**Использование методики мозгового штурма при работе с детьми**

Как использовать идеи мозгового штурма при работе с детьми?

Сначала определим цели.

- Научить детей генерировать идеи. При этом не надо требовать от детей, чтобы каждая их идея была правильной и рациональной.  
- Научить детей смело высказывать свои идеи "на людях".  
- Научить детей фантазировать.  
- Научить детей говорить по одному, слушать других детей не перебивая, уважать чужое мнение.  
- Поддержать робкого ребенка, похвалив его идею, даже если она слабая.  
- Оценить общую активность детей.

Возможный порядок проведения мозгового штурма в группе.

1. Разделить детей на две группы. Одна группа - "генераторы идей", другая группа - "проницательные аналитики", или "эксперты".

2. Объяснить детям правила игры, рассказать об обязанностях обеих групп. Подчеркнуть, что высказывать можно любые идеи, самые дикие и фантастичные, никто смеяться не будет. Каждый должен высказать хотя бы одну идею, чем больше, тем лучше. За все идеи выдавать фишки, можно разного цвета.

3. Поставить обеим группам задачу.

4. Попросить "генераторов" высказывать свои решения, а "аналитиков" внимательно слушать, запоминать или записывать все идеи, но молчать! Если будет гвалт у "генераторов", то это нормально, даже хорошо. Дети должны выплеснуть свои эмоции вместе со своими идеями. Время на "орание" надо неуклонно сокращать, через несколько дней дети научатся "орать" по очереди, а потом и нормально говорить по очереди. Заранее надо договориться с группой, что все замолкают, когда учитель громко хлопнет в ладоши и вытянет руки вперед. В течение нескольких дней надо потренировать детей - сказать: "Шумите! А когда хлопну в ладоши, в тот же миг замолкайте". Более трех повторов команды за одно упражнение делать не следует - дети могут не успокоиться, им просто понравится шуметь.

5. Все идеи детей надо умудриться записать на доске или запомнить. Уместен магнитофон.

6. Когда идеи иссякнут, надо дать слово "аналитикам". Пусть они дружелюбно оценят каждое решение и выберут несколько лучших, а также предложат свои решения. Обязательно предоставьте возможность каждому ребенку защитить свое решение, найти ему оптимальную область или условия применения. Это очень важный момент - вырабатывается умение отстоять свое мнение или согласиться с более сильными доводами. Похвалите всех детей, отметьте самых активных и остроумных.

7. В следующий раз поменяйте детей ролями. Скоро выявятся лучшие "генераторы" и "аналитики".

8. Вообще говоря, делить ребят на две группы не обязательно, обе операции могут выполнять одни и те же дети, но только операции надо разнести во времени.

9. Великолепным стимулом активности является погружение детей в ситуацию, когда им надо кого-то спасти, кому-то помочь, кому-то посоветовать. Только этот "кто-то" должен быть "хорошим человеком". "Давайте поможем птенчику, Красной Шапочке, Аленушке..."

Научите детей задавать себе вопросы: какие части участвуют в задаче? Какие у этих частей есть свойства, могущие помочь решить задачу?

Например, задача: надо быстро (!) охладить стакан с кипятком. Как быть? Требуется найти 10 решений.

Начните с вопроса: - Что есть в условии задачи? Стакан, кипяток, вы, кухня и все, что есть на кухне, - это ресурс для решения задачи. Используем приемы: посредник + физический эффект (переход тепла от горячего к холодному телу).

Решения:

1. Добавить холодную воду, заварку или молоко.  
2. Налить в блюдечко, в суповую тарелку, в массивную миску.  
3. Много раз переливать из стакана в стакан, держа их на большом расстоянии друг от друга.  
4. Добавить много варенья или сахара.  
5. Переливать через воронку.  
6. Погружать холодные ложки.  
7. Поставить в морозилку, в кастрюлю с холодной водой, в снег...

Бывает, дети дружно повторяют ранее высказанную идею, не предлагая своих. Не обостряйте ситуацию, спросите: "А что ты предложишь свое?" Повторите вопрос ребенку лично. Бывает, дети молчат. Ни у кого нет ни одной идеи. Задайте наводящие вопросы, обратитесь к самому сообразительному или к самому бойкому ребенку. Расшевелите их. Если не удалось установить процесс генерирования, значит, предложенная тема детей не вдохновила, им скучно или они боятся принимать участие в обсуждении.

