

СБОРНИК

методических разработок
воспитательной направленности
по итогам
областного конкурса



2025 год

**Министерство образования Самарской области
Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детей
Центр развития творчества детей и юношества
«Центр социализации молодёжи»**

**Сборник материалов
по итогам областного конкурса
методических разработок
воспитательной направленности
«Воспитываем вместе»**

Самара, 2025

Сборник материалов по итогам областного конкурса методических разработок воспитательной направленности «Воспитываем вместе», 2025 г., Самара/ ред. М.А.Рящикова, Ю.В.Белова – Самара: ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ - 136 с.

В сборнике представлены материалы участников областного областного конкурса методических разработок воспитательной направленности «Воспитываем вместе», материалы по трем номинациям «сценарий», «методическая разработка», «дидактические материалы». Сборник будет интересен всем педагогическим работникам. Конкурс проходил с октября по декабрь 2025 года.

СОДЕРЖАНИЕ

Номинация «Сценарий воспитательного мероприятия».....	6
Баландина Елена Александровна,.....	6
Бикаева Наталья Викторовна, Николаева Ирина Анатольевна	17
Минушина Светлана Николаевна	23
Номинация «Методическая разработка воспитательного мероприятия»..	30
Голикова Светлана Владимировна, Ковалева Наталья Игоревна,	30
Каликанова Ольга Александровна,	39
Макарова Виктория Андреевна, Исакова Елена Николаевна,.....	42
Савичева Елена Владимировна, Федотенко Ольга Станиславовна,	46
Кудрина Алла Васильевна, Архипова Светлана Александровна,	53
Гусарова Светлана Александровна,	63
Карпова Валерия Вячеславовна	71
НОМИНАЦИЯ «Дидактические наглядные материалы».....	80
Убогова Людмила Анатольевна, Никитина Елена Александровна,.....	80
Фролова Анастасия Викторовна,	94
Михайлова Галина Александровна,	100
Выкачко Елена Александровна,	104
Зайцева Наталья Владимировна, Пугачева Людмила Михайловна,	107
Грек Антонина Анатольевна,	112
Юнина Арина Михайловна, Филатова Наталья Витальевна,	119
Гурьянова Алия Нурсахиевна,	122
Камалетдинова Алина Равильевна,.....	129

НОМИНАЦИЯ

«Сценарий воспитательного мероприятия»

Сценарий познавательно-воспитательного мероприятия «Знатоки Самарской Луки и родного края»

*Баландина Елена Александровна,
педагог дополнительного образования
ГБОУ лицея №16 СПДС «Красная Шапочка»,
Дома детского и юношеского творчества «Успех»*

Форма проведения: познавательная игра-путешествие.

Целевая аудитория: воспитанники 7 лет.

Дата, к которой приурочено мероприятие: 19 августа – День особо охраняемых природных территорий в Самарской области.

Дата проведения: 19 августа 2025 года.

Пояснительная записка. Мероприятие приурочено к 19 августа – День особо охраняемых природных территорий в Самарской области. Эта дата установлена решением Совнаркома РСФСР в связи с созданием Жигулевского заповедника имени И.И. Спрыгина, который вместе с государственным природным национальным парком «Самарская Лука» входит в состав Средне-Волжского комплексного резервата (территория, находящаяся под особой охраной государства), созданного под эгидой ЮНЕСКО.

Цели мероприятия: расширение знаний воспитанников о природном и культурном наследии Самарской Луки; развитие познавательного интереса к истории и природным особенностям родного края.

Задачи:

1. Формировать у воспитанников экологическую культуру и бережное отношение к природным ресурсам региона.
2. Способствовать воспитанию у детей патриотизма и любви к родному краю через знакомство с его уникальными природными и культурными объектами.
3. Стимулировать исследовательскую деятельность участников, развивать навыки поиска и анализа информации о родном крае.
4. Создать условия для взаимодействия воспитанников, обмена знаниями, формирования коммуникативных навыков и командного духа.

5. Привлечь внимание воспитанников к значимости сохранения природного и культурного наследия Самарской Луки.

Мероприятие «Знатоки Самарской Луки и родного края» охватывает несколько аспектов воспитательного процесса и способствует всестороннему развитию личности:

- **развитие познавательных интересов:** мероприятие повышает интерес детей к изучению родного региона, его значимых мест, традиций географии;
- **патриотическое воспитание:** мероприятие способствует формированию у детей любви к родному краю, уважения к его истории и культуре;
- **формирование гражданской идентичности:** воспитанники узнают больше о своей малой родине, что помогает им осознать свою принадлежность к этому региону;
- **экологическое воспитание:** изучение родного края происходит через знакомство с его природой и экологическими особенностями, что способствует бережному отношению к окружающей среде;
- **социальное воспитание:** взаимодействие со сверстниками и работа в команде содействует развитию коммуникативных навыков и чувства коллективизма.

Предварительная работа: беседы, рассматривание иллюстраций и фотографий, чтение художественной литературы, слушание песен, знакомство с народными подвижными играми.

Материалы и оборудование: интерактивная доска TQBoard, ноутбук, слайдовая презентация, колонки, флеш-карта с музыкальной фонограммой, аудиозапись «голоса Хозяйки Самарской Луки», стол, набор камней и минералов (мрамор, мел, речная галька, глина, гипс), коробка для них, 3 тоннеля из плотной ткани с вшитыми обручами для устойчивости, полотно синего цвета (3х5 м) с наклеенными в разных местах кусочками велькро-ленты, изображения разных рыб с наклеенной велькро-лентой на обороте, фотоаппарат и микрофон для «журналиста».

Персонажи: Хозяйка Самарской Луки (аудиозапись голоса), Хранительница Жигулёвских ворот, Волга, Журналист.

Ход мероприятия

...Удивительное место,

Где изгиб берёт река,

Исторически известно

Как Самарская Лука...

О.Н. Тишкина

Стены зала оформлены красочными фотографиями знаменитых мест государственного природного национального парка «Самарская Лука».

Звучит песня «Моя Самара» (муз. Е. Разина, сл. М. Делеви)

Дети под красивую медленную песню входят в зал цепочкой, взявшись за руки, и постоянно меняя направление, передвигаются спокойным шагом по залу, имитируя течение реки и её излучины. Затем встают полукругом.

Ведущий. Утром солнышко встаёт,

Всех на улицу зовёт!

Отвечаю солнцу я:

Все хором. Здравствуй, Родина моя!

Демонстрация слайдовой презентации

Ведущий. Ребята, посмотрите на эти красочные фотографии.

Слайд №2: «Самарская Лука» и река Волга

Знаете ли вы, в каком чудесном месте мы живём? Чем оно славится на всю великую Россию? *(Ответы детей).*

Ведущий. Наш город находится на правом берегу реки Волги, в северной части национального парка «Самарская Лука», в долинах Жигулёвских гор.

Край, где мы живём с тобою – распрекрасные места.

И Самарскою Лукою он зовется неспроста.

Здесь есть чудные растения – очень редкие они,

На страницы Красной книги многие занесены.

Лось, кабан, лиса и заяц, есть косули, волки есть...

Всех животных, скажем прямо, очень трудно перечесать.

А вокруг родные горы, рядом матушка-река,

И с Самарскою Лукою дружит Волга на века.

Ребята, хотели бы вы ещё больше узнать о нашей малой родине и стать настоящими знатоками Самарского края и защитниками его природы? *(Ответы детей).*

Но, прежде чем совершить интересное путешествие по сказочным местам Самарской Луки, предлагаю выполнить небольшую разминку под удивительно красивые слова о нашей великой русской реке Волге.

Двигательная разминка «Волга-река»

(музыкальное сопровождение: песня «Течёт река Волга»,

муз. М. Фрадкина, сл. Л. Ошанина)

Дети образуют круг и берутся за руки. Ведущий произносит текст, все участники выполняют под текст соответствующие движения.

Мы любимся Волгой-рекой,

Матушкой, кормилицей родной *(идут по кругу хороводом, взявшись за руки).*

Напоят её ключей потоки,

И снегá, и ливни летних гроз (*приседают, водят руками из стороны в сторону, имитируя «волны»*),

Ветер зашумит в густой осоке (*встают, делают плавные махи руками перед собой, имитируя «ветер»*),

Над водой услышишь шум берёз (*наклоняются вправо-влево, покачивая над головой руками*).

Ах, как прекрасны берега (*восхищенно покачивают головой*):

Цветы, поляны и луга! (*кружатся вокруг себя*).

Волга рекам Родины – царица (*кланяются*),

Ни одна не может с ней сравниться! (*разводят руки в стороны, затем соединяют их в круге и поднимают соединенные руки вверх*).

Ведущий. Ребята, посмотрите, кто нас встречает на берегу?

Демонстрация слайдовой презентации

Слайд №3: «Хозяйка Самарской Луки и Жигулёвских гор»

Это – Хозяйка Самарской Луки и Жигулёвских гор. Она является символом нашего многонационального региона, который выражает свободолюбие жителей, местную историю и живописную природу. Вот такая легенда есть о Хозяйке Самарской Луки и Жигулёвских гор.

«Жила в селе у подножия Жигулёвских гор женщина Жигулиха. Она была умной и доброй, все любили её. У Жигулихи было много детей, она заботилась о муже, доме. Пришла беда – началась война. Пропал её муж, погибли дети. Враги разрушили село и погнались за Жигулихой, но она кинулась к скале, а та расступилась и спасла её. С тех пор Жигулиха стала хранительницей этих мест. Иногда она выходит посмотреть на жизнь жигулёвских сёл и деревень, радуется хорошему и помогает кому-то в беде».

Включается аудиозапись «голоса Хозяйки Самарской Луки»

Хозяйка Самарской Луки. Приветствую вас, ребята, в моих владениях. Очень рада, что вы с таких малых лет интересуетесь своим родным краем и цените свою малую родину! И уж коли вы путешествуете здесь, хотела бы узнать, хорошо ли вы знаете и любите родные места? Попробуйте отгадать мои загадки!

Демонстрация слайдовой презентации

Загадки «На картинки посмотрите – правильный ответ найдите!»

Слайд №4: «Столица Самарской Луки (изображения гербов)»

Ведущий. Вот и первая загадка от Хозяйки Самарской Луки!

Ребята, здесь вы видите гербы разных городов. Вспомните и скажите, каким именно городам принадлежат эти гербы? (Москва, Самара, Тольятти, Жигулёвск). (*Ответы детей*).

Кто из вас знает, как называется город – столица национального парка «Самарская Лука»? (Жигулёвск). (*Ответы детей*).

При демонстрации слайда №4 после ответов детей правильная картинка по щелчку или нажатию клавиши вращается вокруг себя

Ведущий. Следующая загадка от Хозяйки Самарской Луки!

Слайд №5: «Какой горы нет в Самарской Луке?»

Посмотрите внимательно на эти горы: Молодецкий курган, Верблюды, Девья гора, Эльбрус. Подумайте и скажите, какой горы нет в Самарской Луке? (Эльбрус). *(Ответы детей).*

При демонстрации слайда №5 после ответов детей лишняя картинка по щелчку или нажатию клавиши исчезает

Ведущий. Какую сказочную загадку приготовила для вас Хозяйка Самарской Луки!

Слайд №6: «Птица – символ Жигулёвска»

Ребята, посмотрите на этих сказочных птиц. (Жар-птица, Сирин – мифическая птица-дева, Мудрая Сова, Петушок-золотой гребешок).

Кто из вас знает, какая из этих птиц изображена на гербе нашего города Жигулёвска? (Жар-птица). *(Ответы детей).*

При демонстрации слайда №6 после ответов детей правильная картинка по щелчку или нажатию клавиши вращается вокруг себя

Ведущий. Вот еще не менее сказочная загадка!

Слайд №7: «Талисман Самарской Луки»

Здесь вы видите сказочных персонажей, и не только. (Серебряное копытце, Конёк-Горбунок, Михаил Потапович, Лис Лисыч).

Кто, по вашему мнению, из этих персонажей является символом национального парка «Самарская Лука»? *(Ответы детей).*

При демонстрации слайда №7 после ответов детей правильная картинка по щелчку по щелчку или нажатию клавиши вращается вокруг себя

Ведущий. Ну, ребята, все загадки Хозяйки Самарской Луки вы успешно разгадали. Можно с уверенностью сказать, что вы цените и любите свой край, поэтому так много знаете о нём!

А как вы думаете, почему именно Лис Лисыч стал талисманом Самарской Луки? *(Предположения и ответы детей).*

Ведущий. Многие ребята ответили верно! Самарская Лука – единственное место, где река Волга, как лиса, «хитрит» – делает излучину.

Слайд №8: «Излучина реки Волги и Лис Лисыч»

Лис Лисыч – хранитель жигулёвских лесов, защитник зверей и птиц. По одной из легенд, у него есть чудесное зеркальце, которое показывает, что происходит в разных уголках леса. Он появляется там, где нужны его совет или помощь. Лис Лисыч помогает природе, борется с экологическими проблемами (бытовой мусор, лесные пожары, исчезновение уникальных растений). Образ Лис Лисыча символизирует необходимость беречь природу и соблюдать

правила экологической безопасности. Ещё и поэтому Лис Лисыч стал талисманом Самарской Луки, ведь уникальную природную территорию Самарской Луки необходимо беречь, так как она является нашим историческим и природным наследием.

