

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 27 «Звоночек»
муниципального образования
город – курорт Анапа**

**Методическая разработка
по использованию макета режиссёрской игры
«Придумай сказку»**

**Соавторы:
Вдовина Елена Петровна, воспитатель;
Сидорова Наталья Николаевна, воспитатель.**

**Анапа
2020 г.**

Содержание:

№ п/п	Наименование раздела	Стр.
1.	Введение	4
2.	Основная часть	5
2.1	Цели и задачи режиссёрской игры «Придумай сказку»	5
2.2	Общая характеристика режиссёрской игры. Классификация режиссёрских игр.	6
2.3	Применение педагогических технологий при организации режиссёрской игры «Придумай сказку»	7-9
2.4	Технология изготовления режиссёрской игры «Придумай сказку»	9-10
3.	Перспективный план мероприятий по изготовлению и организации режиссёрской игры «Придумай сказку»	11
4.	Условия реализации макета режиссёрской игры «Придумай сказку»	12
5.	Перечень используемого оборудования	13
6.	Заключение	13
7.	Список литературы	14
8.	Приложения	15-25
	Приложение 1 Технология изготовления макета режиссёрской игры «Придумай сказку»	15-16
	Приложение 2 Изготовление атрибутов к режиссёрской игре	17-22
	Приложение 3 Варианты режиссёрских игр	23-25

Пояснительная записка

«Придумай сказку» - режиссёрская игра, в которой дети играют в настольный театр игрушек, картинок; в театр на ковровом коврике. В эту игру может играть один ребёнок или несколько детей в возрасте от трёх до пяти лет. Играя персонажами из сказок, мелкими игрушками диких животных, картинками, дети самостоятельно придумывают мизансцены, организуют пространство, исполняют все роли или просто сопровождают игру текстом. Воспитателю следует участвовать в этой игре равным, а не управлять ребёнком или несколькими детьми. Воспитателю не следует торопить ребёнка для следующего игрового действия, но надо стараться удерживать темп так, чтобы ребёнок сыграл сюжет до конца. Ребёнка не нужно укорять, если он не придерживается правильного сюжета, а разыгрывает сказку по-своему. Режиссёрская игра «Придумай сказку» позволяет развивать воображение и фантазию, активизировать словарь, совершенствовать звуковую культуру речи, тренировать память и образное восприятие, активизировать мышление, знакомить с окружающим миром, развивать моторику рук, проявлять любознательность, развивать способность придумывать новые сказки, соединять сказочные события с реалистическими, формировать простейшее образно-выразительное умение (имитировать характерные движения сказочных животных), обучать элементам образных выразительных средств (интонации).

1. Введение

Для ребёнка игра – это жизнь. Игра – один из сложнейших, а в жизни ребёнка и важнейших видов деятельности. Действительно, ребёнок не может без игры. Отсутствие активной игровой деятельности приводит к серьёзным нарушениям личностного развития ребёнка. Психологи определяют игру, как особый вид деятельности ребёнка, в котором закладываются основы труда и обучения, приводящие к качественным изменениям психики. Детская игра, как форма деятельности, сложилась исторически. В древнем обществе для обеспечения выживания дети повторяли действия взрослых. В ходе воспроизведения они приобретали знания, усваивали отношения между явлениями внешнего мира. По мере усложнения жизни усложнялась и игра детей. Игра превращается в средство целенаправленного воспитания детей. В психологии существуют спорные точки зрения на происхождение сложной детской игры. Например, немецкий учёный К. Гросс видел в игре исключительно упражняющую функцию. Другой учёный, К. Бюлер, считал, что стремление к игре поддерживается эмоциональным удовольствием от повторения одних и тех же действий. Ф. Бойтендаик связывал основные особенности игры с характерными чертами поведения, свойственными растущему ребёнку. Играя, ребёнок сталкивается с изменениями окружающего мира, как следствием своей игры. Это формирует у него потребность оказывать активное воздействие на окружающие предметы, развивает у него интеллектуальные, моральные, волевые качества. Формируется личность в целом.

Большое значение в развитии ребёнка имеет режиссёрская игра. Детям младшего дошкольного возраста интересны игры с предметами, небольшие инсценировки. В режиссёрской игре проигрывается воображаемая ситуация, которая создаётся по инициативе самого ребёнка или небольшой группы детей. Ребёнок берёт на себя две роли: роль режиссёра, который придумывает сюжет и роль актёра, который исполняет несколько ролей. В режиссёрской игре сюжеты берут из литературных произведений. Игра имеет начало и конец. В любом возрасте в сказках можно открыть что-то сокровенное и волнующее. Слушая сказки, дети накапливают жизненные ситуации, которые потом могут воспроизводить в режиссёрской игре. Сказку дети могут придумать сами, опираясь на один из этапов:

- Преобразование известной сказки.

2.Основная часть

1.2.Цели и задачи режиссёрской игры «Придумай сказку»

Цель:

Развитие умений сочинять и рассказывать сказки.

Задачи:

Воспитательная:

-Воспитывать устойчивый интерес к театрально-игровой деятельности.

Развивающая:

- Формировать простейшие образно-выразительные умения: имитировать характерные движения сказочных животных.

- Вырабатывать правильный темп речи.

-Развивать диалогическую форму речи, восприятие, внимание, память, воображение.

Обучающие:

- Обучать элементам образных выразительных средств: интонации, мимике, пантомиме.

- Совершенствовать артистические навыки детей.

- Расширять представления детей об окружающих их предметах.

Пополнять и активизировать словарь детей.

Интеграция образовательных областей:

- речевое развитие;
- познавательное развитие;
- социально-коммуникативное развитие.
- художественно-эстетическое развитие;

2.2. Общая характеристика режиссёрской игры. Классификация режиссёрских игр.

Режиссёрская игра—это игра с мелкими предметами, которыми ребёнок манипулирует, как режиссёр. В роли режиссёра, ребёнок сам придумывает мизансцены, организует пространство. В роли актёра исполняет все роли или просто сопровождает игру дикторским текстом. В режиссёрской игре играет один или несколько детей. Играющие говорят за выбранных персонажей, озвучивают их действия. Дети могут выбрать свободный сюжет, а могут придумать сказку, создать ситуацию на основе известного им литературного, сказочного произведения. Играть могут в игровом уголке, на ковре, за столом. За столом удобно размещать мелкие игрушки, игровое пространство находится между воспитателем и ребёнком. Игра способствует речевому развитию малышей. Во время чтения воспитателем сказок, стихов, рассказов дети слышат много новых слов, ему становятся понятными более сложные фразы, выражения, игровые ситуации. Играя с игрушкой, ребёнок придумывает, проговаривает ситуацию игры, употребляет новые слова. Воспитателю следует анализировать навыки игровой деятельности детей. Обращать внимание на согласованность рассказывания и игровых действий на протяжении всей игры; сохранению целостности сюжета; учёту ребёнком сказочного пространства на игровом поле; умению отметить начало и конец игры проговариванием сказочным формам.