Темы

По какому животному ходят люди и проезжают машины? (Зебра.)  
2. В каком слове «нет» употребляется 100 раз? (Стонет.)  
3. Какой слон без носа?  (Шахматный.)  
4. Как человеку не спать 8 дней? (Спать по ночам.)  
5. Идет то в гору, то с горы, но остается на месте. (Дорога.)  
6. В каком городе спрятались мужское имя и сторона света? (Владивосток.)  
7. На каком языке говорят молча? (Язык жестов.)  
8. Сколько лет в году? (Один.)  
9. По какому пути ещё никто никогда не ходил и не ездил? (Млечный путь.)  
10. В каком слове «спрятался» напиток и природное явление? (Виноград.)  
11. У чего за носом пятка? (Обувь.)  
12. Река, которая «помещается» во рту? (Десна.)  
13. Сырым не едят, вареным выбрасывают. Что это? (Лавровый лист.)  
14. Какие 2 ноты обозначают съедобный продукт? (Фасоль.)  
15. Какую маленькую лошадку нужно поставить между двумя местоимениями, чтобы получилось название страны? (Пони (Япония).)  
16. Из какого крана нельзя помыть руки? (Из строительного.)  
17. Какая птица носит название фрукта? (Киви.)  
18. Летела стая, совсем не большая. Сколько птиц и каких? (Семь сов)  
19. Зачем вода в стакане? (За стеклом.)  
20. Когда идет дождь, под каким кустом сидит заяц? (Под мокрым.)  
21. У бабушки Даши есть внук Паша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (Один)  
22. Что с пола за хвост не поднимешь? (Клубок ниток)  
23. Саша тратит на дорогу в школу 10 минут. Сколько времени он потратит, если пойдет вместе с другом? (10 минут)  
24. В парке 8 скамеек. Три покрасили. Сколько скамеек стало в парке? (8 скамеек)  
25. Меня зовут Юра. У моей сестры только один брат. Как зовут брата моей сестры? (Юра)  
26. Батон разрезали на три части. Сколько сделали разрезов? (Два разреза)  
27. Что легче: 1 килограмм ваты или 1 килограмм железа?  
(Одинаково)  
28. Грузовик ехал в деревню. По дороге он встретил 4 легковые машины. Сколько машин ехало в деревню?  
(Одна)  
29. Два мальчика играли в шашки 2 часа. Сколько времени играл каждый мальчик? (2 часа)  
30. Знаменитый фокусник говорит, что может поставить бутылку в центре комнаты и вползти в неё. Как это?  
(Вползти в комнату может каждый)  
31. Один шофер не взял с собой водительские права. Был знак одностороннего движения, но он двинулся в обратном направлении. Полицейский это видел, но не остановил его. Почему? (Шофер шёл пешком)  
32. Может ли дождь лить 2 дня подряд? (Нет, между ними ночь)  
33. Когда аист стоит на одной ноге? (Когда поджимает под себя вторую ногу)  
44. Два раза родится. Что это? (Цыплёнок)  
35. Что всегда увеличивается и никогда не уменьшается?  
(Возраст)  
36. Чем больше из неё берешь, тем больше становится. Что это? (Яма)  
37. Что можно приготовить, а съесть нельзя? (Уроки, домашнее задание)  
38. В 9-этажном доме есть лифт. На первом этаже живёт 2 человека, на втором — 4 человека, на третьем — 8 человек, на четвертом — 16, на пятом — 32 и так далее. Какая кнопка в лифте этого дома нажимается чаще других? (Кнопка первого этажа)  
39. Может ли кошка выйти из погреба с двумя головами? (Да, если поймает мышку)  
40. Что идёт то в гору, то с горы, но остается на месте?  
(Дорога)  
41. На заборе сидели 7 воробьёв, одного из них поймала кошка. Сколько воробьёв осталось на заборе? (Ни одного, оставшиеся воробьи разлетелись)  
42. К тебе пришли гости, а в холодильнике бутылка лимонада, пакет с ананасовым соком и бутылка минеральной воды. Что ты откроешь в первую очередь?(Холодильник)  
43. Какой город летает? (Орёл)  
44. Какая река самая страшная? (Тигр)  
45. Каким гребешком нельзя расчесаться? (Петушиным)  
46. Что сырым не едят, а сварят — выбросят? (Лавровый лист)  
47. Его выбрасывают, когда он нужен, а поднимают,  когда не нужен. Что это? (Якорь)  
48. Термометр показывает плюс 15 градусов. Сколько градусов покажут два таких термометра? (15 градусов)

1. Назовите три дня, не называя чисел и названий дней недели. (Вчера, сегодня, завтра)

2. От чего гусь плавает? (От берега)

3. Палка, которую согнули, чтобы свести концы с концами. (Колесо)

4. Почему в лес ходят? (По земле)

5. Почему раньше муку не мололи? (Мелят зерно)

6. Стоит на месте, а без устали идет. (Время)

7. Под каким кустом сидит заяц, когда идет дождь? (Под мокрым)

8. Ты да я, да мы с тобой. Много ли всех? (Двое)

9. Сколько концов у трех палок? (Шесть)

10. Сколько грецких орехов можно положить в пустой стакан? (Ни одного)

11. Сколько дней рождения у человека, дожившего до 80 лет? (Один)

12. Чем до неба докинешь? (Взглядом)

13. У кого усы длиннее ног? (У таракана)

14. У какого дерева не растут сучья? (Сухого)

15. Чем кончаются день и ночь? (Ь)

16. У семерых братьев по одной сестрице. Много ли всех? (Восемь)

17. Что может быть в порванном кармане? (Дырка)

18. Что делает охранник, когда у него на берете сидит воробей? (Спит)

19. Что было «завтра», а будет «вчера»? (Сегодня)

20. Что женщине достается за деньги, а мужчине бесплатно? (Губная помада)

21. Что зимой в доме замерзает, а на улице нет? (Стекло)

22. Что идет без ног? (Дождь)

23. Что можно видеть с закрытыми глазами? (Сон)

24. Что мы говорим в начале урока? (Буква У)

25. Что находится между горой и долиной? (Буква И)

26. Что нужно взять от паровоза и кита, чтобы лодка поплыла? (Пар + ус)

27. Что никогда в кастрюлю не поместится? (Крышка)

28. Что посреди Волги стоит? (Буква Л)

29. Какая птица носит фамилию известного русского писателя? (Гоголь)

30. Шесть ног, две головы, а хвост один. (Всадник)

31. Что отвечает без языка? (Эхо)

32. Какой химический элемент является лесом? (Бор)

33. Я хожу, а он остается. (След)

34. Вы заходите в темную комнату со спичками в руках. В комнате есть свеча, лампа и печка. Что вы зажжете в первую очередь? (Спичку)

35. Какой газ утверждает, что он не он? (Не-он)

36. Какой химический элемент состоит из двух животных? (Мышь-як)

37. Какой химический элемент вращается вокруг Солнца? (Уран)

38. Что поднимается вверх, когда дождь идет вниз? (Зонт)

39. Какую одежду и селедка носить будет? (Шуба)

40. Какую баранку нельзя съесть? (Руль)

41. Что общего у елок и мальчишек? (Шишки)

42. Каким ключом нельзя отвернуть гайку? (Родниковым)

43. Какие звери дружат с электромонтером? (Кошки)

44. Какую соль не кладут в суп? (Нота соль)

45. Из какого крана не льется вода? (Подъемного)

46. Какой журавль никогда не летает? (Колодезный)

47. Какой кистью не выкрасишь стенку? (Виноградной)

48. Если ели хлеб с ухой, то откуда рыбьи кости? (Хлеб сухой)

49. Какая птица носит название танца? (Чечетка)