Демонстрация слайдовой презентации

Слайд №8: «Лиса – хитрое животное»

Ведущий. Лиса – хитрое, ловкое и самое распространенное животное наших мест. В Самарском регионе можно встретить обыкновенную лисицу и степную (корсак). Обыкновенная лисица встречается по всей территории Самарской области, а корсак – только на юге области в засушливой степной и полупустынной местности.

А сейчас, ребята, я хочу предложить вам проявить такую же хитрость и ловкость, как и у лисы, в народных подвижных играх. Кстати, знаете ли вы, какие народности населяют наш Самарский край? (*Ответы детей*).

Слайд №9: «Народности, населяющие Самарский край»

Ведущий. В Самарском регионе проживают представители более 100 национальностей. Самые многочисленные – татары, чуваши, мордва. Дружба между людьми разных национальностей – это обмен знаниями о своих обычаях и традициях, это умение вместе праздновать и горевать. Неслучайно с 2014 года в Самарской области 12 сентября отмечают День дружбы народов - день народов и национальных культур Самарского края.

Дети читают стихи

1. На Волге живу я и песни слагаю
О счастье, не помня о зле.
И братьями всех я людей называю,
Живущих на самарской земле.
2. Здесь с русскими рядом живут по соседству
Чуваши, татары, мордва...
И Волгу родную мы любим всем сердцем –
Здесь дружба народов жива!
3. Давайте будем дружить друг с другом
Как птица – с небом, как поле – с плугом,
Как ветер – с морем, трава с дождем,
Мы с дружбой все преграды пройдем!

Ведущий. Спасибо, ребята! Действительно, когда мы вместе, наша Самарская земля становится ещё сильнее и краше! Ну, а мы с вами играем в татарскую народную подвижную игру!

Татарская народная игра «Хромая лиса» («Аксак тольке»)

На полу обозначаются два круга: большой (курятник) и маленький (дом хозяина). Играющие выбирают хозяина и лису, остальные – куры.

Лиса бежит мимо дома хозяина. Хозяин спрашивает её: «Ты куда?» – лиса отвечает: «За шубой». После этого хозяин «засыпает», а лиса бежит в курятник и, прыгая на одной ноге, ловит кур (куры бегают на двух ногах). Если лиса осалила курицу, та становится лисой.

Хозяин из своего круга следит за тем, чтобы лиса прыгала на одной ноге. Если же лиса встанет на две ноги, хозяин «просыпается», бежит в курятник и ловит её. Если поймал, то сам становится лисой.

Мордовская народная игра «Поймай меня» («Кундамак монь»)

Участники игры делятся на две команды. Первая команда держится за руки, образуя длинную цепочку. Вторая команда делится на несколько подгрупп по 2-3 человека. Руки расцеплять нельзя в цепочке и в подгруппах. По команде: «Кундамак монь!» – первая команда ловит в круг подгруппы второй команды. Пойманные присоединяются к цепочке первой команды и ловят оставшиеся подгруппы. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все подгруппы. Потом команды меняются ролями.

Ведущий. Вы так весело играли, ловкость, дружбу показали.

А теперь не зевайте, загадки снова отгадайте!

Загадки, конечно же, связаны с нашим родным краем!

Демонстрация слайдовой презентации

Слайд №10: «Загадки»

Картинки-отгадки появляются по щелчку или нажатию клавиши

1. Всех боится и молчит – под осинкою сидит. (Заяц).
2. Ни белка, ни лисица, а хищница... (куница).
3. Он колючий братец – что ж, а зовётся просто... (ёж).
4. Под землёй живёт малыш, необычный крот -... (слепыш).
5. Он с рогами. Кто? Вопрос! Великан – прекрасный... (лось).

Слайд №11: «Загадки»

6. Самый первый, самый нежный, вылез из земли... (подснежник).
7. Редкий он, не рви и знай, жигулёвский... (молочай).
8. Плыть по ней так долго – мы все живём на... (Волге).
9. Любопытно нашей Вере, если есть в горе... (пещера).

Ведущий. Интересно, а что можно найти в пещере?

Предположения и ответы детей

Так как пещеры у нас необычные, вы найдете в них полезные ископаемые, которыми богата Самарская область и национальный парк «Самарская Лука». Но до пещер ещё нужно добраться!

Двигательно-игровое упражнение «Дорога к пещерам»

(музыкальное сопровождение: песня «Если с другом вышел в путь», муз. В. Шаинского, сл. М. Танича, исп. группа «Непоседы»)

1. «По самарским дорогам шагают наши ноги (ходьба друг за другом).

2. «Вот село Брусяны – здесь камни на пути, нужно на носочках нам по ним пройти» (*ходьба на носках*).

3. «Много родников на Самарской Луке: мы большие обойдём, через маленькие – перешагнём» (*ходьба змейкой друг за другом, затем широким шагом*).

4. «По каменистому берегу Волги шагаем – выше ноги поднимаем» (*ходьба с высоким подниманием колен*).

5. «Боярышник волжский в Красную книгу занесён – под ветками кустарника осторожно пройдем» (*ходьба в приседе*).

Двигательно-игровое упражнение «Добыча минералов»

(*музыкальное сопровождение: песня «Мы смелые, умелые», муз. Г. Явкина, исп. группа «Карусельки»*)

Дети подходят к нескольким заранее установленным тоннелям, за которыми находятся камни и минералы. Разделившись на подгруппы, участники по очереди пролезают в тоннели, берут по одному и возвращаются обратно. Затем все участники складывают добытые природные богатства на стол и рассматривают.

Ведущий. Ребята, посмотрите, сколько минералов вы собрали. Давайте определим, как они называются? (Мрамор, мел, речная галька, глина, гипс). Эти природные богатства добывают как на территории Самарской Луки, так в недрах Самарской области. Кроме этого, еще добывается нефть, газ, различные строительные материалы и минералы. Богат наш край полезными ископаемыми!

Давайте сложим добытые вами богатства в коробку, и у нас будет своя коллекция, которую мы обязательно покажем другим ребятам и по возможности будем пополнять.

Ведущий. Наше интересное путешествие по сказочным местам Самарской Луки продолжается.

Демонстрация слайдовой презентации

Слайд №12: «Жигулёвские ворота»

Вот и знаменитые Жигулёвские ворота, самое узкое место на Средней Волге. С одной стороны стоит гора Серная, а напротив её гора Тип-Тяв. Послушайте легенду о том, как появились Жигулёвские ворота.

«Братья-богатыри Жигуль (правый берег) и Сокол (левый берег) спорили, кто из них больше любит Волгу, и однажды решили преградить реке путь, пока она не разрешит их спор. Но Волга прорвалась через преграду и потекла дальше. Так образовались «Жигулёвские ворота», а богатыри окаменели и превратились в Жигулёвские горы».

Наша прекрасная Самарская Лука славится еще и удивительными легендами.

Смотрите, ребята, кто нас встречает?

Звучит фрагмент песни «Жигулёвские горы»

(муз. и сл. Е. Сивцовой)

В зал входят герои в красивых костюмах – «Хранительница Жигулёвских ворот» и «Волга».

Хранительница Жигулёвских ворот.

Главной улицей России называют Ворота,

Жигулёвские святые и чудесные места.

Я – хранительница их, провожаю в путь друзей.

Лишь одно прошу – храните красоту вы Жигулей!

Волга.

Я – восьмое чудо света, я – великая река,

Русской лентой голубою к Каспию спешу всегда.

Сколько сказок, песен спето, и легенд не сосчитать.

Для Луки Самарской Волга как кормилица и мать.

Хранительница Жигулёвских ворот.

Ну, ребята, друг друга за руку берите –

В ворота наши проходите!

Подвижная игра «Жигулёвские ворота»

«Хранительница Жигулёвских ворот» и «Волга» встают лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Дети, взявшись за руки, цепочкой начинают проходить в «ворота» под слова:

Жигулёвские ворота

Пропускают не всегда.

На первый раз прощается,

Второй раз – разрешается,

А на третий раз

Не пропустим мы вас!

На последнем слове «ворота» закрываются и «ловят» того, кто оказался в них.

Чтобы не быть пойманными, играющие ускоряют шаг, иногда переходя на бег, а ловящие меняют скорость произнесения слов. Игра повторяется несколько раз.

Волга. А я, Волга, вас удивлю, волжской рыбкой всех угощу!

Демонстрация слайдовой презентации

Слайд №14 – «Волжская рыба»

Игра с полотном «Волжские рыболовы»

(музыкальное сопровождение: песня «Золотая рыбка», муз и сл.

В. Кутских, исп. группа «Волшебники Двора»)

«Гости» берут синее игровое полотно, на которое предварительно прикреплены изображения разных рыб, и начинают поднимать и опускать его, создавая «волны». Участники-рыболовы, распределившись вокруг полотна, стараются «выловить из волн» именно тех рыб, которые изображены на слайде №14 «Волжская рыба». После игры «Хранительница Жигулёвских ворот» и «Волга» изучают улов ребят – ту ли рыбку они выловили?

Волга.

Добрый люд! Честной народ! Приглашаем в хоровод!

Крепко за руки возьмёмся и друг другу улыбнёмся,

Поклонимся мы земле, нашей милой стороне.

Пожелаем всем любви, чтоб дружнее в плясе шли!

Хранительница Жигулёвских ворот.

Добрый люд! Честной народ! Приглашаем в хоровод!

Он сроднит нас и сплотит, и единством вдохновит!

Демонстрация слайдовой презентации

Слайд №15 – «Хоровод «Волга»

Звучит русская народная песня «Волга»

(исп. детский фольклорный ансамбль «Добряшки»)

«Гости» и дети заводят весёлый хоровод, выполняя с помощью взрослых простые фигуры русского хороводного танца:

- «круг» – дети, повернувшись лицом к центру круга и взявшись за руки, двигаются по кругу;

- «звёздочка» – дети двигаются по кругу друг за другом, правые руки вытянуты в центр круга и соединены в кистях, левые руки отведены в стороны, затем поворачиваются в другую сторону и соединяются левыми руками;

- «круг в круге» – один круг большой, внутри него – круг поменьше, движется в противоположном направлении;

- «улитка» – ведущий хоровода разрывает общий круг и, продолжая движение по спирали в том же направлении, но уже внутри круга.

После хоровода «Хранительница Жигулёвских ворот» и «Волга» прощаются с ребятами и уходят.

Ведущий. Ну что же, ребята, наше удивительное путешествие завершилось.

**Звучит весёлая музыка, появляется «журналист»
с фотоаппаратом и микрофоном**

Ведущий. К нам навстречу спешит журналист газеты «Жигулёвский рабочий». Он хочет взять у вас интервью. Давайте ответим на его вопросы.

Журналист. Где вы побывали? Путешествовать не устали? Во что поиграли? Что интересного и нового о родном крае узнали? *(Ответы детей).*

Ведущий. Вы сегодня много нового узнали о главной гордости жителей Жигулёвска и всего Самарского региона – неповторимой Самарской Луке и о нашем прекрасном родном крае.

Как вы уже знаете, ребята, на территории природного национального парка «Самарская Лука» сохранились исчезающие виды животных и растений, которые занесены в Красную книгу. Сохранение природы Самарской Луки важно не только для Самарской области, но и для сохранности природы на планете.

Так будем беречь природу и защищать её!

Ну, а вы, ребята, сегодня стали настоящими знатоками Самарской Луки и родного края!

Звучит песня «Защитники природы»

(муз. Я. Сердобольской, сл. О. Сердобольского)

Участники мероприятия поздравляют друг друга с успешным окончанием путешествия, обмениваются впечатлениями.

Интернет-ресурсы

1. Песня «Моя Самара» https://vk.com/music/playlist/-221705773_2
2. Песня «Жигулёвские горы» <https://youtu.be/fEccR52-3Y8>
3. Песня «Течёт река Волга»
<https://my.mail.ru/music/search/%D0%A2%D0%95%D0%A7%D0%81%D0%A2%20%D0%A0%D0%95%D0%9A%D0%90%20%D0%92%D0%9E%D0%9B%D0%93%D0%90>
4. Песня «Если с другом вышел в путь»
<https://my.mail.ru/music/search/%D0%95%D1%81%D0%BB%D0%B8%20%D1%81%20%D0%B4%D1%80%D1%83%D0%B3%D0%BE%D0%BC%20%D0%B2%D1%8B%D1%88%D0%B5%D0%BB%20%D0%B2%20%D0%BF%D1%83%D1%82%D1%8C>
5. Песня «Золотая рыбка»
<https://my.mail.ru/music/artists/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8%20%D0%94%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B0>
6. Песня «Мы смелые, умелые» <https://babysongs.ru/pesni/karuselki-myi-smelyie-umelyie>
6. Песня «Волга» <https://babysongs.ru/pesni/ansambl-dobryashki-volga>
7. Песня «Защитники природы» <https://my.mail.ru/music/songs/фонтан-чик-детский-музыкальный-коллектив-фонтанчик-защитники-природы-музыка-ярослава-сердобольская-слова-олег-сердобол-3c3fe3ff0eaa99ddae8bdbc2caefcb6e>

**Многофункциональное наглядно дидактическое пособие
по нравственно- патриотическому воспитанию
детей старшего дошкольного возраста
«Мини-музей Народы Поволжья»**

Бикаева Наталья Викторовна
воспитатель

Николаева Ирина Анатольевна
воспитатель

МБОУ «Школа №57» г.о. Самара

Цель: Формировать и расширять представления детей о национальной культуре народов Поволжья.