Существует два вида режиссёрских игр:

- 1) Настольный театр игрушек, картинок;
Сейчас появляются и другие виды настольного театра: баночный театр, вязаный театр, театр коробочек и др.
- 2) Стендовые игры:
 - Стенд-книжка;
 - Теневой театр;
 - Театр на фланелеграфе, ковролинографе, магнитной доске.

2.3. Применение педагогических технологий при организации режиссёрской игры «Придумай сказку»

Предлагаем несколько вариантов использования нашего макета в образовательной деятельности детей.

Организация режиссёрской игры по мотивам кумулятивных сказок: «Репка», «Колобок», «Теремок».

1. Рассказывание сказки перед сеансом.
2. Знакомство детей с игрушками.
3. Предложение: «Сыграем сейчас в то, что в этой сказке когда-то случилось».
4. Определение перед ребёнком кругового пространства жестом, на расстоянии вытянутой руки: «Здесь сказка будет жить».
5. Обозначение: «Скажи или позвони в колокольчик, когда сказка должна начаться».
6. Когда ребёнок отмечает начало сказки, воспитатель начинает рассказывать: «Жили – были...»
7. Недосказав, обращается к ребёнку, чтобы тот продолжил сам.
8. Помогает ему при затруднениях:
 - ✓ *Подает игрушку, если он забывает сопровождать рассказ действием;*
 - ✓ *В повествовательной и ролевой речи продвигает сюжет вперед;*
 - ✓ *Просит ребёнка отметить не только начало, но и конец сказки;*

Воспитателю следует участвовать в игре на равных, а не управлять ребёнком.

Вот какую сказку придумали дети, играя с данным макетом:

Нашёл медведь в лесу корень у дерева. Вырос корень большой – пребольшой. Стал медведь корень тащить: тянет – потянет – вытянуть не может. Позвал медведь волка. Волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытянуть не могут. Позвал волк лису. Лиса за волка, волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытянуть не могут. Позвала лиса зайца. Заяц за лису, лиса за волка, волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытянуть не могут. Позвал заяц лягушку. Лягушка за зайца, заяц за лису, лиса за волка, волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытянуть не могут. Позвала лягушка мышку. Мышка за лягушку, лягушка за зайца, заяц за лису, лиса за волка, волк за медведя, медведь за корень – тянут – потянут, вытащили корень!

Организация режиссёрской игры по мотивам волшебных сказок: «Волк и 7 козлят», «Маша и медведь», «Гуси-лебеди», «Петушок – Золотой гребешок», «Красная шапочка».

1. Рассказывание сказки перед сеансом.
2. Рассматривание игрушек.
3. Рассматривание игрового поля.
 - ✓ «Здесь сказка будет жить...»
 - ✓ «Что находится на поле?...»
 - ✓ «Найди место, где растут деревья»

- ✓ «Найди место, где находится озеро»
- ✓ «Найди место, где живёт?...» (Зайчиха...)
- ✓ «Расставь игрушки вместе с домиками» (если ребёнок ставит дом героя и врага слишком близко друг к другу, он столкнётся с трудностями при проигрывании сюжета, так как нет пути для персонажа из одного пространства в другое).

4. Просим ребёнка дать команду для начала игры.

Сказка, придуманная детьми, в ходе игры с данным макетом:

Жила – была зайчиха. Был у неё зайчонок. Собрались раз медвежонок и мышонок в лес поиграть. Пришли звать с собой и зайчонка.

- Мама - Зайчиха, - говорит зайчонок, отпусти меня в лес с друзьями!

Зайчиха отвечает:

- Иди, только смотри от друзей не отставай, а то заблудишься. Пришли друзья в лес, стали играть. Вот зайчонок – деревце за деревце, кустик за кустик – и ускакал далеко от друзей. Стал он стучать лапами по дереву, а медвежонок и мышонок его не слышали. Спрятался он под деревом, а там лисья нора была. Вернулась вечером лиса, увидела зайца, обрадовалась.

-Ага, говорит, - теперь не отпущу тебя! Будешь у меня жить. Погоревал зайчонок, да ничего не поделаешь. Стал зайчонок думать, как от лисы убежать. Кругом лес, в какую сторону бежать – не знает, спросить не у кого... Думал он, думал и придумал.

-Лиса, лиса, отпусти меня на денёк к зайчихе: я угощение отнесу.

-Нет, говорит лиса, ты в лесу заблудишься. Давай угощение, я его сама отнесу. А зайчонку этого и надо! Собрал он ягод, достал большой - пребольшой короб и говорит лисе:

-Вот смотри: я в этот короб положу ягоду, а ты отнеси её зайчихе. Да помни: короб по дороге не открывай, ягоду не вынимай. Я на дубок влезу, за тобой следить буду.

-Ладно, - отвечает лиса, - давай короб! Зайчонок говорит:

-Выйди из норы, посмотри, не идёт ли дождик! Только лиса вышла из норы, зайчонок залез в короб, а на голову себе блюдо с ягодой поставил. Вернулась лиса, видит – короб готов. Взвалила его на спину и пошла к зайчихе. Шла – шла, устала и говорит:

-Сяду на пенёчек,

Съем ягодок пяточек!

А зайчонок из короба:

-Вижу, вижу!

Не садись на пенёк,

Не ешь ягодок пяток!

Неси зайчихе!

- Вот какой глазастый, - говорит лиса, - всё видит! Подняла короб и пошла дальше. Шла – шла, остановилась и говорит:

-Сяду на пенёчек,
Съем ягодок пяточек!

А зайчонок из короба опять:

-Вижу, вижу!
Не садись на пенёк,
Не ешь ягодок пяток!
Неси зайчихе!

Удивилась лиса:

- Высоко зайчонок сидит, далеко глядит!

Пришла лиса к зайчихе, поставила короб у дерева. А волк увидел короб, стал у лисы просить ягодой поделиться. Пока лиса с волком спорили, зайчонок убежал к маме зайчихе и спрятался. Мама зайчиха обрадовалась. Стала зайчонка обнимать, целовать.

Организация режиссёрской игры по самостоятельно придуманным сюжетам.

Воспитатель оказывает педагогическую поддержку только в случае возникновения трудностей или конфликтных ситуаций.

Жила – была мышка с мышонком в лесу. Жили они в маленькой норке. В лесу было много деревьев, кустарников. Рядом с норкой было большое озеро. На нём по утрам лягушки громко квакали. Однажды проснулись мышки от громкого кваканья, и вышли танцевать на лесной полянке. Вдруг лисица пробежала, мышек испугала. «Мыши, мыши, берегитесь, меня, мыши, сторонитесь!» - сказала лиса. Сели мыши за пенёчком, спрятались и молчат. Еле – еле успели убежать в свою норку!