50. Какими нотами можно измерить пространство? (Ми-ля-ми)

51. Какой болезнью никто никогда на земле не болел? (Морской)

52. На чужой спине едет, а на своей груз везет. (Седло)

53. Сколько яиц можно съесть натощак? (Одно)

54. Что все слышит и ничего не говорит? (Ухо)

55. Что ест зимой жаба? (Ничего, она спит)

56. У стола четыре угла, один отпилили. Сколько углов осталось? (Семь)

57. Без чего хлеб не испечь? (Без корки)

58. В какую косу не вплетешь ленту? (Коса для косьбы)

59. Зачем вода в бутылке? (За стеклом)

60. Если из стакана вылить воду, что в нем останется? (Воздух)

61. Горело 5 электрических лампочек, три лампочки выключили. Сколько лампочек осталось? (Пять)

62. Какие ноты растут в огороде? (Фа-соль)

63. Где край света? (Где кончается тень)

64. Какой  цветок имеет и женское, и мужское имя? (Иван-да-марья)

65. а чем во рту язык? (За зубами)

66. Зачем мы едим? (За столом)

67. Из какого полотна не сошьешь рубашку? (Железнодорожного)

68. Какая птица из яйца родится, а яйца не несет? (Петух)

69. Какая птица из сорока букв? (Сорока)

70. Каким гребешком не причешешься? (Петушиным)

71. Какое колесо не крутится у машины? (Запасное)

72. Какое слово жалуется, что у него не хватает до сотни? (Станет)

73. Какой ключ не бьет и не отмыкает? (Музыкальный)

74. Какой слон без хобота? (Шахматный)

75. Когда петух бывает курицей? (В супе)

76. Когда строят новый дом, во что вбивают первый гвоздь? (В шляпку)

77. Кто говорит на всех языках? (Эхо)

78. Кто первый землю пашет? (Червяк)

мы мозгового штурма для детей

Приведем "классические" вопросы для мозгового штурма, а в конце раздела - задачи и их решения.

- Как доставить тяжелую пирогу Робинзона к морю?  
- Как измерить длину всех ядовитых змей в террариуме?  
- Как обезопасить пешеходов от падающих с крыш сосулек?  
- Как защитить бассейн, из которого подается питьевая вода в город, от купальщиков?  
- Как обогревать людей на улицах в лютый мороз?  
- Как не ссориться с мамой?  
- Как спасти собаку, плывущую на льдине по реке в ледоход?  
- Что бы вы предложили сделать безудержно веселое?

- Как спасти птиц в суровую зимнюю бескормицу?  
- Чем можно рисовать на асфальте?  
- Надо размешать сахар в стакане с горячим чаем, ложечки нет. Что делать?  
- Что будет, если слоны увеличатся до размеров синего кита? (Высота слонов достигает 4,5 м, а вес 5 т, длина китов достигает 30 м, а вес более 100 т.)  
- Что будет, если у зайцев в десять раз увеличить длину ног?  
- Придумайте дом будущего. (Сформулируйте функции дома, улучшите их, измените на обратные, сформулируйте потребности человека, пусть дом их удовлетворяет...)  
- Что будет, если уничтожить всех волков?  
- Что будет в озерах, если уничтожить всех щук?

- Придумайте насекомое с необычными свойствами.  
- Как сделать разноцветную льдинку?  
- Как спастись герою сказки? Что ему надо сделать?  
- Как курочке спасти своих цыплят от коршуна?  
- Как можно поприветствовать человека?  
- Как космонавтам закреплять летающие по кабине мелкие предметы (ручки, расческу, блокнот...): магнитом, липучкой, скрепкой, пружинным прижимом, булавкой... Какие способы не подойдут?  
- Аборигены Австралии ловят черепах, когда те выползают на берег. Их просто переворачивают на спину, и они становятся совершенно беспомощными. Как им помочь?  
- Число людей на Земле стремительно увеличивается. Придет время, когда не будет хватать еды, воды, топлива, места. Что делать?

- Вождю племени надо определить, кого больше: мужчин или женщин? Считать он умеет только до 10, а в племени более 100 человек.  
- Как проникнуть в комнату, не открывая дверей?  
- Как достать сосульку с крыши?  
- Как украсить класс к Новому году?  
- Что можно положить в торт, чтобы он был вкусным?  
- Куда в комнате можно спрятать куклу?  
- Куда я спрятал конфету?  
- Как обеспечить 100 %-ную посещаемость школы?  
- Какие качества птиц ты хотел бы иметь?  
- Как найти самого умного человека в королевстве?  
- Чем полезен, а чем вреден комар?

Задачи:

1. Семья уезжает на месяц в отпуск. Надо поливать комнатные растения. Как быть?  
2. Как можно определить время, если нет часов?  
3. Что надо сделать, чтобы кукла Барби никогда не терялась?  
4. Надо вычистить изнутри извилистую трубу. Как быть?  
5. Придумайте новое невиданное природное явление. Как помочь себе фантазировать?

Ответы:

1. Понятно, что надо сделать какое-то предварительное действие. Лучше совместно использовать разные приемы. Попросить соседей приходить поливать; поставить горшки в таз с водой; наполнить бутылки водой, перевернуть их и воткнуть в землю; закопать в землю цветочного горшка фитиль (жгут из ваты), а другой конец поместить в банку с водой; отнести цветы соседям; накрыть растения стеклянными банками или пластиковыми мешками; раздарить цветы.

2. Приемлемый ответ зависит от конкретных обстоятельств. Позвонить по телефону; включить радио и ждать, когда объявят точное время; выйти на улицу и спросить прохожего; приблизительно можно определить по положению солнца или луны; по первым петухам; по количеству прохожих на улице; по чувству голода; по цветам; по положению "тарелки" подсолнуха; по поведению собаки (хочет ли она на прогулку)...

3. Не выносить куклу из дома; привязать к платью; играть всегда в одном месте; класть всегда в одно и то же место; никому не давать играть; вделать в куклу автоматическую пищалку, которая через каждые полчаса подает звуковой сигнал.