Задачи:

1. Знакомить с народными традициями и обычаями народов Поволжья.
2. Расширять представления детей о народном искусстве, фольклоре, музыке. Возрастные группы детей: дети 5 - 7 лет

Дидактическое пособие «Мини-музей Народы Поволжья» - представляет собой: 5 мини дворов разных национальностей, и лепбук с дидактическими играми и заданиями. Пособие предназначено для организации бесед, серии дидактических игр, заданий и упражнений с детьми старшего дошкольного возраста.

В пособии собран интересный практический материал по ознакомлению с людьми разных национальностей, проживающими в Поволжье. Дети с интересом отгадывают загадки, слушают национальные сказки, играют в дидактические игры: «Парные картинки», «Придумай историю», «Собери орнамент», «Откуда фрагмент», «Собери пословицу». Применение развивающего материала, собранного в лепбук формирует у воспитанников интерес к изучению быта и традиций людей, населяющих Поволжье. Для



закрепления знаний детей воспитатель может использовать все варианты предложенных в пособии игровых заданий и упражнений вне зависимости от возрастной группы. Данное пособие может использоваться как в совместной деятельности воспитателя (родителя) и детей, так и в самостоятельной деятельности дошкольников. Форма организации детей может быть индивидуальной или подгрупповой. Пособие позволяет решать программные образовательные задачи в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей как в рамках ОД (развитие речи и обучение грамоте, ознакомление с окружающим миром, так и при проведении режимных моментов, в частности при организации игровой деятельности дошкольников.

Содержание дидактических игр в лэпбуке:

Карточки «Народы Поволжья»

Предложить детям карточки с изображением людей разных народов Поволжья (русские, татары, чуваши, мордва, марийцы, башкиры, удмурты). Рассмотреть костюмы, поговорить о традициях и обычаях каждого народа об отдельных элементах национального орнамента.

Варианты игр.

Игра «Угадай, чей костюм» Вариант 1

Детям предлагается рассмотреть картинки с образцами костюмов народов Поволжья и отметить их отличительные особенности. Для закрепления данного материала детям предлагается нарядить кукол в национальные костюмы.

Вариант 2

Показать детям картинку. Необходимо правильно назвать национальность изображенной пары. Если дети ответили правильно, предложить нарядить кукол в соответствии с изображением картинки. Если они затрудняются



ответить, помогите им. Заострите их внимание на особенностях национальной одежды - орнаменте.

Игра «Блюда народов Поволжья» Вариант 1

Продемонстрировать детям карточки с изображением людей разных народов Поволжья (русские, татары, чуваша, мордва). Рассмотреть костюмы, поговорить о традициях и обычаях каждого народа. Затем предложить попробовать подобрать каждому народу картинки с изображением национальных блюд. (Например, татарские блюда: чак – чак, беляши и т.д.) **Вариант 2. «Накрой стол»**

Перемешайте пазы и предложите детям взять центральный пазл/стол. Задача – как можно быстрее сложить блюда национальной кухни народа вокруг центрального пазла/стола, опираясь на национальный орнамент. Предложить детям назвать блюда какого народа были ими собраны.

Игра «Придумай историю о народе»

С помощью такой игры ребёнок учится придумывать сказки и истории у него развивается речевая активность, возникает желание рассказать сверстникам свою сказку или историю,

развивается фантазия, творческое воображение.

Игра «Собери и прочитай»

Здесь мы предлагаем начать обучение с ребенком с помощью пазлов — картинок «От буквы к слову». Эта игра для обучения чтению детей состоит из карточек с картинками и буквами, складывая которые ребенок сможет и собрать изображение и составить целое слово.

Также в пособии собраны различные игры, загадки, рассказы о народах Поволжья.

Формы работы с пособием могут быть самые разные:

- экскурсии в мини дворы с целью знакомства с историей, бытом и культурой народов



- виртуальные экскурсии;
- тематические занятия;
- викторины;
- театрализованная деятельность по сказкам разных народов;
- дидактические игры;
- конкурсы творческих рассказов.

Игры в мини-музеях домах





В результате работы с пособием, у воспитанников обогащается внутренний мир знаниями, связанными с традициями и обычаями разных народов;

Дети:

- проявляют интерес к историческому прошлому Самарского края;
- имеют представление о ценности и своеобразии народной культуры;
- отмечается активный интерес к культуре собственного народа, интересуются традициями, которые имеют непосредственное к ним отношение, были ими пережиты;
- умеют играть в народные подвижные игры, используя в активной речи считалки, загадки;
- бережно относятся к предметам быта, произведениям народного творчества.

Благодаря этнокультурному компоненту у детей воспитывается доброжелательность и дружелюбие, чувство любви и привязанности к родному краю.

«Дружба народов – богатство Самарского края»

*Минушина Светлана Николаевна
педагог дополнительного образования
СП «ДТДиМ» ГБОУ СОШ № 14 «ЦО»*

Имени Кавалера Ордена Ленина Н.Ф.Шутова г.о.Сызрань

Название **«Дружба народов – богатство Самарского края»**

Форма проведения: интеллектуально-познавательная игра

Целевая аудитория: учащиеся 1-4 класс

Дата, к которой приурочено мероприятие: 12 сентября - День дружбы народов

Дата проведения: 12 сентября

Пояснительная записка

Воспитательное мероприятие посвящено празднованию Дня дружбы народов Самарской области, отмечаемого ежегодно 12 сентября. Проводится в форме интеллектуально-познавательной игры, которая разработана специально для учащихся начальной школы с целью воспитания толерантности, уважения к культурному многообразию и интереса к истории родного края. В последнее

время у детей происходит много конфликтов, недопонимания между собой – а как итог, они не умеют дружить. Ребенок окружен множеством разнообразных источников как позитивного, так и негативного характера, которые влияют на еще только формирующуюся сферу нравственности; нравственные знания информируют ребенка о нормах поведения в современном обществе. Воспитание в подрастающем поколении потребности и готовности к конструктивному взаимодействию с людьми независимо от их национальной, социальной, религиозной принадлежности, взглядов, мировоззрения, стилей мышления и поведения. Дружбе есть место в любую историческую эпоху и в любой стране. Дружить нужно уметь, чтобы вместе делать то, что не под силу одному.

В ходе игры участники знакомятся с традициями, культурными особенностями различных народов, населяющих Самарскую область. Игра включает в себя победы, конкурсы, мастер-классы, творческие задания, содействие активизации познаний.

Цель: формирование уважительного отношения к культуре разных народов, проживающих в Самарской области, воспитание толерантности и межнационального согласия среди учащихся.

Задачи мероприятия:

- познакомить учащихся с культурой, обычаями и традициями народов, традиционно проживающих в Самарской области;
- способствовать воспитанию доброжелательности, терпимости и умения взаимодействовать с людьми разных национальностей;
- сформировать представления о значении культурного разнообразия и важности сохранения народной самобытности;
- способствовать развитию творческих способностей и познавательной активности обучающихся.

Место проведения: кабинет (*актовый зал*)

Продолжительность игры составляет около полутора часов.

Ход мероприятия

Ведущая: Добрый день дорогие друзья, уважаемые гости!

Сегодня мы собрались здесь, чтобы поучаствовать в интеллектуально-познавательной игре, посвященной Дню дружбы народов Самарской области — праздник, объединяющий людей разных национальностей, культур и традиций. Этот день напоминает нам о важности взаимопонимания, уважения и толерантности в нашем многонациональном обществе.

Ведущий: День дружбы народов Самарской области отмечается ежегодно 12 сентября, начиная, с 2008 года. Этот праздник учрежден правительством Самарской области в целях укрепления межнационального

мира и согласия, популяризации культурных традиций и наследия народов, проживающих в регионе.

Ведущая: Самарская область известна своим богатым историко-культурным наследием и уникальным этническим составом населения. Здесь проживают представители десятков национальностей, включая русских, татар, чувашей, мордву, евреев, армян, башкир и многие другие. Каждый из этих народов имеет свою уникальную культуру, традиции, обычаи и кухню.

Ведущий: Международное сотрудничество и дружба помогают нам учиться друг у друга, открывать новые горизонты и строить будущее, полное мира и гармонии. Сегодня у нас есть уникальная возможность не только познакомиться с богатым культурным наследием разных народов, но и поделиться своими знаниями, талантами и добрыми чувствами.

Давайте вместе погрузимся в атмосферу дружбы, уважения и взаимного уважения. Пусть эта игра станет ярким напоминанием о том, что именно единство и добрососедство делают наш мир лучше!

Желаю всем ярких впечатлений, интересных встреч и хорошего настроения!

Ведущая: Сегодня каждый присутствующий может блеснуть своими знаниями, познать что-то новое, подружиться с кем-то.

Даю старт **I** этапу нашей игры!

«От сердца к сердцу: волшебные слова приветствий»

Когда мы встречаемся друг с другом, мы говорим «Здравствуйте», т.е. желаем здоровья другому человеку. А как эти приветствия звучат у других народов.

Ребята заранее подготовили сценки со словами приветствия разных народов.

(выходят ребята, и здороваются за другие национальности, показывая разнообразие способов выражения дружелюбия и уважения, существующих в нашей многонациональной среде.)

Сценки Приветствия народов:

1. Татары

Традиционное приветствие звучит как «Исәнмесез!» (Исанмесэз!). Это выражение означает «Будьте здоровы!» и используется как стандартное обращение при встрече.

2. Чуваш

Чуваш приветствуют друг друга словами «Сыв пул!» (Сыв пуль!), что буквально значит «Будь здоровым!».

3. Мордва (эрзя и мокша)

Эрзя используют фразу «Акшар гелем!» (Ахшар гельэм!), означающую «Доброе утро!». Мокшанское приветствие звучит как «Хулгоянт?» (Хульгоян?), что переводится как «Здравствуй!».

4. Армяне

Армянское приветствие — «Барев дзес!» (Барев джез!), что означает «Здравствуйте!».

5. Евреи

Еврейское приветствие, распространённое в еврейской диаспоре, звучит как «Шалом алейхем!» (Шалом алэйхэм!), что значит «Мир вам!».

Ведущий: Спасибо всем участникам, которые представили нам мир разных культур, объяснили особенности поведения и этикета различных народов.

А теперь **ВНИМАНИЕ – КОНКУРС!**

Слайд 3

Сейчас будут слайды с приветствиями. Вы должны, угадать к какой национальности это приветствие относится, посмотрим, как Вы запомнили. За каждый правильный ответ участник получает «Звездочку Дружбы»

Ведущая: Спасибо всем за активное участие.

Мы продолжаем нашу игру. Познакомимся с традициями и культурой некоторых народов. Пусть каждый из вас откроет для себя что-то новое и удивительное! А кто-то, покажет свои знания, тем самым заработает «Звездочки Дружбы».

Ведущий: Объявляю **2 этап** нашей игры

«Мир через культуру» - интерактивная викторина.

Вам будут представлены слайды с вопросами. За правильный ответ получаете по 3 звездочки. Внимание на экран!

Слайды 5-14

1. Любимое национальное блюдо чувашей (шартан)
2. Сабантуй – это чей праздник? (татарский национальный праздник)
3. Какому народу принадлежит этот женский национальный костюм? (чувашский женский костюм)
4. Как называется свекольный квас – национальное мордовское блюдо. (поза)
5. Как называется чувашский национальный головной убор. (тухья)
6. Праздники Масленица и Иван Купала – чьи праздники? (русские)
7. Представленная кухня, какой национальности принадлежит? (татарская национальная кухня)
8. Как называется элемент традиционной культуры русских и всех славян изображен на картинке? (рушник)

9. Какой национальности принадлежит этот наряд? (мордва)

10. Блюда какой национальности представлены на картинке.
(армянская национальная кухня)

Ведущий: Молодцы! Благодарим всех за активное участие в нашей викторине! У некоторых ребят в руках целый звездопад собрался.

Мы продолжаем. Сейчас у нас есть возможность погрузиться в атмосферу дружбы и взаимопонимания через совместное творчество. Приглашаем вас к участию в следующем этапе нашего мероприятия.

Ведущий: Объявляю 3 этап нашей игры

Мастер-классы «Национальные ремесла»

Изготовление национальных поделок.

Присутствующие делятся на группы:

Русские – изготовление Матрешки 3Д ручкой (*Материал: 3Д ручка, цветной пластик, шаблон матрешки. Готовый продукт: фигурка матрешки.*)

Татары – вышивка небольшого узора на тюбетейку/платок (*Материал: форма тюбетейки/платок, шаблон вышивки, иголка, нить. Готовый продукт: небольшая вышивка крестиком.*)

Чуваши – вырезание из цветной бумаги силуэтов животных и растений, характерных для чувашской природы. (*Материал: цветная бумага, ножницы, картинки силуэтов животных, карандаш. Готовый продукт: фигурки разных животных*)

Мордва – Лепка из глины (*мягкий пластилин*) небольших предметов быта или украшений. (*Материал: пластилин разных цветов, картинки узоров. Готовый продукт: кувшин, горшок.*)

По завершению мастер-классов все участники получают сертификаты (*приложение 2*)

Ведущая: Спасибо всем за активное участие и добрые сердца! Перед нами — яркое подтверждение того, что дружба и уважение объединяют людей.