2.4. Технология изготовления режиссёрской игры «Придумай сказку»

Макет режиссёрской игры «Придумай сказку» сделан при взаимодействии воспитателей, детей и родителей. Представляет собой чемодан размером 45*31 см, с открывающейся сверху частью, в котором лежат атрибуты для обыгрывания сказок: сшитые из фетра дикие животные с детёнышами; сшитые деревья, кустарники, трава; озеро; солнце; тучи; карточки с домиками диких животных; дикие животные, деревья, вылепленные из солёного теста; деревянные животные и пластмассовые. Внутри чемодана приклеен ковролин синего цвета. Большая часть работ выполнялась непосредственно в детском саду. Некоторые элементы, требующие особой обработки, выполнены дома родителями. Дети младшего и среднего дошкольного возраста выполняли совместно с взрослыми посильную для их развития и навыков работу по изготовлению атрибутов для игры. Дети с помощью воспитателя сделали солёное тесто и вылепили из него диких животных: лису, зайца, медведя, ёжика, волка; деревья. Дома бабушка Есении Косенко посушила вылепленные фигуры и в детском саду дети раскрасили их красками. Папа Леры Хайритдиновой изготовил в домашних условиях деревянные фигуры животных с подставками. Для этого он сначала перенёс шаблоны зверей на фанеру, а затем вырезал лобзиком.

Дети в группе раскрасили деревянные фигуры краской. Воспитатели совместно с мамой Маши Коломиец сшили животных с детёнышами и деревья из фетра. Шаблоны переносили на фетр, вырезали две части, на одну часть пришивали липучку, на другую части тела животных, части дерева. Распечатанные картинки с домиками диких животных: логово, нора, берлога ламинировали, вырезали так, чтобы часть картинки с домиком подходила к дереву, траве. В результате дети, придумывая сказку, могут на ковровом коврике составлять целое из частей, определять и находить в каких домах живут дикие животные.

3. Перспективный план мероприятий по изготовлению и организации режиссёрской игры «Придумай сказку»

Дата	Тема	Формы работы
		Совместная работа детей, родителей и педагогов
1 неделя	<p>Разработка эскиза чемодана.</p> <p>Изготовление схем выкроек для животных и детёнышей, деревьев, кустарников, озера, солнца, тучек.</p> <p>Приклеивание ковролина внутрь чемодана.</p>	<p>Воспитатели</p> <p>Дети, родители, воспитатели (Приложение)</p> <p>Воспитатели</p>
2 неделя	<p>Выкраивание животных, детёнышей, деревьев, кустарников, озера, солнца, туч из фетра.</p> <p>Пошив атрибутов.</p> <p>Изготовление деревянных животных.</p> <p>Изготовление животных, деревьев из солёного теста.</p>	<p>Дети, родители, воспитатели</p> <p>Родители, воспитатели</p> <p>Родители, дети</p> <p>Дети</p>
3 неделя	<p>Организация режиссёрской игры в младшей группе по сказке «Корень», в средней группе – «Зайчонок и лиса».</p>	<p>Дети, воспитатели</p>
4 неделя	<p>Организация режиссёрской игры «Мышка с мышонком»</p>	<p>Дети, воспитатели</p>

4. Условия реализации макета режиссёрской игры «Придумай сказку»

Анализ сложившейся ситуации в современных дошкольных учреждениях показывает, игре, как одному из важнейших факторов психического развития дошкольников, уделяется всё меньше времени. Игнорирование игры в дошкольном возрасте приводит к определённым трудностям в освоении ребёнком учебной деятельности в начальных классах.

В современной ситуации развития детей игру рассматривают как дидактическое средство, используют для приобретения новых знаний. Умений, формирования полезных навыков и т. д.

Как подчёркивал Д. Б. Эльконин, то, что ребёнок получает во время игры, значительно важнее и существенней для развития и формирования дошкольника.

Отношение взрослых к игровой деятельности дошкольников, отразилось на состоянии детской игры. Изменения произошли не только из-за того что дети стали меньше играть, но и по причине особой чувствительности игры по отношению к социальной действительности. Для детей становится трудным организовать ролевую игру, несмотря на многообразие готовых игрушек.

Именно поэтому ФГОС ДОО придают огромное значение игровой деятельности.

Режиссёрская игра является одним из лучших способов ввести ребёнка в мир социальных отношений. Для полноценного развития игровой деятельности детей необходимо обогащать их представления: обсуждать прочитанные книги, насыщать свободную деятельность детей художественными впечатлениями. В режиссёрской игре ребёнок использует накопленные знания, вносит в неё свои мысли и переживания.

Макет режиссёрской игры «Придумай сказку» даёт возможность ребёнку построить игровое пространство, в которое можно в процессе игры добавлять атрибуты, персонажей, придумывая абсолютно разные сказки.

Макет предназначен для организации игр детей от 3 до 5 лет. В игру могут играть мальчики и девочки. С возрастом дети совершенствуют умение сочинять короткие сказки.

Макет можно переносить в любую игровую зону группы, чтобы (по необходимости) добавлять героев для своего сюжета.

Благодаря данному макету, дети учатся рассказывать, сочинять сказки, расширяют и активизируют словарный запас. Выработывают правильный темп речи, интонационную выразительность. Учатся отчётливо произносить слова и короткие фразы, говорить спокойно, с естественными интонациями. Развивают диалогическую форму речи. Развивают восприятие, внимание, память, воображение, сенсорное развитие.

Наша авторская методическая разработка «Придумай сказку» очень понравилась нашим детям.

5. Перечень используемого оборудования

1. Макет режиссёрской игры «Придумай сказку».
2. Наборы диких животных.
3. Продукты детской деятельности, мелкие игрушки: тарелка, кубик, и др. по желанию детей.

6. Заключение

Для детей дошкольников наиболее естественной является игра, как в самостоятельной деятельности, так и во взаимодействии с взрослыми. В силу разных причин не всем детям легко вступить в общение со сверстниками или взрослыми. Режиссёрская игра естественно подготавливает ребёнка к этому общению. Она развивает умение видеть ситуацию с разных позиций – ведь он играет разные роли одновременно или режиссирует игровую ситуацию.

В младшем возрасте режиссёрская игра индивидуальна. У детей старшего возраста она перерастает в коллективную, в группе 2-4 человек. Детям старшего дошкольного возраста легче договориться между собой. Навыки общения у них развиты лучше.

Наблюдая развитие игровой деятельности у дошкольников, можно сказать, что приобретение и успешное развитие навыков режиссёрской игры позволяет судить не только о зрелости и формировании личности ребёнка, но и об особенностях представлений ребёнка о мире, его отношений к людям, о его собственной жизненной позиции. Основная задача педагога в развитии режиссёрской игры - направлять игровую деятельность детей, обогащать другие виды игровой деятельности, которые способствуют формированию режиссёрской игры.