4. Используем, например, прием "посредник": промыть водой с песком; продуть пылесосом; прогнать внутри трубы кошку; прокалить на костре, а потом проколотить и прочистить; прочистить вращающимся гибким тросиком.

5. Подсказка: назовите, какие природные явления вы знаете. Ветер, дождь, снег, оползни, грозы, затмения, северные сияния... Сделайте их необычными: усильте, переверните, поменяйте местами... Например: дождь из конфет и игрушек... Быстрое перемещение материков...

**Мозговой штурм «Игрушка для ребенка»**

Для того, чтобы игра была более содержательной, увлекательной, ребенку нужна игрушка. Какие игрушки есть у вашего ребенка? (Предлагается родителям и педагогам разделиться на четыре малые группы (по три—пять человек) и заполнить листы с пометкой «Настольно-печатные игры», «Спортивные игры и игрушки», «Предметные игрушки», «Компьютерные игры».

Каждая малая группа получает лист, заполняет его в течение двух минут. Затем по сигналу группы передают по кругу листы и дополняют в них то, что не указали предыдущие малые группы. В конце озвучивают «собирательный образ» игрушек, игр, которые есть в представленных семьях.)

**Ведущий:**

— Наблюдая за играми детей, мы часто сталкиваемся со сложными ситуациями. Попробуем разрешить некоторые из них.

**Решение педагогических ситуаций, показанных в виде ролевой игры**

Ситуация 1

Мать четырёхлетней девочки недоумевает: «Почему моя дочь совсем не хочет играть одна? Когда вместе с нею взрослые, она увлекается. Стоит оставить ее одну, сразу же игра прекращается. А ведь у малышки имеются все условия: специальный уголок, множество интересных игрушек. Может, это зависит от особенностей ребенка?»

Вопросы:

— Почему ребенок не хочет играть один?

— Как обучить ребенка умению играть?

— Какие правила надо приучать ребенка соблюдать в любой игровой ситуации?

Ситуация 2

Саша уехал на «автобусе», т. е. перевернутой табуретке, «в город». Зову его, но он не идет, а громко, как будто он где-то далеко, кричит мне: «Я еще не приехал! Я в городе!» Пришлось подождать пока он «приедет». В другой раз зову его умываться и кушать, а он из-под стола отвечает: «Не могу. Я еду на пароходе». Я поняла: если буду настаивать и вытащу его из-под стола — нарушу игру, а он непременно расплачется. И я сказала: «Держи курс к берегу и поскорее причаливай». Через минуту он уже объявил: «Приехал!» И побежал умываться.

Вопросы:

— Как вы оцениваете приведенный выше педагогический прием?

— Почему нужно использовать прием переключения, отсрочки?

— Приходилось ли вам использовать этот прием и насколько удачно? Приведите пример.

Ситуация 3

Вероника предлагает партнеру по игре: «Я буду мамой, а ты папой. Когда придешь с работы, сядешь здесь с газетой вот так (показыает). А я буду тебя ругать: “Вот бездельник”… А ты будешь говорить: “Отстань”. Мальчик пытается возразить, но девочка старается убедить его: «Все папы и мамы всегда ругаются».

Вопросы:

— Ваше мнение о микроклимате в семье играющих детей.

— В каких нравственных поступках упражняются дети, отражая действительность в игре? Понимают ли, что хорошо, что плохо?

Ситуация 4

Игорю 4,5 года. Папа решил купить ему красивый автомат, который «стреляет» и загорается красная лампочка. Вечерами они играют «в войну». Игорь стреляет в отца, в мать, в бабушку и радостно сообщает: «Всё! Все убиты!» Однажды в выходной в гости приехала тетя Игоря. Он тут же, с порога, «застрелил» ее из автомата. Тетя сказала возмущенно: «Почему вы не учите ребенка играть?!»

Вопросы:

— Права ли тетя?

— Какие приемы использовали бы вы, чтобы научить ребенка играть с подобной игрушкой?

Ситуация 5

На день рождения Оле подарили куклу Барби. Счастливая девочка теперь с ней не расстается, играет только с этой куклой, все остальные заброшены. Все игры с Барби связаны с балами, нарядами, женихами и т. п.

Вопросы:

— Ваше отношение к подобной игрушке?

— Какие качества характера воспитываются у девочки в процессе игры с подобной игрушкой?

— Если у вашей дочери есть такая кукла, расскажите, как она играет с ней. Играете ли вы с дочерью в совместные игры?

**Развивающие игры в детском саду**

**Для ребенка-дошкольника игра и есть жизнь. Это положение доказано как детскими психологами, так и мастерами дошкольной педагогики.**

В силу данных обстоятельств всегда остаются востребованными педагогами-практиками различные игры, которыми можно разнообразить, активизировать и делать максимально интересным для детей воспитательно-образовательный процесс в детском саду.

Развивающие игры в последние годы пользуются популярностью в педагогической среде. В отличие от дидактических, подвижных, строительных и других игр смысл развивающих состоит в том, чтобы развивать психические процессы.

Однако четко разделить — это дидактическая игра, развивающая или подвижная игра — невозможно, так как в традиционно воспринимаемых как дидактические играх, например, «Чудесный мешочек», также идет развитие психических процессов (в названной игре — ощущения, представления, мышления).

Очень многие подвижные игры тоже можно отнести к развивающим (особенно те, в которых работают внимание, память, речь). Безусловно, существуют игры, которые определенно являются развивающими, например, игра «Мы в лес ходили», пальчиковые игры.

Так, развивающие игры игры активно вносятся в жизнедеятельность дошкольников, так как имеют ряд следующих преимуществ:

* одну и ту же игру можно упрощать и усложнять, используя ее в работе с детьми разного возраста и разного уровня развития;
* в таких играх можно использовать в качестве «материала» и картинки, и игрушки, и самих детей, не меняя содержания игры;
* эти игры можно проводить не только в процессе занятий, но и на прогулке, во время проведения других режимных моментов;
* почти во всех данных играх идет развитие не одного, а нескольких психических процессов (внимания, памяти, мышления и других), а также речи.

