти! Ми ваші ровесники з іншого міста. Ми потрапили в неприємну ситуацію і просимо нам допомогти.

Одного разу ми побачили в магазині гарну фарбу і вирішили, що нею можна пофарбувати пісочницю нашої групи. Завідуюча нас похвалила. Вона сказала: «Фарбуйте тільки веранду» - це наше правило.

Ми пофарбували веранду. Вийшло дуже красиво! Але фарба ще залишилася: зелена і червона. І ми пофарбували нею гараж старої людини, думаючи, що допомагаємо йому. Але він побачив і став нас лаяти. Всі незадоволені, що ми так зробили. І ми самі теж тепер засмучені.

Дивно... Може, ви зрозуміли, чому? Відповідайте нам! ».

Лист 2:

«Пишуть вам 7 козенят. Доброго дня. Раніше, коли ми були маленькими, і за нас все робила мама-коза, все було просто. А зараз багато треба робити самим. Ми встановили чергування. Але в 1-ий день таке почалося, особливо, коли обговорювали, що готувати на обід. Усі так кричали про назви страв, що чергові нічого не зрозуміли, і ми залишилися голодними. У чергових заболіла голова. Мама скоро повернеться з відрядження, а її годувати нічим. Може бути, ви знаєте, що робити в такій ситуації? Чекаємо відповіді, заздалегідь спасибі, семеро козенят».

Педагог: Отже, щоб швидше відповісти на листи, пропоную розділитися на 2 групи і придумати відповіді 2-м адресатам. Потім обговоримо відповіді і, якщо буде необхідність, внесемо зміни.

У микрогруппах активно діють всі діти, неможливо «відсидітися» при обговоренні. Рефлексія командної роботи: Кому вдалося зробити обговорення цікавим? Хто був говіркішими, але іноді заважав своїми розмовами? Хто створив доброзичливу обстановку?

3. Гра «Далеко - близько» (допомогти відчути складність переживань та їх відстеження, коли стежиш за виконанням інструкції (використовується музика).

Педагог пропонує виконати два завдання:

а) Спочатку під музику треба ходити, не дивлячись один на одного і дотримуючись велику відстань. Дивитись тільки під ноги. Обов'язково дотримуватися інструкції.

б) рухатися по кімнаті, але з закритими очима і намагаючись опинитися якомога ближче один до одного. Робіть це спокійно і запам'ятовуйте свій стан.

Педагог стежить за станом учасників. І, якщо потрібно, дає додаткові інструкції.

Під час обговорення педагог допомагає зробити висновок, що іноді дуже складно щось відчувати або переживати, якщо ти стежиш за виконанням інструкції.

4. Вправа «Маляр»

Педагог: (розслаблення, спокійна музика). Закрийте очі і уявіть великий аркуш паперу. Самі визначте його розміри. Покажіть їх руками в повітрі. А ще у вас чарівна кисть. Відчуйте її. Вона чарівна. Тому що рухається самостійно. Уявіть, вона вже почала малювати. Спробуйте допомогти їй: Нехай твої руки рухаються разом з нею.... Як вони будуть малювати: розмашисто, впевнено або маленькими мазками? Що буде малювати твоя кисть? Щось знайоме або загадкові лінії, плями? Цікаво, куди поведе кисть твою руку? Спробуй розслабитися і стежити за нею.

Після вправи сідають у коло і потрібно небагато (1,5-2-хв.) помовчати, згадуючи яскраві відчуття.

5. «Казка про машину часу».

Педагог розповідає: «В одній країні у кожного жителя була своя машина часу. Але всі нею користувалися по різному. Одні подорожували тільки в минуле, їм подобалося згадувати і не думати про те, що їх чекає. Інші тільки в майбутнє подорожували, їм не хотілося згадувати те, що було, і вони зовсім не хотіли думати про сьогодення. Але були в цій країні люди, які жили тільки цим, вони не розуміли тих, хто згадував весь час; і тих, хто мріяв і мріяв. Над ними стали сміятися. Їх машини часу затягнуло павутиною.

Жив у цій країні один хлопчик, звали його Тім - цікавий. В його родині подорожували тільки в минуле. Він з цим не міг миритися. Одного разу Тім пробрався у гараж, змастив усі важелі і злітав у майбутнє, через кілька днів повернувся і його розповідями про прекрасне загадковому майбутньому не було кінця. Його розповіді порушили цікавість у інших людей, і вони ризикнули подорожувати в інший час. Але важелі машини рухалися тільки в одну сторону, як вони звикли. Всі махнули рукою. І лише наполегливість деяких досягло мети. Вони самі вибрали час і місце, де їм хотілося б побувати...