7. Список литературы

1. Н. В. Губанова «Театрализованная деятельность дошкольников». Москва, 2007 г.
2. А. Е. Антипина «Театрализованная деятельность в детском саду». Москва, 2003 г.
3. Л. Ю. Субботина «Игры для развития и обучения». Ярославль, 2001 г.
4. «Игровое обучение детей. Методические рекомендации» / Под редакцией Н.В. Ивановой. – М.: ТЦ Сфера, 2008 г.

*Технология изготовления макета
режиссёрской игры «Придумай сказку»*

Разработка эскиза чемодана. Приклеивание ковровина внутрь чемодана.



Изготовление схем выкроек для животных и детёнышей, деревьев, кустарников, озера, солнца, тучек.

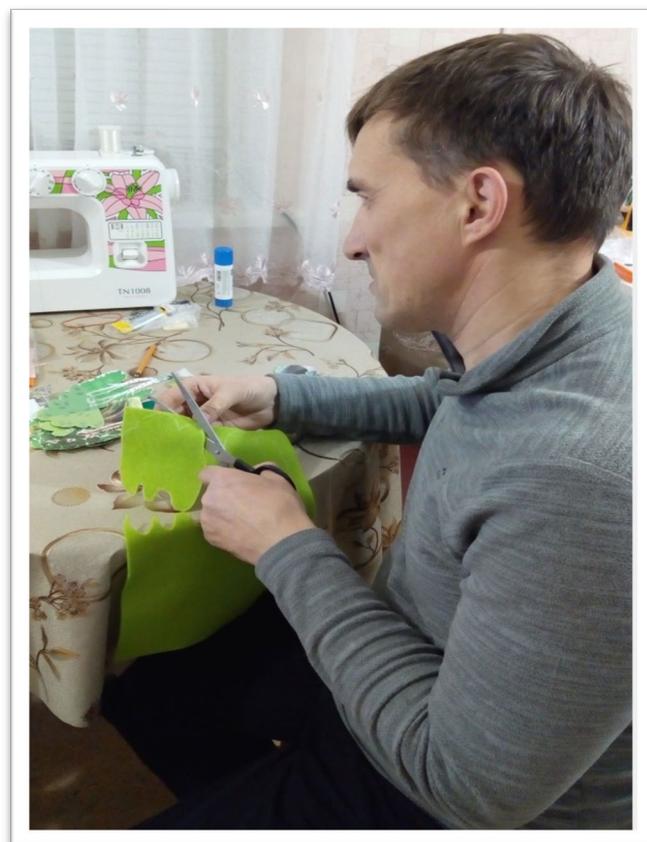


Изготовление атрибутов к режиссёрской игре

Выкраивание частей фигур из фетра.



Вырезание частей фигур из фетра



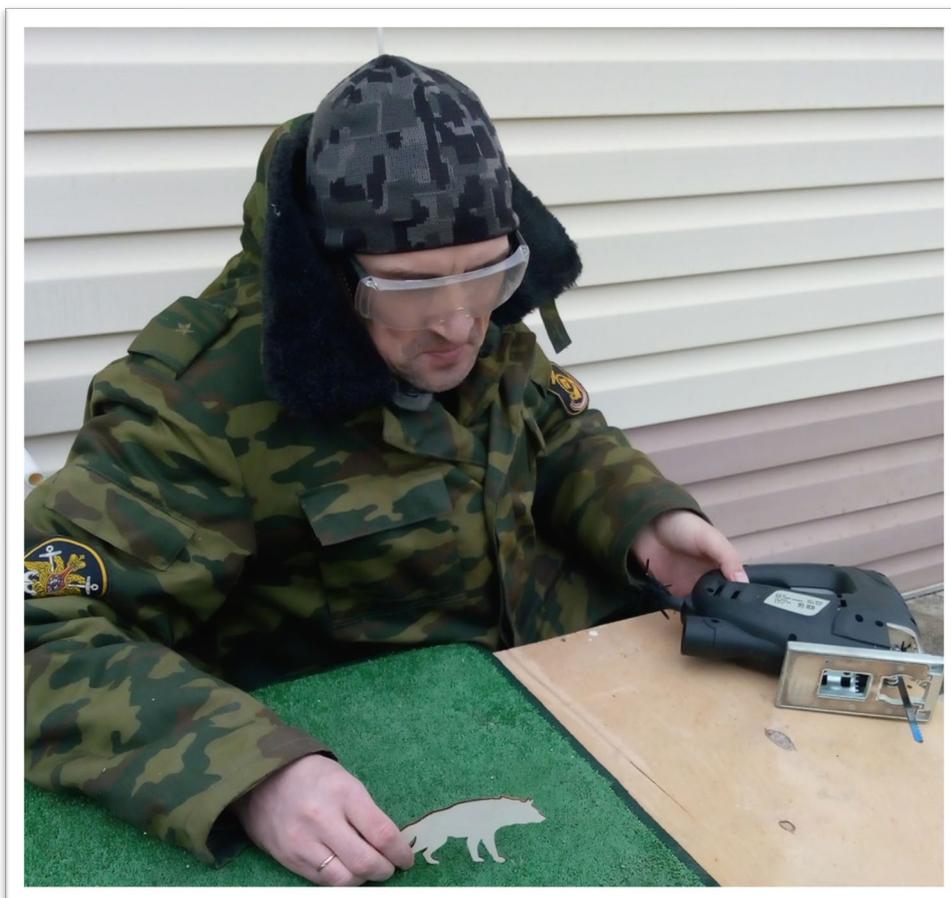
Составление целой фигуры животных из частей



Пошив атрибутов для игры



Изготовление деревянных животных



Роспись деревянных фигур



Приготовление солёного теста



Лепка фигур из теста



Сушка фигур из солёного теста в духовке



Роспись фигур из солёного теста



Варианты режиссёрских игр

Придумывание сказки «Зайчонок и лиса»



Придумывание сказки «Мышка и мышонок»



Придумывание сказки «Корень»



Самостоятельная игра детей с макетом «Придумай сказку»





МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ
«АНАПСКИЙ КОЛЛЕДЖ СФЕРЫ УСЛУГ»

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку по использованию макета режиссёрской игры
«Придумай сказку» с детьми младшего и среднего дошкольного возраста
авторы: Вдовина Елена Петровна, Сидорова Наталья Николаевна – воспитатели
МБДОУ д/с № 27 «Звоночек» МО город-курорт Анапа

Авторская методическая разработка по использованию макета режиссёрской игры «Придумай сказку» предлагается для использования педагогами дошкольного образовательного учреждения в работе с детьми младшей и средней группы. Количество страниц - 25.