Сегодня повсеместно в дошкольных учреждениях педагогами используются не только развивающие игры, но и развивающие занятия. Воспитатели по-разному подходят к составлению структуры развивающих занятий. Смысл одного из алгоритмов в том, что подбирается несколько развивающих игр на различные психические процессы, затем вносятся обучающая и воспитательная задачи.

Другой вариант: в обычное занятие включаются развивающие игры, которые соответствуют его идее.

Существует несколько моделей составления развивающих занятий:

* игры на развитие разных психических процессов;
* игры по сюжету;
* игры на развитие определенных психических процессов.
* игры по раздаточному материалу;

Все перечисленные модели в одинаковой степени интересны, одни более применимы для одних видов занятий, а другие –– для других. Например, для занятий по разделу «Я и мир вокруг меня» больше подходит модель «по сюжету», для занятий по математике, изобразительной деятельности — модель «по раздаточному материалу».

В старшем дошкольном возрасте при подготовке детей к школе целесообразно использование модели «по психическим процессам», так как необходимо готовить руку к письму, развивать произвольность поведения и волю, память, внимание.

Развивающие занятия предполагается проводить один-два раза в неделю вместо соответствующего по теме.

**Игрушки-забавы: основные характеристики**

Назначение: призваны развлекать, вызывая положительные эмоции; в процессе действий с игрушками ребёнок приобретает опыт восприятия цвета, звука, движения, что необходимо как для сенсорного развития, так и для развития зрения, слуха, моторики.

Степень готовности: готовы к использованию.

Материал: выполнены из дерева, пластмассы, ткани.

Размер: крупные, средние, мелкие.

Звучание: неозвученные; игрушки с устройствами, вызывающими мелодическое звучание; звучание, изображающее голоса птиц, зверей, домашних животных и др.

Образное решение: реалистические с элементами условности, условные игрушки.

Цвет игрушек-забав: имеют яркое, декоративное оформление.

* игрушки разных цветов: основных цветов спектра, нежных пастельных тонов, хроматических цветов;
* игрушки одной цветовой гаммы (красный и розовый, синий и голубой, жёлтый и оранжевый и т.п.);
* игрушки с сочетанием разных цветов (тёплого и холодного, контрастных цветов: красный и синий, жёлтый и сиреневый, зелёный и оранжевый и т.п.).

Динамичность: обеспечивается за счёт механических устройств (баланс, шарниры, противовесы и пр.).

Хранение: дети раннего возраста не могут самостоятельно пользоваться игрушками-забавами, поэтому игрушки хранятся недоступно в шкафу взрослого; дети от трёх лет и старше получают в свободное пользование только те игрушки, которые являются безопасными по конструкции.

Функции: коммуникативная, развивающая. В процессе ситуативно-делового и эмоционально-личностного общения благодаря игрушке осуществляется контакт ребёнка с миром природы и техники, для него создаётся атмосфера тепла, доброжелательности, хорошего настроения.

Предлагаем тему для общения по поводу любимой всеми поколениями детей игрушки. О какой игрушке идёт речь, подскажут загадки:

Не летаю, не хожу, а верчусь я и жужжу.

Я устану — перестану, упаду и полежу.

Это — волчок-юла. Деревянные, металлические и пластмассовые, расписные и неокрашенные, без дополнительных устройств и со звучащим эффектом — они покоряют сердца всех без исключения малышей. Как завороженные, дети наблюдают за весёлой юбочкой игрушки-юлы, когда она танцует. Такое простое движение — закрутить волчок, а сколько старания нужно приложить — и удовольствие в твоих руках!

Рекомендуем провести вместе с детьми следующие занятия:

1. Прочитать и предложить детям обыграть по ролям диалог из рассказа Константина Ушинского «Вместе тесно, а врозь скучно»:

Говорит брат сестре: «Не тронь моего волчка!»

Отвечает сестра брату: «А ты не тронь моих кукол!»

Дети расселись по разным углам комнаты, но скоро им обоим стало скучно.

2. Попросите ребят ответить на вопросы:

— Отчего брату и сестре стало скучно?

— С какими игрушками они могли бы играть вместе?

— Что это за игрушка «волчок», и чем она привлекает брата?

3. Рассмотрите вместе с детьми различного типа волчки (иллюстрации).

4. Организуйте выставку игрушек-забав из домашних коллекций.

**Древняя игрушка**

Высокий уровень развития Древней Греции и Древнего Рима отобразился в создании интересных автоматических игрушек. Древнегреческий мыслитель Аристотель упоминает об игрушках, которые приводились в движение при помощи падающего песка или ртути. Знаменитый пифагорейский философ Архит из Таренты сообщает о летающем голубе, который начинает движение при помощи находящегося внутри воздуха. Ещё за 150 лет до новой эры зафиксировано изобретение греческого математика и физика Герона — чирикающие птички.

С самого начала народная игрушка выполняла несколько функций, являясь детской забавой, предметом магии, украшением жилища. Такая многофункциональность сделала её одним из важнейших средств воспитания. С помощью этих произведений народного искусства старшее поколение передавало, а младшее принимало и сохраняло накопленный народной педагогикой опыт.

Глиняная народная игрушка в ряду других народных игрушек-забав выделяется своим древним происхождением, связанным изначально не с функцией забавы, а с обереговой функцией.

Деревянная народная игрушка появилась несколько позже. Придавая ей подвижный характер, специально создавали для забавы детей. В конце ХIХ — начале ХХ века изготовление деревянной игрушки некоторыми мастерами, жителями одной местности, носило характер промысла. Игрушка производилась для продажи на ярмарках в городах и вывозилась для продажи за её пределы.