Обговорення:

- Як би ви поступили з машиною часу?
- Які яскраві відчуття ви пригадуєте з минулого?

6. Гра «Карусель».

Педагог управляє переходами і допомагає дітям налаштуватися один на одного при кожній новій зустрічі.

2 кола - внутрішній і зовнішній. «Зараз буде працювати зовнішнє коло. Розкажіть своєму партнеру, що ви хочете знайти для себе в майбутньому.

Спасибі! Попрощайтеся, і зовнішній коло робить крок вправо: нові руки - нова зустріч.

Зараз працює внутрішній коло - куди б ви відправилися на машині часу і чому?»

Можливо 6-7 переходів, де учасники виконують: одні - роль слухачів, а другі - розповідають про значущість минулого, теперішнього і майбутнього.

7. **Малювання «Три дзеркала»**.

Педагог**:** спробуйте намалювати себе в минулому, теперішньому, майбутньому, використовуючи колір дзеркал. Подивіться уважно, не поспішайте. Використовуються: аркуш паперу розміром А4 і олівці.

У блакитному дзеркалі - якою є; в зеленому - яким був; у червоному - яким хочеш стати.

Обговорення: Ваші відчуття при малюванні різного часу? Що легше малювати? Чому?

Хвилина прощання.

ЗАНЯТТЯ 35

«День весняних квітів, або Аромати весни » (математичний віночок)

Мета: закріпити знання послідовності цифрового ряду, вміння утворювати множину предметів за певними ознаками, рахувати предмети, закріпити знання геометричних фігур. Навчати встановлювати причинно-наслідкові зв'язки.

Розвивати логічне мислення, увагу, пам'ять, кмітливість, творчі здібності дітей. Виховувати патріотичні почуття, національну свідомість, любов до Батьківщини

Обладнання: паперові квіти, різнокольорові стрічки, предметні картинки із зображенням квітів, карти-схеми та роздавальний матеріал до них.

Хід заняття:

Вправа на включення:
Гра «Так - ні». Педагог заносить зачинену коробку, у ній — квітка. Діти мають угадати, що в коробці, ставлячи педагогу запитання на кшталт: живе - неживе; у повітрі, на землі, у воді; бігає, стрибає, знаходиться на одному місці; велике - маленьке. Педагог запитує дітей:
-Бути квіткою — добре чи погано?
-Чи можна порівняти людину з квіткою?
- На яку квітку ти схожий?

Педагог: - Здавна повелося, що традиційний український вінок має бути з 12 квіток, кожні з яких надано певного символічного змісту. Ми спробуємо також зібрати вінок з квітів (вирізаних), але для цього нам треба буде розв'язати різноманітні завдання, (квіти з цих завдань треба вивішувати на дошку, щоб вийшов віночок). А ще ми будемо вплітати в наш віночок стрічки і дізнаємося про їх символичну роль.

1 квітка – перше завдання
Дидактична гра: «Порівняння» — діти мають продовжити словосполучення: гордовитий, як... *(троянда),* гарна, як ...*(маків цвіт),* в'ється, як... *(барвінок),* колюча, як... *(шипшина);*

Діти отримують першу стрічку. Перша стрічка коричнева - символ землі

2 квітка – друге завдання

«Збери квітку» — на картках-схемах указані основні характеристики квітки:
- 1, 2, 3, 4, 5 — кількість пелюсток;
- ↓ ↑— великі чи маленькі пелюстки;
- □ ● △ — форма пелюсток;

— колір квітки.

Друга стрічка фіолетова - символ мудрості

3 квітка – третє завдання
«Знайди цифру,що загубилася» Діти визначаються пропущені в кружечках – серединках квітів- цифри).

Наступна стрічка рожева - символ щирості привітності

4 квітка – четверте завдання

Робота з предметними картинками.
Гра з двома обручами «Розділи на групи». Діти створюють множини із квітів за однією чи двома ознаками розмір, форма, колір, однорічні та багаторічні болотні, лісові, лугові; культурні та дикі. Рахують квіти в кожній множині.

Діти отримують червону стрічку - колір добробуту та достатка

5 квітка – п'яте завдання

Дидактична гра «Магазин квітів». Купити рослину можна тільки після описання загаданої квітки.

Педагог передає дітям дві стрічки - Блакитну- символ неба та жовту - колір сонця

Педагог: - Ось ми і виконали усі завдання, зібрали квіти та стрічки, дізналися про значення кожної з них. Я пропоную вам сплести віночок, який ми повісимо у роздягальній кімнаті. Ввечері ви розповісте батькам про завдання, які ми виконували та про символічне значення кожної стрічки нашого віночка.