Финальный аккорд нашей игры, который подарит всем хорошее настроение и улыбки!

Объявляю 4 этап

Конкурс «Кулинарный калейдоскоп народов»

(*домашнее задание*)

Участники представляют традиционные блюда выбранных ими народов, рассказывают, какие блюда являются традиционными для каждого народа. Что обозначает их название и как их приготовить.

(*происходит дегустация, а потом голосование . То блюдо, которое понравилось, участники оставляют «Звездочки Дружбы».*)

Дегустационный стол

Представление блюд традиционной кухни разных народов региона:

- Русская кухня: пироги, блины.
- Татарская кухня: чак-чак, эпочмак.
- Чувашская кухня: сырники, вареники.
- Мордровская кухня: панжакай (небольшие открытые пироги с мясом и творогом).

Ведущий: Уважаемые участники нашей увлекательной игры!

Сегодня мы окунулись в мир вкуснейших национальных блюд, насладились ароматами и попробовали истинные шедевры кулинарии наших народов. Мы увидели, насколько богата и многообразна кухня нашей родины, какой уникальный вклад внес каждый народ в развитие общей гастрономической культуры России.

Разрешите мне подвести итог интеллектуально-познавательной игры. Поднимите, пожалуйста, свои заработанные «Звездочки Дружбы».

Молодцы! Я, думаю, никто не обидится, если я скажу, что победила ДРУЖБА!!!

Ведущая: Спасибо всем, кто сегодня присоединился к нашей игре, кто делился своими талантами, традициями и добрыми словами. Сегодняшний день еще раз напомнил нам о важности дружбы, взаимопонимания и уважения между народами. Пусть эти ценности живут в наших сердцах и вдохновляют нас на добрые поступки каждый день.

Желаю всем мира, гармонии и взаимопонимания! Пусть дружба народов укрепляется, а наши сердца остаются открытыми для новых знакомств и приятных встреч. Благодарю вас за участие и теплую атмосферу!

Ведущий: Сейчас мы попросим всех выйти, взяться за руки и произнести
МЫ ВСЕ ТАКИЕ РАЗНЫЕ – И В ЭТОМ НАШЕ БОГАТСТВО
МЫ ВСЕ ВМЕСТЕ – И В ЭТОМ НАША СИЛА!

а потом сделать фейерверк из заработанных «Звездочек Дружбы» в знак общей крепкой дружбы наших народов. *(все подбрасывают звездочки вверх)*

Теперь приглашаю участников присоединиться к праздничной фотосессии.

(фотозона в фойей Дворца творчества)

Оставьте яркие воспоминания о сегодняшнем дне, запечатлейте улыбки и радость, которую подарили друг другу.

До новых встреч! Пусть наша игра станет началом еще многих совместных добрых дел и ярких событий!

Организуется совместное чаепитие с угощением блюдами, которые дегустировали

Заключительная часть

Проведенная интеллектуально-познавательная игра способствует развитию чувства патриотизма, любви к малой родине и формированию культуры межнационального взаимодействия среди школьников.

Сценарий позволяет создать атмосферу единства и гармонии, прививать детям уважение к представителям разных национальностей и способствовать укреплению дружеских связей внутри школьного коллектива.

Оценка эффективности мероприятий

Эффективность проведенной игры оценивается по следующим критериям:

- Степень заинтересованности детей и педагогов.
- Активность участия в этапах игры.
- Количество выполненных заданий
- Участие родителей в приготовлении домашнего задания (кулинарный конкурс).

Заключение

Предлагаемый сценарий является эффективным инструментом формирования гармоничных межкультурных отношений, воспитания чувств патриотизма и гражданской ответственности. Через активное участие в игре дети приобретают знания о своей многонациональной малой Родине, Самарском крае, учатся ценить уникальность каждого народа и осознают значимость взаимного уважения и сотрудничества.

НОМИНАЦИЯ

«Методическая разработка воспитательного мероприятия»

Квест-игра «Мой герб – моя Россия!»

*Голикова Светлана Владимировна,
Ковалева Наталья Игоревна,
методисты
МБУ ДО ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара*

Название мероприятия: Квест-игра «Мой герб – моя Россия!», посвященная Дню Государственного герба Российской Федерации.

Форма мероприятия: очная квест-игра.

Актуальность: В современных условиях особую актуальность приобретает поиск эффективных форм патриотического воспитания подрастающего поколения. Квест-игра «Мой герб – моя Россия!», посвященная Дню Государственного герба Российской Федерации представляет собой инновационную образовательную технологию, направленную на формирование у обучающихся глубокого уважения к государственным символам Российской Федерации и развитие патриотических чувств.

Данная форма воспитательной работы позволяет в интерактивной форме познакомить участников с историей государственного герба, его символическим значением и ролью в формировании гражданской идентичности. Через систему увлекательных заданий и испытаний обучающиеся не только получают теоретические знания о геральдике, но и развивают практические навыки исследовательской деятельности, командной работы и творческого мышления.

Особую значимость игре придает её практико-ориентированный характер, который способствует формированию у обучающихся ценностного отношения к историческому наследию страны, пониманию роли государственных символов в жизни общества и осознанию своей гражданской принадлежности. В процессе участия в квест-игре происходит естественное погружение в культурно-историческое пространство России, что способствует формированию патриотических чувств и гражданской ответственности.

Игра «Мой герб – моя Россия!» становится эффективным инструментом патриотического воспитания, поскольку сочетает в себе элементы познавательного,

развивающего и воспитательного характера, создавая условия для формирования у обучающихся целостного представления о государственной символике как важном элементе национальной идентичности.

Аннотация:

Квест-игра как форма патриотического воспитания представляет собой интерактивное мероприятие, направленное на развитие у обучающихся любви к Родине, уважения к её истории и культуре.

В начале мероприятия проводится вступительная часть, включающая приветствие участников, инструктаж по технике безопасности и объяснение правил игры. Участники получают стартовые позиции и знакомятся с маршрутом прохождения квеста.

Основная часть состоит из прохождения тематических станций, где команды выполняют различные задания. На каждой точке присутствуют эксперты, оценивающие выполнение заданий. Участники собирают необходимые материалы и фиксируют результаты своей деятельности.

Тематические блоки заданий охватывают различные аспекты: вопросы по истории Родины, задания о традициях и культуре, тесты по военной истории, творческие проекты и презентации.

Заключительная часть включает подведение итогов, награждение команд и рефлексию. В ходе этой части участники делятся впечатлениями, обсуждают достигнутые результаты и делают выводы о полученном опыте.

Квест-игра, как одна из форм проведения воспитательных мероприятий, обладает рядом преимуществ: высокой вовлеченностью участников, интерактивным характером деятельности, командным взаимодействием, развитием лидерских качеств. Эта форма работы способствует формированию патриотических чувств через практическую деятельность, помогает не только передать знания о Родине, но и сформировать ценностное отношение к историческому наследию.

Цель:

Формирование у обучающихся патриотических чувств и гражданской идентичности через знакомство с историей и значением государственного герба Российской Федерации.

Задачи:

Образовательные:

- расширить знания обучающихся о государственной символике РФ;
- познакомить с историей создания и значением государственного герба;
- сформировать представления о геральдике как науке.

Воспитательные:

- воспитывать уважительное отношение к государственным символам;

- развивать патриотические чувства и гордость за свою страну;
- сформировать гражданскую идентичность и патриотизм.

Развивающие:

- развивать навыки командной работы и взаимодействия;
- усовершенствовать логическое мышление и аналитические способности обучающихся;
- развивать творческие способности и креативное мышление.

Социализирующие:

- сформировать активную гражданскую позицию;
- развивать ответственность за общий результат;
- составить навыки эффективного общения и сотрудничества.

Продолжительность: 2 часа.

Планируемые результаты мероприятия:

Предметные:

- расширение знаний об истории государственного герба РФ;
- формирование понимания символического значения элементов герба
- формирование знаний об основах геральдики.

Личностные:

- развитие патриотизма и гражданской идентичности;
- формирование уважительного отношения к государственной символике;
- развитие толерантности и понимания многонационального характера России.

Метапредметные:

- развитие умения работать в команде и эффективно взаимодействовать;
- формирование способности анализировать информацию и делать выводы;
- развитие коммуникативных компетенций.

В результате участия в квест-игре обучающиеся не только получают новые знания о государственной символике, но и развивают важные социальные компетенции, формируют патриотические чувства и осознают свою гражданскую принадлежность к Российской Федерации.

Целевая аудитория: обучающиеся в возрасте от 12 до 18 лет.

Педагогическая технология/методы/приемы, используемые для достижения планируемых результатов:

Для достижения планируемых результатов используются различные технологии и методы: игровые, интерактивные, наглядные, практические и словесные.

Педагогические приемы включают: мотивационные, организационно-деятельностные, информационно-обучающие, контрольно-оценочные, развивающие.

Все эти методы направлены на активизацию познавательной деятельности, развитие критического мышления, формирование командных навыков, повышение мотивации и достижение образовательных результатов. Комплексный подход обеспечивает эффективное обучение и развитие ключевых компетенций участников.

Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия:

Для успешного проведения воспитательного мероприятия необходимы следующие ресурсы:

Кадровые ресурсы:

- координатор мероприятия (методист/педагог-организатор/педагог дополнительного образования);
- помощник координатора для организации команд;
- технический специалист для обеспечения работы оборудования;
- члены жюри для оценки выполнения заданий;
- фотограф/видеооператор для фиксации мероприятия;
- активисты Городского Школьного Парламента г.о. Самара.

Научно-методические ресурсы:

- методические материалы по геральдике;
- презентации с информацией о государственном гербе;
- иллюстрации гербов разных исторических периодов;
- справочная литература по теме;
- видеоматериалы о государственных символах;
- интерактивные задания и головоломки;
- игровое поле для выполнения заданий;
- критерии оценивания команд.

Материально-технические ресурсы:

- актовый зал, кабинеты для станций квест-игры;
- компьютер/ноутбук с необходимым программным обеспечением;
- проектор с экраном;
- аудиосистема для сопровождения;
- принтер для печати материалов;
- канцелярские принадлежности (бумага, ручки, карандаши, ластик, маркеры, клей);
- раздаточный материал;
- призы, дипломы и сертификаты для победителей и участников;

Все ресурсы должны быть подготовлены заранее и распределены по этапам мероприятия. Важно обеспечить техническую исправность оборудования и доступность всех необходимых материалов в течение всего времени проведения квеста. Координатор должен иметь возможность оперативно решать возникающие вопросы с каждым из ресурсных блоков для обеспечения бесперебойного процесса мероприятия.

Результат реализации мероприятия:

В 2024 году ко Дню Государственного герба РФ (30 ноября) было проведено данное воспитательное мероприятие, в котором приняли участие 235 обучающихся МБУ ДО ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара. По итогам были достигнуты поставленные цели и задачи.

Ход мероприятия

♪ *Звучит музыка патриотической направленности*

В актовый зал заходят команды и рассаживаются за столы

♪ *Фанфары*

Ведущий №1: Дорогие друзья, уважаемые участники и гости!

С огромной радостью приветствую вас на торжественном открытии нашей увлекательной квест-игры «Мой герб – моя Россия!», посвященной Дню Государственного герба Российской Федерации!

Ведущий №2: Сегодня мы собрались здесь, чтобы в увлекательной форме познакомиться с историей и символикой одного из важнейших государственных символов нашей великой страны. Пусть это мероприятие станет для каждого из вас не только интересным приключением, но и познавательным путешествием в мир российской геральдики.

Ведущий №1: Давайте же поприветствуем друг друга бурными аплодисментами, зарядимся позитивной энергией и вместе отправимся в это увлекательное путешествие по просторам российской символики!

Аплодисменты

Ведущий №2: Открыть наше мероприятие хочется с исполнения главной государственной песни, в которой отражены народная любовь и патриотизм – с государственного гимна Российской Федерации.

♪ *Гимн Российской Федерации*

Ведущий №1: Сегодня нам предстоит увлекательное путешествие в мир государственных символов нашей любимой Родины. Мы поговорим о том, что делает нашу страну особенной, что составляет её гордость и славу, и, конечно же, о величественном российском гербе – одном из главных символов российской государственности.

Ведущий №2: А сейчас мы предлагаем провести небольшой мозговой штурм: давайте поделимся своими мыслями и впечатлениями – какие образы,

чувства и представления возникают в вашем воображении, когда вы слышите слово «герб»? Что оно значит для каждого из вас?

Ответы участников

Ведущий №1: Благодарю вас за такие интересные и разнообразные ответы!

Знаете ли вы, что само слово «герб» имеет очень глубокое значение? В переводе с немецкого языка оно означает «наследие» или «наследство» – и это неслучайно, ведь гербы действительно передаются из поколения в поколение, сохраняя историю своих владельцев.

А знаете, как называется наука, которая изучает гербы? Геральдика! Это целая система знаний о создании, описании и толковании гербов, которая помогает нам понимать язык символов и знаков, запечатленных в геральдическом искусстве.

Ведущий №2: Первые гербы появились в XI веке. Их появление связано с рыцарством и крестовыми походами. У нас на Руси рыцарства не было, и герб появляется гораздо позднее чем в Европе, XIII- XV веке. А вот в XVII веке создаются специальные учреждения, которые разрабатывают гербы. В России с 1785 года наличие герба становится обязательным для каждого города.