**Занятие с детьми о бытовой технике и электроприборах**

**Игровой комплекс для детей Робот Электроник**

**Задачи:** активизировать знания детей об инструментах, [бытовой технике и электроприборах](https://yandex.ru/turbo?parent-reqid=1589352892285120-516726726221003350700295-production-app-host-vla-web-yp-268&utm_source=turbo_turbo&text=https%3A//vscolu.ru/razvitie-rechi/razvitie-rechi-detej-pri-znakomstve-s-bytovoj-texnikoj.html); закреплять умение классифицировать их; [закреплять знание правил безопасного поведения с бытовыми приборами](https://yandex.ru/turbo?parent-reqid=1589352892285120-516726726221003350700295-production-app-host-vla-web-yp-268&utm_source=turbo_turbo&text=https%3A//vscolu.ru/mir_vokrug/elektropribory-v-dome.html), электроприборами; стимулировать развитие внимания, памяти, мышления, воображения и речи; воспитывать бережное отношение к инструментам, бытовым приборам, вызывать уважение к изобретателям и мастерам.

**Материал:** робот — заводная игрушка, картинки инструментов, бытовых приборов и электротехники, кольца Луллия, [лабиринты](https://vscolu.ru/content/labirint_1%20%5bvscolu.ru%5d.pdf), верёвка (жгут, шпагат), бланки «панели управления», карточки с маршрутом для лабиринта, дидактическая игра «Найди подходящее» (вилки к розеткам).

**Ход игрового комплекса**

**Воспитатель (В.).** Ребята, посмотрите, к нам пришёл робот Электроник. Как вы думаете, что он умеет делать?

**Робот.**Да, я много чего умею делать, но люди создают всё более усовершенствованных роботов, машин, чтобы облегчить свой труд дома, на производстве. Вот и я хочу попросить вас сделать меня лучше. Я принёс с собой много деталей. Что из них можно сделать?

**В.**Ребята, давайте узнаем предметы по деталям, которые покажет Электроник.

**Игра «Узнай предмет по деталям».**

**Цель:** закреплять зрительный образ предмета, активизировать в речи названия деталей.

Воспитатель раздаёт детям незаконченные рисунки предметов, изображение отдельных частей, основные детали.

Необходимо выбрать из картинок изображение целого предмета, который может быть собран из деталей, частей.

Например, корпус, трубка, диск, шнур – дисковый телефон.

Циферблат, браслет, стекло, стрелки – часы и т.д.

**В.**Сейчас мы проверим, как работает Робот. Первая его задача — запоминать предметы.

**Робот.**Моя программа ещё совсем не совершенна. Пусть ребята дадут её образец.

**Игра «Фотограф».**

**Цель:** стимулировать развитие внимания и памяти.

**В.**Ребята, помогите Электронику запустить операцию запоминания. Для этого нужно разложить такой же ряд предметов, какой покажет нам Электроник.

Дети, имеющие показанные на «экране» робота картинки, выходят и становятся в ряд. Затем садятся на свои места.

**Робот.**А теперь угадайте, какой предмет исчез с экрана.

Ребёнок, имеющий исчезнувшую с экрана картинку, поднимает и называет её.

**В.**Электроник, ты хочешь уметь выполнять много операций, но главное, знаешь ли ты, для чего нужны эти предметы и приборы?

**Робот.**Помогите мне записать такую программу на мои диски (показывает кольца Луллия).

**Игра «Собери диски».**

**Цель:** закреплять умение классифицировать предметы по заданному признаку.

**В.**Ребята, где могут применяться приборы, инструменты? (Дома, на работе, на заводе, в детском саду и т.д.)

На первом, самом маленьком диске, лежат две картинки: «дом» и «завод», которые обозначают, где могут использоваться эти вещи.

**Робот.**Пусть ребята с картинками разделятся на две группы и скажут мне, например, где и для чего используется холодильник. Для чего он дома? А где ещё бывают холодильники? (В магазине, в столовой, на хлебозаводе, кондитерской фабрике и т.д.). Ну, а чтобы погладить какую-либо вещь нам нужен утюг.

**В.**Второй диск – побольше. Здесь мы видим три значка: «молния», «рука», «механизм». Электроник, что они обозначают?

**Робот.**Пусть ребята подберут к своим электрическим приборам такие же механические или ручные.

Например, миксер – механический миксер – взбивалка.

Швейная машина электрическая – швейная машина механическая – иголка и т.д.

**В.**Ещё один диск — побольше — с маленькими символами, которые обозначают, для чего этот предмет нужен. Посмотрите, что обозначает «солнышко»? (Предметы, необходимые для освещения.)

«Красный крест» — техника и приборы для лечения;

«Книга с вопросительным знаком» — техника для получения, хранения и передачи информации и т.д.

**Робот.**А ваши картинки разложите на самом большом диске так, чтобы они подходили к этим символам. Расскажите, для чего нужен ваш прибор, где и кем он применяется?

**В.**Диски у нас собраны. Попробуем включить? Что-то не работает.

**Робот.**Посмотрите на панель управления. Горят ли там лампочки?

**В.**Горят и красные, и синие, и жёлтые, и зелёные. Но не все подряд.

**Робот.**Посмотрите внимательно на них и определите их очерёдность. Вам надо быть внимательными, чтобы точно и правильно продолжить их набор.

**Игра «Продолжи ряд».**

**Цель:** стимулировать развитие внимания, памяти, динамику и переключение мыслительных процессов.

Воспитатель показывает детям карточку «панели управления» с определённым набором разноцветных лампочек и предлагает им выложить из цветных фишек-лампочек такой же ряд.

**Робот.**Возьмите каждый себе образец панели управления и постарайтесь правильно продолжить этот ряд.

**В.**Ребята, посмотрите внимательно, у кого точно такая же «панель управления»? Найдём её и приложим к Электронику. Получилось? Попробуем включить.

**Робот.**Не так-то просто настроить все программы робота.

**Следующее задание для вас – «Пройди лабиринт!».**

**Цель:** развивать у детей ориентировку в пространстве.

**В.**Станем все около Электроника и начнём поиск спрятанного конверта по маршруту, указанному стрелками на плане группы. (Воспитатель раздаёт карточки с маршрутом каждому ребёнку.)

**Робот.**Каждый из вас нашёл конверт, в котором собрана история предмета бытовой техники. Можете ли вы сами определить этот предмет? Найдите его на моём большом диске.