Методическая разработка, несомненно, актуальна, так как в этой режиссёрской игре дети могут играть в настольный театр игрушек, картинок; в театр на коврографе. Играя персонажами из сказок, мелкими игрушками диких животных, картинками, дети самостоятельно придумывают сюжеты, организуют пространство, исполняют все роли или просто сопровождают игру текстом.

Методическая разработка содержит теоретический и практический материал, раскрывающий особенности режиссёрской игры одного или нескольких детей младшей/средней группы, используя персонажей из сказок, мелкие игрушки диких животных, картинки, коврограф.

Данная работа включает в себя предисловие, введение, основную часть, заключение приложения. В предисловии дано описание режиссёрской игры «Придумай сказку», какие роли отводятся детям и какую роль выполняет воспитатель. В основной части представлены варианты использования макета режиссёрской игры «Придумай сказку» в партнёрской образовательной деятельности. В приложениях предложены варианты режиссёрских игр, направленных на развитие умения сочинять и рассказывать сказки, технология изготовления макета режиссёрской игры «Придумай сказку» и атрибутов.

Новизна режиссёрской игры «Придумай сказку» состоит в комплексном подходе к организации вариантов игр детей 3-5 лет, а также речевому развитию, что соответствует требованиям ФГОС ДО.

Методические рекомендации адресованы воспитателям дошкольных образовательных учреждений, родителям детей 3-5 лет.

Данная методическая разработка может быть рекомендована к использованию педагогами ДОО в работе с детьми младшей и средней группы.

18.01.2020 г.

Рецензент:

Методист ГБПОУ КК АКСУ

Подпись удостоверяю:

Специалист по кадрам ГБПОУ КК АКСУ



А.А. Михайлова

Н.Ф. Палестинова

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №27 «Звоночек»
муниципального образования
город-курорт Анапа**

**Методическая разработка
по использованию авторского дидактического пособия**

**Дидактическая игра
по ознакомлению с окружающим миром
«Твистер»**

**Соавторы: Старший воспитатель:
МБДОУ д/с №27 «Звоночек»
Мутева Марина Степановна
Воспитатель:
Вдовина Елена Петровна**

Анапа 2020

Пояснительная записка

Дошкольное детство – самый важный период становления личности. В эти годы ребёнок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определённое отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

Основной вид деятельности детей дошкольного возраста – игра, в ней развиваются духовные и физические силы ребёнка; его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта. В игре формируются и развиваются все стороны личности ребёнка, происходят значительные изменения в его психике, которые подготавливают переход к новой, более высокой стадии развития.

Психологи считают игру ведущей деятельностью дошкольника. В современном мире технологий, методик, новых образовательных стандартов и достаточного разнообразия игр и игрушек на первом месте для развития ребёнка остаётся дидактическая игра.

Дидактическая игра – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях воспитания и обучения детей. Игра направлена на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в ней проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Ориентируясь на федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, согласно которого необходимо обеспечить воспитанников разнообразием материалов и средств обучения, что в свою очередь должно обеспечить познавательную, игровую, творческую и исследовательскую активность всех воспитанников, развитие моторики, возможность самовыражения детей, становится вопрос об использовании в работе с дошкольниками необычных игр и пособий. Работая с воспитателями в нашем детском саду, мы понимаем, что нашим воспитанникам интересно знакомиться с чем-то новым, закреплять полученные знания, умения и навыки, с помощью различных дидактических игр и пособий, в том числе изготовленных своими руками и детьми младшего и среднего дошкольного возраста.

Дидактическая игра «Твистер» направлена на повышение уровня познавательной активности у детей младшего и среднего дошкольного возраста в процессе ознакомления с окружающим миром.

Данная методическая разработка будет полезна воспитателям детского сада в работе с детьми младшего и среднего дошкольного возраста.

Содержание

1.	Введение	4
2.	Основная часть	5
2.1.	Цель. Задачи.	5
2.2.	Роль дидактической игры в развитии дошкольника.	6
2.3	Структура дидактической игры.	6
2.4.	Виды дидактических игр для детей 3 - 5 лет.	7
2.5	Создание и обогащение развивающей предметно-пространственной среды.	8
2.6.	Перспективный план мероприятий	8
2.7	Условия реализации методической разработки	10
2.8	Перечень используемого оборудования и материалов	10
3.	Заключение	12
4.	Список использованной литературы	12
5.	Приложение	13-20
	1.Ознакомительные беседы с детьми (рассматривание диких и домашних животных с детёнышами, животных Севера, животных жарких стран, домашних и лесных птиц, музыкальных инструментов, мебели, обуви, деревьев, посуды, цветов, одежды, фруктов, овощей, головных уборов, геометрических фигур, времён года.)	
	2.Собери целое из частей(пазлы , разрезные картинки)	
	3.Дидактические игры «Назови кто или что это?», «Форма. Цвет. Размер», «Узнай по звуку», «Слушай команду!», «Художник».	
	4.Технология изготовления авторского дидактического пособия по ознакомлению с окружающим миром «Твистер»	
	5.Варианты дидактической игры «Твистер»	

1. Введение

К. Д. Ушинский об игре писал так: «Игра есть свободная деятельность детей, и если мы сравним интерес игры, а ровно число и разнообразие следов, оставленных ею в душе дитяти, с подобным влиянием учения первых пяти – шести лет, то, конечно, всё преимущество останется на стороне игры. Обучение в форме игры может и должно быть интересно, занимательным, но никогда развлекающим».

Игра – это вид детской деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых, отношений между ними и направленный на познание окружающей действительности.

Г. Спенсер в работе «Теория избытка сил» утверждал, что игра представляет собой искусственное упражнение сил, способ расходования энергии. А. Шиллер, В. Вунд, К. Гросс в «Теории упражнений» игру описывали, как упражнение инстинктов с целью приобретения или наибольшей приспособленности организма к условиям функционирования игры человека, ни чем не отличающуюся от игр животных. Ж. Пиаже описывал «Социальную природу возникновения игры», утверждая, что игра является социальной по своему происхождению, возникает в результате определённых социальных условий. Ю. Фучек говорил: «Игра – зеркало общества».

Играя, ребёнок сталкивается с изменениями окружающего мира, как следствием своей игры. Это формирует у него потребность оказывать активное воздействие на окружающие предметы, развивает у него интеллектуальные, моральные, волевые качества. Формируется личность в целом.

Дидактическая игра представляет собой коллективную, целенаправленную деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют своё поведение на выигрыш.

Содержание данной дидактической игры формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира. С помощью неё воспитатель учит детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Дидактическая игра «Твистер» развивает восприятие, внимание, память, наблюдательность, способность анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений окружающего мира. Воспитывает потребность в двигательной активности.

2. Основная часть

2.1. Цели и задачи.

Цель: повысить уровень познавательной активности у детей младшего и среднего дошкольного возраста в процессе ознакомления с окружающим миром.