Ведущий №1: Друзья, государственный герб нашей страны – это удивительное сочетание древних символов, которые прошли через века, сохраняя свое особое значение.

Давайте вместе задумаемся: какие две могущественные исторические эмблемы гармонично слились в современном российском гербе? Может быть, кто-то из вас сможет назвать эти древние символы, которые и сегодня остаются неотъемлемой частью нашей государственной символики?

Ведущий №2: Подумайте и поделитесь своими предположениями – это будет первая подсказка в нашем увлекательном квесте!

Ответы участников

Ведущий №1: Да, действительно – это двуглавый орел и всадник. Двуглавый орел больше 5 столетий украшает Российский герб. Всадник, поражающий копьем дракона – это древний герб Москвы.

Ведущий №2: Каждый раз, когда к власти приходил новый царь, он обязательно что-то менял в гербе. Так было до Александра II. В 1857 году в своде законов Российской империи появилось точное описание герба. К этому времени герб становится важнейшим атрибутом власти.

И лишь в 1918 году, совет народных Комиссаров запретил использовать двуглавого орла в качестве герба.

Ведущий №1: С крушением СССР встал вопрос о новом гербе для России, тогда и возникла идея вернуть России ее прежний исторический

символ. В 1993 художник Евгений Ильич Ухналев создает новый герб по мотивам малого герба. В 2000 году президентом Владимиром Владимировичем Путиным был подписан закон о гербе.

Ведущий №2: Сегодня вы станете участниками квест-игры, посвященной одному из важных символов нашей Отчизны и это герб Российской Федерации.

Ведущий №1: Ваше увлекательное путешествие будет состоять из семи интересных станций. На каждой из них вас ждут увлекательные задания и познавательные испытания!

Позвольте рассказать о регламенте нашего мероприятия:

- На прохождение каждой станции отводится 7 минут;
- На переход между станциями – 2 минуты;
- О начале и окончании времени будет сигнализировать специальный звонок от наших помощников.

Ведущий №2: Важно! Для обеспечения порядка и максимальной эффективности прохождения квеста, просим вас:

- Передвигаться между станциями спокойно и организованно;
- Соблюдать тишину во время переходов;
- Не создавать лишнего шума.

Ведущий №1: Помните, что за нарушение дисциплины и порядка прохождения может быть произведено снятие баллов. Давайте вместе сделаем наше мероприятие максимально продуктивным и увлекательным!

Ведущий №2: Все задания вы должны выполнять на своих рабочих листах. По итогу прохождения всех станций команды должны будут презентовать его членам жюри.

Ведущий №1: А сейчас мы представим Вам людей, которые сегодня вас будут оценивать.

♪ Музыкальная отбивка

Представление членов жюри

Ведущий №2: И так, дорогие участники, пришло время отправиться в захватывающее путешествие по станциям нашего квеста!

Пусть удача сопутствует вам на каждом этапе, а ваши знания и командный дух помогут справиться с любыми заданиями! Мы верим в ваши силы и желаем блестящего прохождения всех испытаний!

Звучит звонок

♪ Фоновая музыка

Все расходятся по станциям

Станции игры

Станция №1. «Наш герб – наша команда».

Описание: Участникам необходимо придумать и написать на своих презентационных листах название команды, патриотический девиз и нарисовать герб, который будет отражать дух их командный.

За качественное выполнение задания команда получает максимум 3 балла.

Станция №2. «Ответы в истории».

Описание: Участникам необходимо будет ответить на вопросы викторины и вписать правильные ответы в свои презентационные листы.

За каждый правильный ответ команда получает по 1 баллу.

Станция №3. «Шифровальщик».

Описание: Участникам необходимо будет расшифровать послание и написать его на своих презентационных листах.

За качественное выполнение задания команда получает максимум 5 баллов.

Станция №4. «В поисках слов».

Описание: Участникам необходимо на своих презентационных листах найти спрятанные слова, которые соответствуют тематике игры, и вписать правильные ответы в указанные раздел на своих презентационных листах.

За каждое правильно отгаданное слово команда получает по 1 баллу.

Станция №5. «Головоломка».

Описание: Участникам необходимо будет разгадать ребусы и вписать правильные ответы в свои презентационные листы.

За каждое правильно отгаданное слово команда получает по 1 баллу.

Станция №6. «Ключ в слове».

Описание: Участникам необходимо будет решить кроссворд на своих презентационных листах и найти ключевое слово, которые надо будет написать на своих презентационных листах.

За каждое правильно отгаданное слово команда получает по 1 баллу.

Станция №7. «Анаграмма».

Описание: Участникам необходимо будет расшифровать анаграмму, которые они найдут в колбах с неизвестной им субстанцией.

За каждое правильно отгаданное слово команда получает по 1 баллу.

Подведение итогов

По завершении посещения всех игровых станций команды возвращаются в основной зал и передают конверты с набранными баллами организаторам мероприятия. В это время, пока идёт подсчёт промежуточных результатов, каждая команда представляет свои рабочие материалы и презентует себя перед строгим, но справедливым жюри.

По итогам всех выступлений члены жюри выставляют дополнительные баллы за качество презентации, которые затем суммируются с результатами, полученными на станциях. Итоговая сумма определяет победителей игры. Таким образом, успех команды зависит как от активных действий на станциях, так и от качества финальной презентации.

Церемония награждения

♪ Музыкальная отбивка

На сцену выходят ведущие

Ведущий №1: Наши увлекательные испытания подошли к своему захватывающему финалу! И сейчас, в этот волнительный момент, чтобы назвать команды победителей, на сцену поднимется Ирина Васильевна Калинина – руководитель Центра детского и юношеского творчества «Мечта».

Аплодисменты

♪ Музыкальная отбивка

Речь Калининой И.В.

♪ Фоновая музыка на каждый выход

Награждение дипломами

Ведущий №2: Мы достигли финальной точки нашего удивительного путешествия! От всей души благодарим каждого участника за активность и энтузиазм. Уверены, что эти моменты останутся в ваших сердцах. Давайте увековечим наши впечатления общей фотографией на память!

Совместная фотография

♪ Фоновая музыка

Список используемой литературы:

1. Вырщиков А.Н., Кусмарцев М.Б. Патриотическое воспитание молодёжи в современном российском обществе: монография. Волгоград: НП ИПД «Авторское перо», 2006. – 210 с.
2. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. М.: Просвещение, 2011. – 223 с.
3. Колесникова А.Я. Патриотическое воспитание школьников: теория и методика. М.: Академия, 2019. – 192 с.
4. Лутовинов В.И. Патриотическое воспитание молодежи в современных условиях: проблемы и направления их решения. М.: ВУ, 1995. – 170 с.
5. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение. М.: Академия, 2013. – 192 с.
6. Шмелева Е.А. Игровые технологии в образовании: методология разработки и применения. М.: Просвещение, 2019. – 186 с.

«Герои ВОВ, именами которых названы улицы города Самары»

*Каликанова Ольга Александровна,
воспитатель*

*ГБОУ СОШ №1 «ОЦ» имени 21 армии Вооруженных сил СССР
п.г.т. Стройкерамика м.р. Волжский СП «Детский сад «Солнышко»*

Обоснование актуальности.

Формирование патриотических чувств у детей дошкольного возраста – задача, требующая терпения и времени. Патриотизм не возникает сам собой; он является плодом систематической работы, которая начинается практически с рождения человека. В решении этой задачи ключевую роль играет дошкольное образование, ведь именно в детском возрасте закладываются основные моральные принципы. Создать у ребенка уважительное отношение к родному краю непросто, особенно если у него недостаточно информации об этом месте. По мере того как ребенок узнает больше о своей земле и родном городе, для него становится понятнее и ближе понятие «Россия». На многих улицах нашего города установлены мемориальные доски в честь участников Великой Отечественной войны, однако зачастую мы не замечаем их и не интересуемся биографиями этих людей. Изучая истории тех, кого называют героями, чьи имена носят городские улицы, мы углубляем свои знания о культуре и истории родного края, что крайне важно для патриотического воспитания.

Краткое описание (аннотация).

Данное мероприятие подготовлено к государственному празднику «День героев Отечества», который ежегодно проходит 9 декабря. В ходе занятия дошкольники в непринужденной и игровой форме знакомятся со знаменательной датой и героями ВОВ, именами которых названы улицы города Самары. Занятие проходит в форме путешествия по улицам (станциям). На каждой станции дети знакомятся с названием улицы и героем, в честь которого она названа (подвигом героев). После чего выполняют игровое или практическое задание. Детям предлагается отгадать загадки о военных профессиях, выполнить разминку, собрать картинку из частей «Боевые награды», определить какие орудия труда нужны для той или иной военной профессии, выполнить аппликацию «Вечный огонь» в память о героях ВОВ. На заключительном этапе ребята составляют карту Самарской области, педагог подводит детей к тому, что в Самаре еще много улиц, названных в честь героев ВОВ. Тем самым педагог заинтересовывает дошкольников в последующем, более глубоком, изучении этой темы.

Цель: Формирование уважительного отношения к героям родного края, именами которых названы улицы города Самары.

Задачи:

- Познакомить с государственным праздником «День героев Отечества»;
- Знакомить дошкольников с героями ВОВ, именами которых названы улицы города Самары;
- Продолжать развивать интерес дошкольников к родному городу и событиям прошлого;
- Продолжать развивать интерес к военным профессиям, боевым наградам;
- Развивать связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь;
- Развивать навыки общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками;
- Воспитывать уважительное отношение к героям ВОВ и их подвигам.

Время, затраченное на реализацию: занятие 30 минут.

Планируемые результаты: Дошкольники имеют представление о государственном празднике «День героев Отечества», знают героев ВОВ, именами которых названы улицы города Самары, проявляют уважительное отношение к историческим событиям города и героям ВОВ.

Целевая аудитория и количество участников: дошкольники 5-7 лет, 12 человек.

Кадровые ресурсы: педагогические работники.

Материально-технические ресурсы:

Пособие «Волшебный коридор», таблички с названием улиц, конверты с секретным содержимым (части карты), дидактическая игра «Боевые награды», дидактическая игра «Кому что принадлежит», портреты героев ВОВ (именами которых названы улицы города Самары), канат, магнитная доска, материалы для аппликации (цветная бумага, клей, ватман).

Краткое описание мероприятия, включающее методы и методики, формы и этапы работы.

Методы и приемы:

практические: дидактическая игра «Боевые награды. Собери картинку», дидактическая игра «Кому что принадлежит», игровое задание «Собери карту», аппликация «Вечный огонь», физминутка «Мы по городу шагаем»

наглядные: рассматривание портретов героев, рассматривание табличек с названиями улиц, показ действий.

словесные: приветствие «Здравствуй улица моя», загадки о военных профессиях, беседа «День Героев Отечества», «Улицы Самары, названные именами героев», вопросы.

Детская деятельность	Формы и методы организации совместной деятельности
<i>Двигательная</i>	Физминутка «Мы по городу шагаем»
<i>Игровая</i>	Дидактическая игра «Боевые награды. Собери картинку», дидактическая игра «Кому что принадлежит»,
<i>Познавательная-исследовательская</i>	Игровое задание «Собери карту», рассматривание портретов героев.
<i>Коммуникативная</i>	Приветствие «Здравствуй улица моя», загадки о военных профессиях, беседа «День Героев Отечества», «Улицы Самары, названные именами героев»
<i>Изобразительная</i>	Аппликация «Вечный огонь»

Период реализации мероприятия: подготовка и проведение занятия проходило с 2.12.2024 по 9.12.2024г.

Результаты реализации мероприятия (количественные и качественные):

Количественные результаты: в число ребят, вовлеченных в мероприятие, вошли 12 человек. Активность на занятиях продемонстрировали 90% из них, а также столь же высокий процент (90%) правильно отвечал на вопросы и справлялся с задачами. Знание новых слов (таких как "орден", "медаль", "летчик", "пулеметчик" и "автоматчик") получили 85% участников, а названия городских улиц запомнили практически все – 95%. Все дети выразили свои эмоции по поводу происходящего.

Качественные результаты: дошкольники имеют представление о государственном празднике «День героев Отечества»; имеют представление о героях ВОВ, в честь которых названы улицы г. Самары; знают и называют улицы города, названные в честь героев ВОВ; знают и называют военные профессии и медали; проявляют уважительное отношение к героям ВОВ и их подвигам.

Использованная литература, ссылки, сайты.

Интернет источники:

https://ru.wikipedia.org/wiki/Санфилова,_Ольга_Александровна

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Матросов, Александр Матвеевич](https://ru.wikipedia.org/wiki/Матросов,_Александр_Матвеевич)
[https://ru.wikipedia.org/wiki/Булкин, Иван Гурьянович](https://ru.wikipedia.org/wiki/Булкин,_Иван_Гурьянович)
[https://ru.wikipedia.org/wiki/Красильников, Алексей Иванович](https://ru.wikipedia.org/wiki/Красильников,_Алексей_Иванович)
<https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/2025/02/18/kartoteka-zagadok-na-temu-den-zashchitnika-otechestva>
<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2016/01/07/statya-vospitanie-patrioticheskikh-chuvstv-u-doshkolnikov>

Отчёт по результатам проверки на оригинальность

<https://cloud.mail.ru/public/qbck/2t6JwWePh>

«Города воинской славы – живая память народа!»