ЗАНЯТТЯ 36

«Мандри їжачків» (освітня подорож)

Мета: Ознайомити з навколишніми рослинами, мешканцями водойм, їхніми особливостями, активізувати власний досвід, розвивати асоціативне та образне мислення, вчити фантазувати, уявляти події сюжету, милуватися природою, навчити бачити красу навкруги.

Обладнання: мультимедійний проектор, презентація, ємності для води, кольорові палички, «пруд» із сміттям, вудочки, макет акваріуму, паперові рибки

Хід заняття:
Педагог: - Діти, подивіться який сьогодні чудовий день. Пам'ятаєте, я вам розповідала казку про родину Їжачків (за К.Крутій).
Пригадайте, скільки їжачків у родині? Як їх звуть? (Тато — їжак Пих, мама — їжачиха Жужа і синочок — їжаченя Жора.) Їжачки зібралися на прогулянку і запросили нас скласти їм компанію. Згодні?
Нас з вами чекає незвичайна подорож. Ми з вами відправляємося в справжнісінький похід на ставок.
Як ви гадаєте, що нам знадобиться в подорожі.

Гра «Що нам потрібно»
Педагог пропонує дітям обрати предмети, які можуть знадобитися у поході.

Педагог: - Ось ми з вами зібралися і вирушаємо в путь. Уважно роздивляйтеся все навкруги, спостерігайте, прислуховувайтеся до звуків природи… Літо — пора пригод і сюрпризів. Скільки краси навколо! Скільки приємних звуків, ароматів, відчуттів! А яке ж літечко яскраве і різнобарвне! Роздивіться навколо, прислухайтеся, відчуйте літо!
Що красивого ви бачите навколо?
Які звуки чуєте? Що так звучить? Яких літніх звуків ви не почуєте в інші пори року?
Знайдіть якомога більше барв навколо. Якого кольору найбільше? Чому?
Яких комашок можна побачити влітку? Спробуйте їх знайти. Чим вони займаються? Яких комашок можна почути, а яких ні?
Як світить сонечко? Чим літнє сонечко від зимового відрізняється? Чим літо вам подобається?

У нас в дитячому садочку є дуже красиві квіти. Вони схожі їжачків: такіж ж колючі як їхні голочки. Ви здогадалися, як вони називаються? (троянди)
Вправа на емпатію «Я – квітка»
Діти уявляють себе трояндою та описують.
Запитання:
Якого кольору бувають троянди?
Чим особлива ця квіточка?

Чи подобається вам троянда? Чим саме?
У троянди є двоюрідна сестричка. Вона може рости і на дачі, і в лісі. Сестричка троянди не така ніжна та вишукана, як троянда, але дуже мила і теж красива. А ще плоди цієї рослини ми використовуємо в чай. Як називається ця рослина? (шипшина).

Педагог: - Діти ми з вами дісталися ставка. Давайте згадаємо правила поводження на водоймі.
Мільтимедійна презентація «Чого не можна робити на водоймі». Діти переглядають та обговорюють правила (купатися тільки під наглядом дорослих, не можна купатися у незнайомому місці, під час купання не можна хватати друг друга за руки, ноги та інші)
Педагог: -Діти, подивіться скільки бруду в нашому ставку. (у великому тазу на дні лежать різні предмети)
Завдання- есперимент «Очисти ставок від сміття». Педагог пропонує дітям зібрати усе сміття. Для цього діти використовують різні предмети (магніт, сачок, великі щипці тощо) та пояснюють свій вибір.
Які предмети ми виловили за допомогою магніта? Чому?
Які за допомою сачка? Щипців?

Досліди з водою.
Дослід 1. «Візьми» воду в руку, чи можна це зробити.
Дослід 2. Налити воду на тверду поверхню, що станеться. Яку властивість води спостерігаємо.
Дослід 3. Якого кольору вода. Покласти у склянку з водою кольорові палички. Чи можна їх побачити крізь воду.
- Діти, а як ви думаєте, чи можна мати частину водойми у себе дома? (відповіді дітей)
-Правильно, це дійсно акваріум. У кого є вдома акваріум? (відповіді дітей). А що ви робите з ним?

Педагог:- Діти, я пропоную зробити нашим їжачкам подарунок. (педагог виносить акваріум зроблений з коробки, але ж в ньому немає рибок)
Давайте зробимо рибок. Діти виготовляють рибок, прикріплюють до акваріуму.

Педагог: -Ось ми з вами і побували на ставку. Час повертатися додому.

Рефлексія