Задачи:

- Формировать первичные представления об объектах окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, причинах и следствиях и др.).

- Развивать восприятие, внимание, память, наблюдательность, способность анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений окружающего мира.

- Развивать умение ориентироваться в пространстве, координацию движений рук и ног, монологическую и диалогическую формы речи.

- Воспитывать потребность в двигательной активности.

Возраст участников: младший и средний дошкольный возраст

Количество участников: от 2-3 человека

Содержимое игры: Игра «Твистер» включает в себя игровое поле из синего ковролина с пришитыми к нему четырьмя дорожками - липучками в длину; зеленого ковролина - без липучек; 3 разноцветных куба с шестью картинками на каждой стороне, которые на 4 сектора. Желтый куб- «Одежда», «Обувь», «Головные уборы», «Геометрические фигуры» «Посуда», «Мебель»; синий куб- «Домашние животные с детёнышами», «Домашние птицы», «Животные жарких стран», «Животные Севера», «Дикие животные», «Лесные птицы»; красный куб- «Цветы», «Деревья», «Времена года», «Фрукты», «Овощи», «Музыкальные инструменты». 72 карточки – картинки с описанием, 36 ладошек основных цветов из ковролина с карточками, 36 стоп основных цветов из ковролина с карточками.

Описание игры:

Расстелив игровое поле, дети выбирают один из трёх кубиков и бросают его по очереди (считалка приветствуется). В соответствии с выпавшей стороной кубика, разделённой на четыре сектора, ребёнок должен назвать, что находится в верхнем правом (левом) углу, в нижнем правом (левом) углу. Затем ребёнок должен правильно расположить пары ладоней и стоп на игровом поле, в соответствии с кубиком и встать руками на ладони игрового поля, а ногами на стопы игрового поля. Далее кубик кидает следующий игрок и выполняет аналогичное задание. Таким образом, в ходе игры участникам приходится занимать далеко не совсем удобные положения и даже переплетаться между собой. Воспитатель может быть ведущим игры и усложнять задание.

Правила игры:

Существует несколько важных моментов:

- Запрещается касаться игрового поля другими частями тела, это грозит выбыванием из игры.

- Снимать руку или ногу с ладоней и стоп можно только после объявления новой позиции.
- Если игрок не удерживает позицию, он выбывает.

2.2. Роль дидактической игры в развитии дошкольника.

Дидактическая игра является игровым методом обучения детей дошкольного возраста, формой обучения детей, самостоятельной игровой деятельностью, средством всестороннего воспитания ребенка.

Дидактические игры способствуют:

- **развитию познавательных и умственных способностей:** получению новых знаний, их обобщению и закреплению, расширению имеющихся у них представления о предметах и явлениях природы, растениях, животных; развитию памяти, внимания, наблюдательности; развитию умения высказывать свои суждения, делать умозаключения;

- **развитию речи детей:** пополнению и активизации словаря;

- **социально-нравственному развитию ребёнка-дошкольника:** в такой игре происходит познание взаимоотношений между детьми, взрослыми, объектами живой и неживой природы, в ней ребёнок проявляет чуткое отношение к сверстникам, учится быть справедливым, уступать в случае необходимости, учится сочувствовать и т.д.

2.3. Структура дидактической игры.

Структуру дидактической игры образуют основные и дополнительные компоненты. К *основным компонентам* относятся:

- ✓ дидактическая задача;
- ✓ игровые действия;
- ✓ игровые правила;
- ✓ результат и дидактический материал.

К *дополнительным компонентам*:

- ✓ сюжет и роль.

Проведение дидактических игр включает:

1. Ознакомление детей с содержанием игры, использование в ней дидактического материала (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей).

2. Объяснение хода и правил игры, при этом чёткое выполнение этих правил.

3. Показ игровых действий.

4. Определение роли взрослого в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра (педагог направляет действия играющих советом, вопросом, напоминанием).

5. Подведение итогов игры – ответственный момент в руководстве ею. По результатам игры можно судить об её эффективности, о том, будет ли она использована детьми в самостоятельной игровой деятельности. Анализ игры позволяет

выявить индивидуальные способности в поведении и характере детей. А значит правильно организовать индивидуальную работу с ними.

Обучение в форме дидактической игры основано на стремление ребёнка войти в воображаемую ситуацию и действовать по её законам, то есть отвечает возрастным особенностям дошкольника.

2.4. Виды дидактических игр для детей 3 - 5 лет.

Дидактические игры относят к играм с правилами. Существуют следующие виды дидактических игр:

1. Игры с предметами (игрушками).

2. Настольно-печатные игры.

3. Словесные игры.

Дидактические игры – различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, роли воспитателя.

Игры с предметами - основаны на непосредственном восприятии детей, соответствуют стремлению ребёнка действовать с предметами и таким образом знакомиться с ними. В играх с предметами дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различия предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов, величиной, цветом. Примеры таких игр: «Не ошибись», «Опиши данный предмет», «Что это такое?», «Что сначала, что потом» и др.

Настольно - печатные игры – это интересное занятие для детей при ознакомлении с окружающим миром, миром животных и растений, явлениями живой и неживой природы. Они разнообразны по видам: "лото", "домино", парные картинки" С помощью настольно-печатных игр можно успешно развивать речевые навыки, математические способности, логику, внимание, учиться моделировать жизненные схемы и принимать решения, развивать навыки самоконтроля.

Словесные игры – это эффективный метод воспитания самостоятельности мышления и развития речи у детей. Они построены на словах и действиях играющих, дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки, отгадывают их по описанию, находят сходства и различия этих предметов и явлений природы.

В процессе игр дети уточняют, закрепляют, расширяют представления об объектах природы и её сезонных изменениях.

Дидактические игры – путешествия являются одним из эффективных путей активизации познавательной деятельности детей.

Дидактическая игра в опытно-исследовательской деятельности – способствует формированию у детей познавательного интереса к окружающему, развивает основные психические процессы, наблюдательность, мышление.

2.5. Создание и обогащение развивающей предметно-пространственной среды.

Развивающая предметно-пространственная среда – это комплекс эстетических, психолого-педагогических условий, необходимых для осуществления педагогического процесса. Для создания развивающей предметно – пространственной среды соблюдался принцип максимального использования пространства групповой комнаты для самостоятельной деятельности детей и условное деление пространства на центры развития. В одном и том же центре, согласно принципу интеграции можно заниматься различными видами деятельности.

Среда организована так, чтобы каждый ребёнок имел возможность свободно заниматься любимым делом.

Все групповое пространство детям доступно. В процессе подготовки к игре, дети могли собирать пазлы «Собери целое из частей», играть в такие игры как «Назови кто или что это?», «Форма. Цвет. Размер», играть в игры на развитие слухового восприятия «Узнай по звуку», на ориентировку в пространстве «Слушай команду!», «Художник», рисовать ладошками «Яркое солнце», «Весенние цветы» и др.