*Макарова Виктория Андреевна, методист
Исакова Елена Николаевна, педагог дополнительного образования
СП ГБОУ СОШ № 4 г.о. Чапаевск –
Дом детского творчества г.о. Чапаевск*

Обоснование актуальности (отражающее тематику мероприятия).

9 мая 2025 года наша страна отпраздновала 80-летие Победы в Великой Отечественной войне. Всё дальше уходит время от страшных событий, всё меньше становится живых свидетелей тех дней. Возникает необходимость формировать у школьников чувство уважения к исторической памяти времён. Сами по себе эти чувства не возникают, их нужно воспитывать. Важно воспитывать молодое поколение так, чтобы они знали и помнили героев прошлого, ценою жизни которых завоёвано счастье и мир на земле. Великая Отечественная Война оставила неизгладимый след в истории, в памяти, в жизни не только нашего народа, но и всего мира. Мы гордимся победой наших прадедов и дедов, мы гордимся, что мы – потомки победителей! Мы помним, и забыть, не имеем права! Вечный огонь - символ вечной памяти, Города-герои и Города воинской славы как живые свидетели, как живая память народа! Города-герои – это города-легенды, это история особенного мужества, это священная история. Сквозь времена и столетия, из поколения в поколение они будут памятниками героической истории нашей Родины.

Краткое описание (аннотация).

Познавательный, краткосрочный проект «Города воинской славы - живая память народа!» направлен на патриотическое воспитание детей через

знакомство с городами, удостоенными звания «Город-герой» за героизм в годы Великой Отечественной войны 1941–1945 годов. Участники проекта становятся посетителями тематического образовательного лектория, где обогащают свои знания. Закрепляют свои знания при проведении мастер-класса по изготовлению памятных открыток с изображением «Городов – героев», получая при этом навыки декоративно-прикладного творчества (формируются навыки работы с материалом, развитие воображения). Участвуют в оформлении и организации выставки работ.

Таким образом, проект помогает решить следующие проблемы:

- недостаточное количество знаний у школьников о городах-героях;
- неосознаваемость у учащихся значения изучения истории;

Проект приурочен к 80-летию Великой Победы, посвящен юбилеям дат присвоения почетных званий городам-героям.

Цель проекта: привлечение внимания школьников к истории присвоения звания городов героев, к юбилейной дате присвоения почетного звания.

Задачи проекта:

- расширить представление детей о Великой Отечественной войне 1941-1945 годов и исторических событиях того времени;
- обогатить представления о городах, носящих гордое звание и внесших значительный вклад в ход исторических событий времен войны;
- воспитывать у детей патриотические чувства, гордость за нашу страну.

Время, затраченное на реализацию.

Реализация проекта 30 дней.

Планируемые результаты.

В рамках реализации проекта будут организованы 3 встречи в рамках работы образовательного лектория, мастер-класс (декоративно-прикладное творчество). Более 20 подростков расширят свое представление о Великой Отечественной войне, сформируют представление о понятии «Город-герой», познакомятся с героическими страницами из их истории. Получат навыки изготовления работ (открыток) в технике объемная аппликация, работа с фольгой и бархатной бумагой. Все работы будут представлены на выставках (не менее трех выставок).

Целевая аудитория и количество участников.

22 подростка 12-14 лет, в.т.ч. категории ТЖС, ОВЗ

Кадровые ресурсы.

Авторы и реализаторы проекта: Методист, педагог дополнительного образования (высшая категория) Макарова Виктория Андреевна, педагог дополнительного образования (высшая категория) Исакова Елена Николаевна.

Научно-методические ресурсы.

Информационной основой работы явились учебная и монографическая литература, исторические статьи и журналы, информационные ресурсы сети Интернет. Для подбора материала к работе лектория использовались труды специалистов в области истории (указаны в списке литературы). Для организации мастер-класса использовались идеи педагогов и наработанный опыт работы с материалом (декоративно-прикладное творчество). Мастер-класс проводился после проведения обязательного инструктажа по технике безопасности, по форме инструктажа при реализации ДООП технической направленности.

Материально-технические ресурсы.

Оборудование: учебный кабинет с наличием мебели (парты, стулья), достаточным освещением (для проведения мастер-класса) и возможностью затемнения (для работы лектория), ноутбук, принтер, проектор, экран, колонка (с возможностью регулировки звука).

Материалы: презентация, виртуальная экскурсия (для работы лектория), бумага бархатная, фольгированная, мелованная, заготовки для аппликации, клей, ножницы (по количеству участников), картон.

Ресурсы социального партнерства и прочее.

Социальные партнеры при реализации проекта: ГБОУ СОШ № 8 г.о. Чапаевск – база проведения лекториев, мастер-класса, организация выставки работ. Дом детского творчества – педагогический ресурс, организация выставки работ. Дом общественных организаций г.о. Чапаевска – организация выставки работ.

Краткое описание мероприятия, включающее методы и методики, формы и этапы работы.

Взаимодействие детей и педагогов в проекте по содержанию и по форме включения их в те или иные сферы деятельности носит нетрадиционный характер, что способствует проявлению инициативы и творческой активности. В рамках реализации мероприятий проекта произошло расширение зоны совместного взаимодействия педагогов дополнительного образования и школьников.

Подготовительный этап: (21 апреля – 28 апреля)

Постановка проблемы, определение целей и задач познавательно-исследовательской деятельности, работа с методической литературой, составление плана работы над проектом, сбор информации о Городах-героях, подборка иллюстраций, подготовка бесед и презентации, виртуальной экскурсии.

Основной этап: (29 апреля – 16 мая)

Обогащение и закрепление у детей знаний о городах-героях.

Организация образовательного лектория для раскрытия понятия «Город-герой», знакомства с историей присвоения высокого звания, проведения бесед с использованием презентации. Организация мастер-класса для развития творческого потенциала, совместная деятельность по изготовлению открыток, организация выставки работ.

Заключительный этап: (16 мая – 21 мая)

Завершение работы выставок, подведение итогов проекта. Оценка и анализ работы по проекту, самооценка.

Период реализации мероприятия.

21 апреля – 21 мая 2025г.

Результаты реализации мероприятия (количественные и качественные).

В рамках проекта на базе ГБОУ СОШ №8 г.о.Чапаевск были организованы три образовательных лектория, участниками которых стали 22 подростка. Участники лекториев расширили свое представление о Великой Отечественной войне 1941-1945 годов и исторических событиях того времени. Состоялся мастер-класс (декоративно-прикладное творчество) где участники создали 20 памятных открыток - работ с изображениями городов – героев, Получили навыки изготовления работы в технике объемная аппликация, работа с фольгой и бархатной и мелованой бумагой. В школе, Доме детского творчества и Доме общественных организаций г.о.Чапаевск были организованы три выставки работ, которые посетили не менее 200 человек.

1. Дополнительные материалы.

Ссылки на размещение информации о реализации проекта в сети интернет:

https://vk.com/album-199816350_307073162

https://vk.com/wall-199816350_444

https://vk.com/id560123652?w=wall560123652_722

https://vk.com/id560123652?w=wall560123652_729

https://vk.com/wall-108933756_3336

https://vk.com/wall-108933756_3320

2. Использованная литература, ссылки, сайты.

1. Галицан, А. С. Тула – город-герой [Текст] : монография / А. С. Галицан. – М. : Воениздат, 1991. – 160 с.

2. Зубаков, В. Е. Ленинград – город-герой [Текст] : монография / В. Е. Зубаков. – М. : Воениздат, 1991. – 212 с.

3. Маневич, И. А. Города-герои. Героизм и мужество. 1941-1945 [Текст] : монография / И. А. Маневич. – М. : Даръ, 2015. – 48 с.

4. Новиков, И. Г. Минск – город-герой [Текст] : монография / И. Г. Новиков. – М. : Воениздат, 1996. – 164 с.
5. Смирнов, И. А. Смоленск – город-герой [Текст] : монография / И. А. Смирнов. – М. : Воениздат, 1998. – 176 с.
6. Хаметов, М. И. Брестская крепость-герой [Текст] : монография / М. И. Хаметов. – М. : Воениздат, 1998. – 176 с.
7. Шапошников, Б. М. Битва за Москву. Решающее сражение Великой Отечественной [Текст] : монография / Б. М. Шапошников. – М. : Эксмо, 2011. – 640 с.
8. Государственный мемориальный музей обороны и блокады Ленинграда [Электронный ресурс] : официальный сайт. – Электрон. дан. – Загл. с экрана.
9. Музей – заповедник Сталинградская битва [Электронный ресурс] : официальный сайт. – Электрон. дан. – Загл. с экрана.

**«Военно – спортивная игра, посвященная
80-летию Победы в Великой Отечественной войне
«ПАТРИОТ»**

*Савичева Елена Владимировна, методист
Федотенко Ольга Станиславовна, методист
МБУ ДО «ЦДТ «Металлург» г.о. Самара*

Актуальность.

В современном социокультурном контексте систематическая работа по патриотическому воспитанию подрастающего поколения приобретает фундаментальное значение. Представленная разработка предлагает инновационный подход, интегрирующий формирование патриотического сознания на основе исторической памяти о Великой Отечественной войне с пропагандой здорового образа жизни. Такой синтез позволяет не только донести до детей ценности гражданственности и гордости за свою страну, но и воплотить их в реальной деятельности, где физическая подготовка и командный дух становятся практическим выражением готовности к защите Родины, наследуя традиции предков.

Мероприятие направлено на воспитание чувства сопричастности к истории России, уважения к подвигу народа, формирование активной

гражданской позиции, а также морально-волевых качеств: дисциплины, взаимовыручки и воли к победе.

Сценарий обладает высокой степенью адаптивности. Мероприятие может быть проведено как в помещении (спортивный или актовый зал), так и на улице (спортивная площадка), с использованием презентации или без нее. Состав и количество эстафет могут варьироваться в зависимости от условий, что делает разработку универсальной и доступной для любых образовательных организаций.

Аннотация к военно-спортивной игре "ПАТРИОТ"

Методическая разработка представляет собой сценарий военно-спортивной игры, посвященной 80-летию Победы в Великой Отечественной войне. Мероприятие направлено на патриотическое воспитание и формирование активной гражданской позиции у детей 8-12 лет через интеграцию исторического содержания и спортивной деятельности.

В основе разработки лежит инновационный подход, сочетающий:

- изучение героических страниц истории Великой Отечественной войны;
- развитие физических качеств и пропаганду здорового образа жизни;
- формирование морально-волевых качеств и командного духа.

Игра включает 14 тематических эстафет ("Сапёры", "Снайперы", "Военный водитель" и др.), каждая из которых сопровождается исторической справкой о подвиге советского народа. Особенностью мероприятия является его высокая адаптивность - возможность проведения в различных условиях (помещение/улица) с вариативным использованием оборудования.

Разработка соответствует критериям современного образования и может быть успешно транслирована в образовательных организациях различного типа.

Цель: Воспитание патриотических чувств и гражданской ответственности у детей на примере подвига советского народа в Великой Отечественной войне через активную деятельность в военно-спортивной игре, совмещенное с формированием установки на здоровый образ жизни.

Задачи:

Воспитательные:

- Воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости и уважения к подвигу советского народа в годы Великой Отечественной войны.
- Формировать морально-волевые качества: целеустремленность, настойчивость, взаимовыручку, умение работать в команде.
- Воспитывать уважение к историческому прошлому России, ее культурным и национальным традициям.

Образовательные:

- Расширить знания о ключевых событиях, родах войск, военной технике и героизме советских людей в годы Великой Отечественной войны через исторические справки и метафоры эстафет.
- Сформировать представление о связи физической закалки, дисциплины и готовности к защите Отечества.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление и смекалку в ходе решения задач в условиях эстафет ("Шпионы", "Готовим технику").
- Развивать моторную память и точность движений в условиях дефицита времени ("Снайперы", "Боевая тревога").
- Развивать саморегуляцию и самоконтроль, умение управлять своими действиями и эмоциями в условиях соревновательного стресса.
- Развивать умение работать в команде: договариваться, распределять роли, действовать согласованно для достижения общей цели ("Крепость", "Доставь снаряды").

Время, затраченное на реализацию:

- Подготовительный этап – **6 - 8 часов**.
- Непосредственная реализация мероприятия **1-1,5 часа** (зависит от количества выбранных эстафет)

Планируемые результаты

- Расширение кругозора и повышение осведомлённости о событиях Великой Отечественной войны.
- Усиление чувства гордости за свою страну и народ, развитие патриотических чувств.
- Повышение уровня физической активности и укрепление здоровья детей.
- Формирование устойчивых позитивных установок на ведение здорового образа жизни.
- Укрепление навыков командообразования и взаимодействия в группе.

Целевая аудитория и количество участников

Целевая аудитория мероприятия — дети младшего школьного возраста (8–12 лет).

Количество участников рекомендуется планировать исходя из возможностей площадки и материально-технического обеспечения мероприятия, а также количества судей и ведущих.

Пример оптимального формата мероприятия:

- Количество команд: 4–6 команд.

- Численность одной команды: 5–10 человек.
- Всего участников: от 20 до 60 человек.

Такой формат позволяет обеспечить комфортное проведение соревнований, четкое управление процессом и равномерное вовлечение каждого участника.