**Игра «Эволюция предмета».**

**Цель:** закреплять представления детей об истории создания предметов бытовой техники.

**Робот.**Чтобы подключить этот предмет в мою программу, надо составить «цепочку» истории создания этого предмета.

Воспитатель раздаёт шнуры, и дети выкладывают картинки эволюции предмета, начиная от большого диска к «вилке» на конце шнура.

**В.**Электроник, все ли мы уже программы подготовили?

**Робот.**Всё готово!

**В.**Можно подключать?

**Робот.**Осталось найти и правильно подобрать к вилке на шнуре нужную розетку.

**Игра «Найди подходящее».**

**Цель:** стимулировать развитие внимания.

**В.**У вас на конце шнуров приклеены «вилки». Они все разные (форма, размер, цвет, количество штекеров). На столе лежат разные «розетки». Вы внимательно посмотрите на вилку, а потом найдите на столе подходящую к ней розетку и соедините их.

**Робот.**Всё подключено! Можно запускать программу! Я могу выполнять несколько заданий одновременно!

**В.**Сейчас наш робот будет помогать нам и считать, и убирать, и мыть, и готовить, и шить… Он стал универсальной машиной. Давайте выберем для него задания.

**Игра «Фантастические приборы».**

**Цель:** стимулировать у детей творческое воображение, развивать связную речь.

Дети выбирают по две-три картинки из приборов, инструментов и фантазируют, какие действия может выполнять такая машина, где и для чего она может пригодиться.

Какой бытовой прибор получится, если соединить утюг и телевизор? Такой утюг сможет показывать на своём экране всю информацию о ткани, одежде. Этот прибор будет необходим в больших ателье.

Пила и пылесос: во время работы с пилой всегда много мусора – опилок. А пылесос сразу же будет весь мусор всасывать. Его будут использовать строители, столяры и другие мастера при ремонте мебели, дома и т.д.

**Робот.**Спасибо вам за помощь! Вы создали удивительную машину!

**В.**Да, наши ребята старались, поэтому из тебя, Электроник, получится хороший помощник для людей в их нелёгком труде. А в жизни очень много людей разных профессий работают над созданием новых, необычных машин. И всё для того, чтобы облегчить наш труд дома и на производстве.

**Робот.**Мне бы очень хотелось сказать ребятам, что любой бытовой прибор, инструмент – очень нужная вещь. Обращаться с ней надо бережно и умело. А знаете ли вы правила безопасного поведения с бытовыми приборами, электроприборами?

**В.**Спасибо тебе, Электроник, за интересные игры. Приходи к нам ещё! До свидания!

**Коммуникативные игры для детей старшего дошкольного возраста**

Игра «Золотой гусь»

**Цель:**развитие умения ориентироваться в пространстве, взаимодействовать с партнёром, доброжелательно осуществлять тактильные контакты; закрепление умения быстро находить себе пару.

**Ход игры**

Выбирается водящий — Золотой гусь. Дети стоят в кругу или врассыпную. Золотой гусь идёт вдоль детей и в произвольном порядке легко дотрагивается до них. Игроки, которых коснулся Золотой гусь, встают за ним, положив правую руку на правое плечо впереди стоящего ребёнка, и двигаются за водящим под слова:

Я — Гусь Золотой,

Поведу всех за собой.

Кому лапу протяну,

За собою поведу.

Игра повторяется до тех пор, пока все дети не окажутся в цепочке за Золотым Гусем. Затем все останавливаются и говорят:

Раз, два!

*(2 хлопка в ладоши.)*

Остановись!

*(Ставят руки на пояс.)*

Вправо-влево повернись!

*(Повороты корпуса вправо-влево.)*

А теперь не зевай,

*(Грозят пальцем.)*

Себе пару выбирай!

*(Ставят руки на пояс и топают ногами.)*

Дети быстро встают в пары. Оставшийся без пары ребёнок становиться Золотым Гусем.

Игра «Пять островов»

**Цель:** развитие умения ориентироваться в пространстве, взаимодействовать с партнёром, выражать позитивное отношение друг к другу; активизировать внимание и физическую активность, способности к кооперации.

**Ход игры**

На полу пять кругов разного цвета, достаточно больших, чтобы разместить всех участников. Попросите детей выбрать тот остров, на котором им хотелось бы жить.

Нужно предупредить ребят, что один из островов очень скоро затонет в море, и его жители будут вынуждены быстро переселиться на какие-то другие острова. После того, как все разместятся, назовёте цвет острова, который тонет. Задача участников разместиться на оставшихся четырёх других островах. Игра продолжается до тех пор, пока все участники игры не соберутся на одном острове.

Игру можно проводить в начале или конце занятий.

**МУЗЫКАЛЬНЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ**

Игра «Здравствуйте!» (Датская народная мелодия)

**Цель:**развитие внимания, слуха, двигательной реакции, умения ориентироваться в пространстве; формирование позитивного отношения к другим людям; обучение умению легко вступать в контакт с партнёром.

**Ход игры**

*1-я часть:* дети двигаются врассыпную.

*2-я часть:* 3 раза хлопают, кружатся вправо, затем повтор движений влево.

Конец: найти партнёра, протянуть руку, пожать, сказать: «Здравствуйте!»

Игра «Ищи!» (музыка Т. Ломовой)

**Цель:**развитие внимания, умения ориентироваться в пространстве, умение взаимодействовать с партнёром, выражать позитивное отношение друг к другу, согласовывать свои действия с действиями партнёра.

**Ход игры**

*1-я часть:* дети стоят в кругу парами лицом к центру, в середине водящий (стоящий за партнёром выглядывает справа и слева из-за плеча впереди стоящего и говорит: «Ищи!», затем перебегает к другому партнеру (впереди стоящий остаётся на месте).

*2-я часть:* сзади стоящие выбегают в круг, берут с собой водящего и двигаются по кругу.

Конец: найти себе пару, встать впереди партнёра, кто не нашёл себе пару, становится водящим.