2.6. Перспективный план работы с детьми

Дата	Тема	Формы работы
		Совместная работа детей, родителей и педагогов
I неделя	Ознакомительная беседа с рассматриванием диких и домашних животных с детёнышами, животных Севера, животных жарких стран, домашних и лесных птиц, музыкальных инструментов, мебели, обуви, деревьев, посуды, цветов, одежды, фруктов, овощей, головных уборов, геометрических фигур, времён года. (приложение №1)	В течение недели дети рассматривали животных, обувь, посуду, одежду, музыкальные инструменты, фрукты, овощи, головные уборы, геометрические фигуры, времена года.
	Пазлы «Собери целое из частей» (приложение №2)	Собирали из частей целую картинку.
	Дидактическая игра «Назови кто или что это?», «Форма. Цвет. Размер» (приложение №3)	Называли, кто или что изображено на картинке, определяли какого цвета, какой формы и размера.
II неделя	Нетрадиционная техника рисования ладошками «Яркое солнце», «Весенние цветы» (приложение №4)	Дети рисовали ладошками лучи у солнца и цветы – тюльпаны.

	Игры на развитие слухового восприятия «Узнай по звуку» (приложение №5)	Дети определяли на слух, какой инструмент издаёт тот или иной звук.
	Игры на ориентировку в пространстве «Слушай команду!», «Художник» (приложение №6)	Дети выполняли разные упражнения на ориентировку в пространстве.
III неделя	Рассматривание синего коврика, который принесла Есения Косенко из дома. Совместное планирование возможных вариантов использования ковролина. (приложение №7)	Есения Косенко принесла из дома ковролин. Дети совместно с воспитателем рассмотрели возможные варианты использования ковролина, решили изготовить дидактическую игру.
	Технология изготовления авторского дидактического пособия по ознакомлению с окружающим миром «Твистер» (приложение 8)	Дидактическое пособие «Твистер» было изготовлено родителями, детьми младшей – средней группы №3 «Капитошка» и воспитателями Вдовиной Еленой Петровной и Карабазяк Натальей Викторовной.
	1. Шитьё четырёх линий с липучками на ковролине.	Мама Ксюши Тихоновой пришила липучки к ковролину.
	2. Выбор карточек для кубиков.	Дети и воспитатели выбрали карточки для кубиков.
	3. Изготовление карточек для кубиков.	Карточки были изготовлены воспитателями с помощью принтерной печати. Приклеены с помощью супер – клея, в отсутствие детей в группе.
	4. Изготовление карточек с описанием.	Карточки были изготовлены воспитателями с помощью принтерной печати и заламинированы.
5. Разработка трафаретов ладошек и стоп дидактической игры.	Родителями и воспитателями были разработаны трафареты из картона ладошек и стоп.	
6. Изготовление ладошек и стоп.	На фетр разного цвета, с помощью трафаретов, дети с помощью	

	7.Изготовление карточек для ладошек и стоп.	воспитателей перевели ладошки и стопы и вырезали их по контуру. Карточки были изготовлены воспитателями с помощью принтерной печати и заламинировали.
--	---	--

2.7. Условия реализации данной методической разработки

Методическая разработка по использованию авторского дидактического пособия «Дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром «Твистер» предназначена для детей младшего и среднего дошкольного возраста.

Форма организации: подгрупповая, работа в парах.

Формы работы с детьми для развития детской инициативы:

- Непрерывная образовательная деятельность (НОД);
- Совместная и самостоятельная деятельность педагога и детей - подвижные игры, сенсорные игры, индивидуальная работа с детьми, путешествие, загадки, конструирование.
- Свободная деятельность – игры по интересам в режиме дня.

2.8. Перечень используемого оборудования и материалов

Для дидактической игры «Твистер» необходимо внесение таких атрибутов, изготовленных детьми, родителями и воспитателями младшей – средней группы:

- Ковролин с липучками или без (на усмотрение педагога);



- Карточки с описанием;



- Ладшки и с карточками;

СТОПЫ



- Три

разноцветных куба



- Правила игры.

4.Список используемой литературы

1. Л. Ю. Субботина «Игры для развития и обучения». Ярославль, 2001г.
2. 4. «Игровое обучение детей. Методические рекомендации» / Под редакцией Н.В. Ивановой. – М.: ТЦ Сфера, 2008 г.
3. Бондаренко, А.К. «Дидактические игры в детском саду» - М.,1991 г
4. Р.И.Жуковская" Игра и её педагогическое значение"-М.,1975г
5. 6.А.И. Сорокина «Дидактическая игра в д/с»

5.Заключение

Дидактические игры занимают большое место в работе дошкольных учреждений. Они используются на занятиях и в самостоятельной деятельности детей.

Выполняя функцию средства обучения, дидактическая игра «Твистер» может служить составной частью занятия. Она помогает усвоению, закреплению знаний, овладению способами познавательной деятельности. Дети осваивают признаки предметов, учатся классифицировать, обобщать, сравнивать. Использование дидактической игры как метода обучения повышает интерес детей к занятиям, развивает сосредоточенность, обеспечивает лучшее усвоение программного материала. Особенно эффективна игра на занятиях по ознакомлению с окружающим миром, сенсорному развитию, познавательному развитию и игре малой подвижности.

В дидактической игре учебные, познавательные задачи взаимосвязаны с игровыми, поэтому при организации игры следует особое внимание обращать на присутствие в занятиях элементов занимательности: поиска, сюрпризных моментов, отгадывания и т. п.

Таким образом, дидактическая игра по ознакомлению с окружающим миром «Твистер» создаёт у дошкольников интерес к решению различных задач: успешный результат умственного усилия, преодоления трудностей приносит им удовлетворение. Увлечение игрой повышает способность к произвольному вниманию, обостряет наблюдательность, помогает быстрому и прочному запоминанию, развивает гибкость, ориентацию в пространстве.

Данная методическая разработка будет полезна воспитателям детского сада в работе с детьми младшего - среднего дошкольного возраста.