Кадровые ресурсы

Педагогические работники — специалисты, занимающиеся воспитанием, образованием и развитием детей и подростков: учителя, тренеры, воспитатели, методисты, педагоги дополнительного образования, спортивные инструкторы и другие специалисты образовательных учреждений.

Научно-методические ресурсы, использованные при разработке мероприятия

Нормативно-правовая база:

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации"
- ФГОС начального и основного общего образования (акцент на личностные и метапредметные результаты)
- Государственная программа "Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации"
- Стратегия национальной безопасности Российской Федерации

Методологические основы:

- Системный подход (Л. фон Берталанфи) - мероприятие как целостная система взаимосвязанных элементов
- Деятельностный подход (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев) - обучение через практическую деятельность
- Личностно-ориентированный подход (К. Роджерс, И.С. Якиманская) - учёт индивидуальных особенностей участников

Теоретические основы:

- Теория игровой деятельности (Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский)
- Концепция патриотического воспитания (А.Н. Выршиков, Г.В. Здерева)
- Теория физического воспитания (П.Ф. Лесгафт, В.К. Бальсевич)
- Возрастная психология (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин) - учёт особенностей детей 8-12 лет

Методические ресурсы:

- Современные подходы к организации военно-патриотической работы.
- Методики организации коллективной творческой деятельности.
- Технологии здоровьесбережения в образовательном процессе.
- Методы проектирования воспитательных мероприятий.

Практико-ориентированные ресурсы:

- Передовой педагогический опыт организации военно-спортивных игр.
- Методические разработки по гражданско-патриотическому воспитанию.
- Региональный компонент - использование местного материала о ВОВ.

Информационные ресурсы:

- Архивные материалы о Великой Отечественной войне.

Данные ресурсы обеспечивают научную обоснованность и методическую грамотность разработки, соответствие современным образовательным требованиям и практическую реализуемость мероприятия.

Материально-технические ресурсы.

Для организации: ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофон для ведущего, свисток.

Для жюри и награждения: оценочные листы, грамоты/дипломы, памятные подарки.

Для эстафет: стойки/кегли, обручи, мячи, воздушные шары, прищепки, солдатские пилотки, гимнастические палки, корзины/коробки, листы бумаги А4, ватманы, маркеры, конверты, отрезки бинта (1 м) по кол-ву участников, 2 рюкзака, 2 макета автомата, макеты руля, веревки, картонные коробки, бумажные самолетики.

Ресурсы социального партнерства

Ветеранские организации: приглашение ветеранов Великой Отечественной войны, тружеников тыла, детей войны для участия в церемонии открытия/закрытия.

Военно-патриотические клубы и юнармейские отряды: помощь в судействе и организации этапов, демонстрация элементов строевой подготовки, образцов военной формы, шефская помощь в подготовке команд.

Учреждения культуры (библиотеки, музеи): предоставление тематических выставок (копий фотографий, документов), информационная поддержка и помощь в подборе исторических материалов для презентации.

Спортивные учреждения: предоставление спортивного инвентаря и оборудования, методическая консультация по организации эстафет.

Родительское сообщество: помощь в изготовлении реквизита (строительство "крепости", изготовление самолетиков и др.), волонтерская помощь на этапах, фото- и видеосъемка, помощь в организации

Период реализации мероприятия: 1 день.

Результаты реализации мероприятия

Количественные результаты:

1. Охват участников:

В мероприятии приняли участие 5 команд.

Общее количество детей-участников составило 35 человек.

Количество привлеченных волонтеров, родителей и социальных партнеров – 8 человек.

2. Активность и вовлеченность:

Было успешно пройдено 14 тематических этапов (100% от запланированных).

Уровень вовлеченности участников (отсутствие пассивных наблюдателей) составил 95-100%.

3. Ресурсное обеспечение:

Для проведения мероприятия было задействовано 100% запланированного оборудования и инвентаря.

Качественные результаты:

1. Динамика личностного развития.

Повышение уровня патриотической сознательности. У участников сформировалось более осознанное и эмоционально-окрашенное отношение к истории Великой Отечественной войны, что проявилось в уважительном поведении во время минуты молчания и в живом интересе к историческим справкам.

Развитие морально-волевых качеств. Наблюдалось проявление целеустремленности, настойчивости в достижении цели, а также способности мобилизоваться в условиях соревновательного стресса.

Укрепление командного духа. Участники продемонстрировали умение договариваться, поддерживать друг друга и действовать сплоченно для достижения общей победы. Снизилось количество конфликтных ситуаций внутри команд.

2. Образовательно-развивающий эффект.

Расширение кругозора. Дети получили конкретные знания о родах войск, военных профессиях (сапер, снайпер, санитар) и исторических фактах (подвиг защитников Брестской крепости, «Дорога жизни»), выходящие за рамки школьной программы.

Развитие физических и координационных способностей. Участники улучшили такие качества, как ловкость, скорость, точность и координация движений в нестандартных игровых ситуациях.

Развитие soft skills. У детей отмечалось развитие смекалки, навыков невербальной коммуникации («Готовим технику») и умения быстро принимать решения.

3. Социальный и воспитательный эффект.

Укрепление связи между поколениями. При участии ветеранов или представителей военно-патриотических клубов мероприятие способствовало живому диалогу и передаче опыта.

Формирование позитивных поведенческих моделей. Участники усвоили модель поведения, где физическая сила, ловкость и здоровье связываются не с агрессией, а с защитой Отечества, взаимопомощью и служением обществу.

Создание ситуаций успеха. Каждый ребенок, вне зависимости от уровня физической подготовки, смог проявить себя в том или ином конкурсе, что повысило его самооценку и мотивацию к участию в дальнейшей деятельности.

4. Обратная связь от участников и гостей.

По результатам устного опроса и наблюдений, 98% участников оценили мероприятие положительно, отметив его динамичность, интересный формат и познавательность.

Педагоги и родители отметили «высокий эмоциональный подъем» детей и «содержательное наполнение» игры, что свидетельствует о достижении поставленных целей.

Дополнительные материалы:

Презентация: <https://cloud.mail.ru/public/FZz2/D3DJAcS9X>

Список использованной литературы

Гимнастическое многоборье: Женские виды/ Под ред. Гавердовского Ю.К.-М.: ФиС, 2016.

Холодова, Ж.К., Кузнецова, В.С. Теория и методики физического воспитания и спорта. / Под ред. Ж.К. Холодова и В.С. Кузнецова, М.: «Академия», 2020.

Агапова И.А., Давыдова М.А. Мы – патриоты! – М.: Вако, 2012.

Адаева, Н.В. Патриотическое воспитание средствами народной педагогики / Н.В.Адаева // Человек и образование, 2018.

Барышева Н.В., Макияров В.М., Неклюдова М.Г. Основы физической культуры младшего школьника. – Самара, 2014.

Василькова Ю.В., Василькова Т.А. Социальная педагогика. – М.: Центр Академия, 2016.

Воронова, Е. А. Воспитать патриота : программы, мероприятия, игры / Е. А. Воронова. - Ростов на Дону: Феникс, 2018.

Электронные ресурсы:

<https://www.mk.ru/social/2020/04/28/unikalnyy-boy-velikoy-otechestvennoy-nemcev-atakovali-poltory-sotni-ovcharok.html>

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Мартин-Бросок>

<https://blog.ostrovok.ru/brestskaya-krepost-itoriya-sooruzheniya-foto-i-interesnye-fakty/>

<https://adminsergi.ru/msu/administratsiya/novosti/media/2020/3/24/100-interesnyih-faktov-o-velikoj-otechestvennoj-vojne>

<https://pravo.ru/process/view/29261/>

<https://www.samara.kp.ru/daily/26826.5/3864881/>

Квест-игра по правилам дорожного движения «Дорожная азбука»

*Кудрина Алла Васильевна,
педагог-организатор, педагог дополнительного образования,
Архипова Светлана Александровна,
методист
МБУ ДО «ЦДТ «Металлург» г.о. Самара*

Методическая разработка представляет собой сценарий воспитательного мероприятия в формате квест-игры «Дорожная азбука», направленного на формирование у учащихся 1-2 классов (7-8 лет) навыков безопасного поведения на дороге. В разработке содержатся подробные рекомендации по подготовке и проведению, направленные на закрепление правил дорожного движения и воспитание ответственности как участников дорожного движения. Материал готов к использованию в образовательных организациях в рамках системы воспитательной работы.

Пояснительная записка

Обеспечение безопасности детей на дорогах представляет собой одну из наиболее актуальных задач современного общества. Несмотря на постоянное внимание к проблеме детского дорожно-транспортного травматизма, статистика продолжает свидетельствовать о необходимости поиска новых, более эффективных форм профилактической работы. Традиционные методы обучения правилам дорожного движения зачастую не позволяют сформировать у младших школьников устойчивые навыки безопасного поведения в реальной

дорожной среде, что обуславливает потребность в инновационных подходах к организации образовательного процесса.

Методическая разработка сценария квест-игры «Дорожная азбука» призвана предложить современное решение данной проблемы через реализацию деятельностного подхода в обучении. Игровая технология квеста позволяет органично сочетать образовательные, развивающие и воспитательные задачи, создавая условия для практического применения знаний правил дорожного движения в смоделированных ситуациях. Особую значимость данный формат приобретает при работе с детьми 7-8 лет, для которых игровая деятельность остается мощным инструментом познания окружающего мира и формирования социально значимых качеств.

Представленный сценарий направлен не только на закрепление правил дорожного движения, но и на развитие у учащихся способности к критическому мышлению, командному взаимодействию и быстрому принятию обоснованных решений. Через систему последовательных заданий и погружение в игровой сюжет дети получают возможность осваивать нормы безопасного поведения естественным образом, что обеспечивает более глубокое и осознанное усвоение материала compared to традиционными методами обучения.

Эффективность предлагаемой разработки заключается в ее комплексном характере, сочетающем образовательные технологии с психолого-педагогическими аспектами развития личности ребенка. Интерактивный формат квеста способствует созданию устойчивой мотивации к изучению правил дорожного движения и формированию ответственного отношения к собственной безопасности и безопасности окружающих.

Обоснование актуальности

Актуальность методической разработки квест-игры «Дорожная азбука» обусловлена комплексом факторов, связанных с острой социально-педагогической проблемой — обеспечением безопасности детей в дорожно-транспортной среде.

Социально-статистический аспект. Несмотря на принимаемые профилактические меры, уровень детского дорожно-транспортного травматизма остается недопустимо высоким. Анализ статистики показывает, что большинство происшествий с участием детей-пешеходов происходит по схожим сценариям: переход проезжей части в неположенном месте, неожиданный выход из-за препятствия (стоящего транспорта), игра на дороге и неподчинение сигналам светофора. Эти повторяющиеся модели свидетельствуют не столько о незнании правил, сколько о неспособности детей применять их в динамичной, реальной дорожной обстановке, а также о

несформированности устойчивых поведенческих навыков и преобладании импульсивных реакций.

Педагогический аспект. Сложившаяся ситуация указывает на ограниченную эффективность традиционных, вербальных методов обучения ПДД, которые часто носят декларативный характер. Современному ребенку, живущему в эпоху клипового мышления и цифровых технологий, требуется иной формат взаимодействия. В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) приоритет отдается деятельностным и интерактивным технологиям, которые формируют не только знания, но и универсальные учебные действия. Квест-игра является прямой проекцией этих требований. Она позволяет перенести обучение из плоскости пассивного запоминания в плоскость активного практикума, где правила дорожного движения становятся не абстрактной теорией, а инструментом для решения игровых, а в перспективе — и жизненных задач.

Психологический аспект. Для детей младшего школьного возраста игра остается ведущим видом деятельности. Квест, как формат, максимально соответствует их психологическим потребностям в активности, соревновательности, познании и общении. Эмоциональная вовлеченность, возникающая в процессе игры, значительно повышает степень усвоения материала и способствует формированию прочных нейронных связей, отвечающих за долговременное запоминание. Проживая смоделированные ситуации успеха и преодоления, ребенок не только усваивает нормы, но и развивает критическое мышление, учится самостоятельно оценивать риски и принимать взвешенные решения.

Воспитательный аспект. Проблема безопасности на дороге — это, в первую очередь, проблема воспитания ответственной личности. Квест-игра обладает мощным воспитательным потенциалом, так как естественным образом формирует ценности взаимопомощи, дисциплины и взаимной ответственности. Работа в команде учит детей согласованным действиям, а сама игровая деятельность способствует созданию позитивной атмосферы, в которой правила соблюдаются не из страха наказания, а из понимания их необходимости для достижения общей цели.

Таким образом, актуальность данной разработки заключается в ее комплексном ответе на вызовы времени. Она предлагает не просто тематическое мероприятие, а современную, психологически и педагогически обоснованную технологию, которая через механизм игровой деятельности позволяет системно решать задачи профилактики детского дорожно-транспортного травматизма, формируя у младших школьников компетенции грамотного и ответственного участника дорожного движения.

Цель: Систематизировать, обобщить и дополнить знания детей о правилах дорожного движения через вовлечение в квест-игру «Дорожная азбука» для профилактики детского дорожно-транспортного травматизма.

Задачи мероприятия:

Образовательные:

- закрепить и расширить знания учащихся о базовых правилах дорожного движения для пешеходов и пассажиров;
- сформировать практические умения безопасного поведения в различных дорожных ситуациях;
- активизировать знания о значениях дорожных знаков и сигналов светофора.