Игра «Нос к носу»

**Цель:**развитие умения контактировать с различными партнёрами по игре; формирование доброжелательных взаимоотношений.

**Ход игры**

Все игроки становятся в круг, в центре круга водящий. Водящий закрывает глаза, вытягивает вперёд руку, кружится с закрытыми глазами по часовой стрелке. Все игроки в кругу, держаться за руки и водят хоровод вокруг водящего (против часовой стрелки) и проговаривают слова:

Арам-шим-шим, арам-шим-шим.

Арамия-Дульсия, покажи-ка на меня.

Север, запад, юг, восток

Стоп!

Все останавливаются. На кого указывает рука водящего, выходит в центр круга и становятся спиной к водящему. Дальше все хором произносят слова «Раз, два, три! В одну сторону смотри». Игрок с водящим должны повернуть голову в любую сторону. Если повернулись в разные — обменялись рукопожатием, если в одну — обнялись по-дружески.

Игра «Где мы были, мы не скажем, а что видели покажем»

**Цель:**развитие умения ориентироваться в пространстве, взаимодействовать с партнёром, выражать позитивное отношение друг к другу, умение работать в группе.

**Ход игры**

Дети разбиваются на маленькие группы (по 5—6 человек), и каждая группа продумывает инсценировку какого-либо действия (животного, вид спорта и т.д.).

После подготовки каждая группа без слов показывает своё действие. Каждый такой показ предваряется одной фразой: «Где мы были, мы не скажем, а что видели покажем». Дети остальных групп должны отгадать, кого или что изобразила другая группа. И так каждая группа.

Более сложным вариантом этой игры является индивидуальный показ.

**Занятие по логоритмике с дошкольниками «Насекомые на лугу»**

На наборном полотне [выставлены картинки с изображениями насекомых.](https://yandex.ru/turbo?parent-reqid=1589353331686479-1396073079090103384000303-production-app-host-sas-web-yp-218&utm_source=turbo_turbo&text=https%3A//vscolu.ru/razdatochnyj-material/razdatochnyj-material-po-matematike-dlya-detskogo-sada-i-shkoly-po-teme-nasekomye.html)

**У.-д.** Кто живёт на лугу, скажите –

Голубом, золотом и белом?

Посмотрите, здесь каждый житель

Занят нужным и важным делом.

(По Л.Куклину.)

Дети называют насекомых, затем становятся в круг и выполняют разминку.

**Ритмическая разминка.**

**У.-д.** На травинку, как на вышку,

Бодро лезет муравьишко.

Ходьба маршевым шагом под «Марш» А.Гречанинова

Вниз ползёт божья коровка,

Лапки ставит очень ловко.

Боковой приставной шаг под «Немецкую народную танцевальную мелодию» Тихо стрекоза летит,

В тишине она звенит.

Лёгкий медленный бег на носочках. Звучит «Английская народная мелодия» (Среди гусениц-подруг

Отдыхает майский жук.

Присесть, в такт музыке Т.Ломовой «Дудочка» водить руками вправо-влево. Крылья пёстрые мелькают –

Быстро бабочки летают.

Быстрый бег на носочках под «Лёгкий бег с ленточками» Водят пчёлы хоровод,

Собирают сладкий мёд.

Хороводный шаг. Звучит «Плавный хоровод» на мелодию Н.Римского-Корсакова

Над цветками близко-близко

Шмель летает очень низко.

Ходьба вприсядку под музыку Н.Александровой «Маленький танец»

А кузнечик скок-поскок

С лепестка на стебелёк.

Подскоки. Т.Ломова «Игра»

Упражнение «Комар» на координацию движений с речью и музыкой (Е.Макшанцева «Скворушка»).

**У.-д.** Отгадайте загадку о насекомом, которого мы не встретили на лугу.

**Дети.** Комар летит

И пищит, пищит.

Ой, лови!

Ой, лови!

Не то

Спрячется!

Хлоп!

Дети «следят за комаром»: поворачивают голову слева направо и наоборот на каждую строчку песенки (медленно-медленно). На «хлоп!» хлопнуть в ладоши.

**Фонопедические упражнения.**

**У.-д.** Комар пищит тихонько и тоненько: ззззззз…

Чуть громче звенит муха: зззззз…

Ещё громче звенит пчела: зззззз…

А самым низким голосом звенит шмель: ззззззз…

Дети выполняют звукоподражания, постепенно понижая голос.

**Пение.**

**У.-д.** Где можно встретить комара? (В лесу, на болоте, на улице, в парке.)

Дети исполняются второй и третий куплеты песни Т.Волгиной и А.Филиппенко «Про лягушек и комара» **Слушание.**

Дети слушают аудиозапись «В мире животных»: «Лягушка и насекомые» и определяют, чьи голоса звучали, чей голос «лишний».

**Пальчиковая гимнастика.**

**Дети.** Прилетела к нам вчера

(помахать кистями рук).

Полосатая пчела.

А за нею шмель-шмелёк,

И весёлый мотылёк,

Два жука и стрекоза –

(на каждое название насекомого загибать по пальцу в кулак)

Как фонарики глаза

(кисти рук «биноклем» поднести к глазам).

Полетали, пожужжали

(помахать кистями рук),

От усталости упали

(«уронить» кисти рук).

**Игра «На лужке»**

**У.-д.** А сейчас мы сами превратимся в насекомых.

Детям надевают полоски-маски: пчёлы, мухи, жуки, бабочки.

**У.-д.** Пчёлки, пчёлки,

Где бывали?

Пчёлки, пчёлки,

Что видали?

«Пчёлки». Мы летали на лужок,

И видали мы… (медок, листок, замок, цветок, и т.д.)

Дети подбирают любое слово в рифму. Затем звучит «Польская народная мелодия» в обработке Т.Ломовой), «пчёлки летают» по залу, остальные дети хлопают в ладоши в такт музыке. Игра продолжается аналогичным способом с другими «насекомыми».

**У.-д.** Где вы, бабочки, летали?

Что вы, бабочки, видали?

Вы, жуки, куда летали?

Что и где вы увидали?

**Релаксация.**

Дети ложатся на ковёр. Звучит «Покой»: аудиосборник музыки для релаксации «Сверкающая пора весны».