Приложение 1

Ознакомительные беседы с детьми



Приложение 2

Игры «Собери из частей целое» (пазлы, разрезные картинки)



Приложение 3

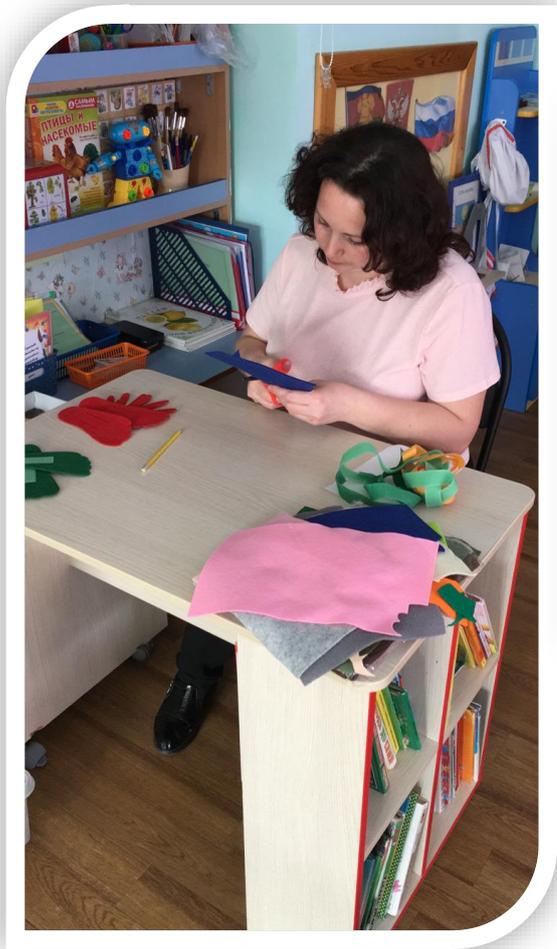
Дидактические игры: «Форма. Цвет. Размер»; «Слушай команду»; «Художник»; «Узнай по звуку» и др.



Приложение 4

Технология изготовления





Варианты дидактической игры «Твистер»
«Кто первый?»



«Путешествие по лесу»



«Загадки и отгадки»



«Маленькие и большие ножки»



Маленькие и большие ножки

(В игре участвует от 1 – 4 детей)

Дидактическая задача. Учить детей по сигналу, который даётся в звуковой форме, выполнять действия в разном темпе, создавая образы маленьких, больших и большущих ножек.

Материал. 1. Игровое поле.

2. Бубен.
3. Стопы.

Руководство. Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель садится напротив и просит показать, какие у них ножки. Дети выставляют ноги немного вперёд, поднимают их. Воспитатель весело и быстро говорит: «Маленькие ножки бежали по дорожке. Посмотрите, как они бежали». При этом несколько раз в быстром темпе притопывает ногами, приговаривая: «Топ – топ – топ». Дети делают то же самое.

Затем, замедляя движения, воспитатель произносит: «Большие ноги шли по дороге. Топ – топ». А затем: «Огромные ноги брели по дороге. Топ – топ».

Взрослый повторяет всё дважды, дети выполняют движения в разных темпах.

Затем воспитатель показывает стопы из ковровина и договаривается с детьми о том, что они будут прикреплять стопы на своей дорожке игрового поля близко друг к другу, на небольшом расстоянии друг от друга и далеко, слушая, как звенит бубен. Если бубен звенит часто, то это значит, что стопы прикрепляют близко и бегут по ним маленькие ножки, если реже – на небольшом расстоянии и проходят шагом, если медленно – далеко друг от друга прикрепляют стопы и бредут по ним.

Педагог показывает бубен и предлагает ребятам поиграть.

Примечание. Полезно проводить игру, предлагая детям двигаться по игровому полю, изображая зверей, которые есть на картинках стоп.

Загадки и отгадки

(В игре участвуют от двух до четырёх детей)

Дидактическая задача. Учить детей соотносить речевую форму описания предметов с графической.

Материал. 1. Игровое поле.

2. Кубик с картинками.

3. Ладонки с картинками и стопы.

4. Карточки с загадками.

Руководство. Дети кидают кубик. В соответствии с выпавшей стороной кубика, детям раздаются ладонки и стопы с картинками. Во время чтения загадки дети рассматривают свои картинки на ладонках и стопах и, если среди них найдётся предмет, являющийся отгадкой, то ребёнок должен сказать: «Это про...» - и объяснить почему. Такое объяснение помогает ему проанализировать как смысл загадки, так и «структуру» имеющейся отгадки – картинки. Анализ одного и того же предмета или явления двумя встречными способами очень полезен детям, так как способствует умственному развитию.

Тот, кто отгадал загадку, прикрепляет ладонку или стопу на игровое поле. Если ребёнок ошибся, то взрослый объясняет ошибку, но не даёт разрешения прикреплять ладонку или стопу на игровое поле. Если ребёнок дал неполное объяснение, то взрослый его дополняет.

Игра продолжается, пока ребята не пройдут дорожку игрового поля.

Примечание. Очень полезно после каждой игры предлагать детям придумать загадки такого же типа о хорошо известных им предметах

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ
«АНАПСКИЙ КОЛЛЕДЖ СФЕРЫ УСЛУГ»

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку по использованию дидактического пособия «Твистер» направленного на повышение уровня познавательной активности у детей младшего и среднего дошкольного возраста в процессе ознакомления с окружающим миром

Авторы: Старший воспитатель Мутева Марина Степановна,

Вдовина Елена Петровна воспитатель МБДОУ д/с № 27 «Звоночек»

Авторская методическая разработка по использованию дидактического пособия «Твистер» направленного на повышение уровня познавательной активности у детей младшего и среднего дошкольного возраста в процессе ознакомления с окружающим миром предлагается для организации педагогами дошкольного образовательного учреждения групповой или подгрупповой работы с детьми. Количество страниц – 20.

Методическая разработка ориентируется на федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, согласно которого необходимо обеспечить воспитанников разнообразием материалов и средств обучения, что в свою очередь должно обеспечить познавательную, игровую, творческую и исследовательскую активность всех воспитанников, развитие моторики, возможность самовыражения детей.

Актуальность и педагогическая целесообразность методической разработки обусловлена тем, что содержит теоретический и практический материал. Является игровым средством обучения детей дошкольного возраста. Суть игры заключается в том, что дети бросая (по очереди) один из трёх кубиков и выполняя правила (одного из вариантов игры) могут дать краткий описательный рассказ о том, что изображено на картинках; закрепить форму-цвет-размер; выполнять действия в разном темпе; давать анализ одного и того же предмета, явления двумя встречными способами; соотносить речевую форму описания предметов с графической, развиваться физически.

«Твистер» развивает восприятие, внимание, память, наблюдательность, способность анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений окружающего мира. Воспитывает потребность в двигательной активности.

Практическая значимость данной методической разработки заключается в использовании дидактической игры «Твистер» в процессе обучения, что повышает интерес детей к занятиям, развивает сосредоточенность, обеспечивает лучшее усвоение программного материала. Особенно эффективна игра на занятиях по ознакомлению с окружающим миром, сенсорному развитию, познавательному развитию и игре малой подвижности.

Представленный материал может быть использован воспитателями дошкольного возраста, работающими с детьми младшего и среднего возраста.

22.09.2022г.

Рецензент:

Методист ГБПОУ КК АКСУ

Подпись удостоверяю:

Специалист по кадрам ГБПОУ КК АКСУ



А.А. Михайлова

Н.Ф. Палестинова