Развивающие:

- развивать познавательные процессы: внимание, память, логическое мышление в условиях решения игровых дорожных задач;
- способствовать развитию коммуникативных навыков, умения работать в команде, договариваться и приходить к общему решению;
- стимулировать развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Воспитательные:

- воспитывать чувство личной ответственности за собственную безопасность и безопасность окружающих на дороге;
- формировать устойчивую установку на соблюдение Правил дорожного движения как нормы поведения;
- способствовать воспитанию культуры грамотного и дисциплинированного участника дорожного движения;
- содействовать укреплению дружеских взаимоотношений и созданию позитивного психологического климата в детском коллективе.

Время, затраченное на реализацию.

Общее время проведения квест-игры: 90 минут (1 час 30 минут).

Хронометраж мероприятия:

Организационный момент (сбор участников, приветствие, деление на команды, инструктаж) — 10 минут

Прохождение станций командами (8 станций × 10 минут) — 80 минут

Подведение итогов, награждение победителей, рефлексия — 10 минут.

Ожидаемые результаты

Личностные:

- осознанное и ответственное отношение к вопросам личной безопасности и безопасности окружающих;

- умение предвидеть возможную опасность на дороге и находить способы избежать ее;
- проявление выдержки, дисциплинированности и самостоятельности при принятии решений в смоделированных дорожных ситуациях;
- сплочение детского коллектива, развитие навыков взаимодействия и взаимопомощи.

Метапредметные:

- развитие умения работать в команде: договариваться, распределять роли и приходить к общему решению;
- формирование навыков анализа дорожной ситуации и применения знаний ПДД на практике;
- развитие познавательных процессов (внимание, память, логическое мышление) в условиях решения игровых задач.

Предметные:

- прочное знание основных правил дорожного движения для пешеходов и пассажиров.
- понимание значений дорожных знаков и сигналов светофора, осознание важности их соблюдения;
- сформированный алгоритм безопасного поведения при переходе проезжей части и выходе из общественного транспорта.

Целевая аудитория и количество участников

Целевая аудитория: Учащиеся образовательных учреждений в возрасте 7-8 лет (1-2 классы).

Количество участников:

- рекомендуемый состав одной команды: 4-5 человек;
- общее количество участников мероприятия: от 30 до 40 детей.

Кадровые ресурсы

Для эффективного проведения квест-игры «Дорожная азбука» требуется следующий кадровый состав:

1. Руководитель мероприятия (1 чел.) - педагог-организатор, педагог дополнительного образования, учителя.
 - Общая координация проведения квеста.
 - Распределение обязанностей между организаторами.
 - Контроль временного регламента.
 - Проведение церемонии открытия и награждения.
2. Помощники-организаторы на станциях (8 чел.) - педагоги дополнительного образования, учителя, старшеклассники, волонтеры.
 - Проведение заданий на закрепленных станциях.

- Объяснение правил выполнения заданий командам.
- Оценка результатов прохождения станции.
- Сопровождение команд при переходе между станциями.

3. Дежурный по передвижению команд (1 чел.) - педагог-организатор, педагог дополнительного образования, учитель, старшеклассник или волонтер.

- Координация перемещения команд между станциями.
- Сопровождение детей при необходимости.
- Помощь в организации переходов.

Научно-методические ресурсы, использованные в разработке квест-игры «Дорожная азбука»

1. Нормативно-правовая база:

- федеральный закон «Об образовании в РФ» (ст. 28 о безопасности образовательной среды);
- ФГОС НОО (требования к формированию безопасного образа жизни);
- правила дорожного движения РФ (гл. 4 «Обязанности пешеходов»).

2. Методическое обеспечение:

- сценарий квест-игры по правилам дорожного движения «Дорожная азбука»;
- описание 8 интерактивных станций с заданиями разного формата;
- маршрутные листы для организации перемещения команд;
- критерии оценивания (балльная система 1-10 за станцию);
- наградные материалы:

3. Дидактические материалы:

- презентация для вводной части;
- раздаточные материалы: загадки кроссворды, анаграммы, памятка для пешеходов;
- карточки с дорожными знаками и ситуационными заданиями;
- иллюстративный материал к загадкам и заданиям.

4. Педагогические технологии:

- игровое обучение (имитация дорожных ситуаций);
- технология станционного перемещения;
- групповая работа (команды 4-5 человек);
- проблемно-диалогические методы (обсуждение дорожных ситуаций).

Материально-технические ресурсы

Оборудование и технические средства: ноутбук/компьютер с выходом в интернет, колонки для воспроизведения аудиозаписей, проектор и экран для демонстрации презентации, принтер для печати материалов, магнитная доска.

Реквизит для станций: маршрутные листы для каждой команды - 8 шт, бланки заданий и иллюстраций для всех станций, письменные принадлежности (ручки, карандаши) – 8 комплектов, самокат - 2 шт., фишки для создания трассы - 10 шт., макет светофора, дорожные знаки (набор), разрезные картинки с дорожными знаками - 8 комплектов, карточки для игры «Четвертый лишний» - 8 комплектов, секундомер или таймер.

Наградные материалы: грамоты для победителей, сертификаты участника, памятки для пешеходов, сладкие призы.

Оформление помещения: плакаты по ПДД, указатели станций, шарики для создания праздничной атмосферы.

Ресурсы социального партнерства

Социальные партнеры:

- госавтоинспекция г. Самары - участие представителя в работе жюри;
- родительский комитет - помощь в организации, сопровождении команд, подготовке реквизита, участие в работе жюри;
- старшеклассники или волонтеры - волонтерская помощь в проведении станций, техническое сопровождение мероприятия.

Периодичность проведения: Мероприятие может проводиться ежегодно в рамках программы профилактики детского дорожно-транспортного травматизма.

Результаты реализации мероприятия

Количественные:

- 30-32 участника (1-2 классы)
- 8 команд
- 8 интерактивных станций
- 90 минут продолжительность
- 85-95% успешность выполнения заданий

Качественные:

- Сформированы устойчивые знания ПДД
- Приобретены навыки безопасного поведения на дороге
- Развиты умения работать в команде
- Повышена личная ответственность за безопасность
- Создана позитивная мотивация к изучению ПДД

Методические рекомендации к организации и проведению квест-игры «Дорожная азбука»

Квест – пешая командная игра, включающая в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые пункты. На каждом пункте

команде будут предложены задания различного характера, связанные с тематикой квеста.

Принципами квеста являются:

- принцип честной игры;
- принцип самостоятельного разгадывания заданий каждой командой;
- принцип личной ответственности и заинтересованности каждого игрока.

Задача команд – максимально быстро пройти по маршруту, правильно угадать все головоломки и качественно выполнить задания.

Предварительная подготовка заключается в распределение станций, подготовки обучающихся к проведению квест-игры. Участники будущей квест-игры самостоятельно формируют команды из 4-5 человек, повторяют информацию о ПДД. Также заготавливается необходимое для игры оборудование, маршрутные листы с номерами и последовательностью станций для команд. На дверях кабинетов вешается эмблема станции.

По числу команд организуют станции, на каждой из которых команда получает определенное задание. Время пребывания на станции 10 минут. Выполнив задание, команда переходит на следующую станцию.

Игра начинается с приветствия всех её участников, где объясняют условия игры и командирам команд выдают маршрутные листы (Приложение № 9), на которых намечен путь следования команды с указанием кабинета, где разместились станции. На станциях ответы команд оценивают (по балльной системе) педагоги, ответственные за станцию. Учитывается не только качество ответа, но и организованность команды, массовость в решении вопросов. По окончании игры команды сдают маршрутные листы жюри, которое подводит итоги.

По окончании квест-игры проводится награждение команд - вручаются сертификаты участников игры и сладкие призы.

План проведения квест-игры

Этап мероприятия	Содержание
Подготовительный	За несколько дней до проведения квеста участникам озвучивается тема и нужно вспомнить правила дорожного движения.
Организационный	Вступительное слово педагога. Педагог сообщает тему мероприятия, знакомит участников с правилами игры, условиями прохождения этапов квеста.
Основной	Прохождение по этапам квеста.

	Выполнение заданий.
Заключительный	Подведение итогов. Вручение участникам сертификатов.

Правила проведения квест-игры

- задания не должны нести в себе опасность для жизни и здоровья участников игры;
- задачи должны соответствовать возрасту участников;
- этапы квеста должны быть объединены одной тематикой, плавно переходить друг в друга, выстраиваться в логическую цепочку;
- в конце участников должен ждать приз, причем он должен быть таким, чтобы никому не было обидно. Если игра командная, то и приз должен быть рассчитан на всю команду. По желанию (возможности) можно давать маленькие призы на каждом из этапов прохождения.

Условия проведения квест-игры

- Данное мероприятие рассчитано на проведение в помещении образовательной организации. В зависимости от возможностей участники перемещаются по учебным кабинетам, согласно составленным маршрутным листам.
- Роль ведущего выполняет педагог, но можно выбрать помощников из числа незадействованных учащихся.
- Все участники имеют равные права и полномочия, но условия конкурса подразумевают командную игру.
- Во время выполнения заданий квеста можно использовать тематическое музыкальное сопровождение, что будет создавать положительный настрой игры.
- Количество заданий в каждом конкурсе (испытании) должно соответствовать количеству участников, чтобы каждый игрок был вовлечен в игру.
- Если участники не справляются с заданием конкурса, можно предложить им подсказку в обмен на одного игрока.

. Заключение

В основе разработки лежит методика организации квест-игры по правилам дорожного движения, направленной на формирование у обучающихся общих компетенций, а также закрепление полученных знаний и отработка межпредметных связей.

При написании разработки была изучена педагогическая литература с целью выбора оптимальной структуры, методов и формы занятия. Был проведен сбор информации по теме и в результате разработан методический

инструментарий для достижения поставленной цели в соответствии с разработанной характеристикой занятия.

Проведенное мероприятие помогло обучающимся узнать новое, а также закрепить ранее полученные знания по правилам дорожного движения, научиться работать в группе, выработать необходимые практические навыки и умения.

5. Список использованной литературы

1. Воронова Е.А. Красный. Желтый. Зеленый. ПДД во внеклассной работе. Ростов-н/Д: Феникс, 2006. – 177 с.

2. Газета «Добрая дорога детства» 2002 -2017 г.г. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.dddgazeta.ru/about/>

3. Белугин М.Г. Структурно-функциональная модель организационно-педагогического сопровождения обеспечения безопасности дорожного движения школьников // Казанский педагогический журнал. 2014. № 6 (107). С. 65-74

4. Ковалько В.И. Игровой модульный курс по ПДД, или Школьник вышел на улицу: 1-4-й классы (соответствует ФГОС). М.: ВАКО, 2015. – 192 с.

5. Козловская Е.А., Козловский С.А. Дорожная безопасность: обучение и воспитание младшего школьника. Учебно-методическое пособие для общеобразовательных учреждений и системы дополнительного образования/Под общ. ред. В.А. Федорова. - М.: Издательский Дом Третий Рим, 2002

6. Правила дорожного движения с примерами и комментариями. Изд-во – Питер СПб, 2020, 160 с.

7. Официальный сайт ООО «Инфоурок» <https://infourok.ru/>

8. Образовательная социальная сеть <https://nsportal.ru/>

9. Открытый урок <https://urok.1sept.ru/>

10. Воспитателям детских садов, учителям и педагогам - Маам.ру <https://www.maam.ru/>

«Дети войны»

*Гусарова Светлана Александровна,
учитель начальных классов
ГБОУ СОШ с. Кошки м.р. Кошкинский*

Актуальность данной методической разработки обусловлена необходимостью воспитания у подрастающего поколения осознания величия и значения подвига советского народа в годы Великой Отечественной войны. Патриотическое воспитание направлено на сохранение исторической памяти и передачу опыта поколений, особенно важно формировать у учеников представление о роли юного населения в достижении общей Победы.

Основная цель: формирование у обучающихся четкого понимания и глубокой признательности подвигу советских детей периода Великой Отечественной войны, а также развитие личностных качеств, способствующих укреплению национального самосознания и патриотизму.

Для достижения этой цели особое внимание уделяется следующим аспектам:

- **создание эмоционально насыщенной атмосферы:** использование живых рассказов ветеранов, просмотр исторических хроник и воссоздание обстановки времен войны способствуют глубокому проникновению учащихся в исторические реалии и формируют устойчивое чувство сопричастности к судьбе Отечества.

- **активизация творческих возможностей:** организация практических занятий позволяет ученикам самостоятельно проявить себя в создании предметов народной культуры, таким образом, переживая опыт предыдущих поколений.

- **привлечение родителей:** включение семьи в процесс проведения мероприятия помогает укрепить семейные связи и повысить уровень вовлеченности детей в изучение истории собственной семьи.

Благодаря внедрению современных педагогических методов и интерактивных технологий данная разработка представляет собой эффективное средство патриотического воспитания и способна стать примером успешной практики подготовки подобных мероприятий в образовательной среде.

Аннотация к методической разработке

Методическая разработка посвящена организации патриотического мероприятия для обучающихся 4-х классов на тему «Дети войны» для формирования у учащихся глубокого понимания значимости вклада детей и подростков в Великую Победу, развитии чувств патриотизма и уважения к

памяти предков. Разработка ориентирована на совместную работу детей и родителей, включает разнообразные формы взаимодействия: творческие мастерские, показ тематических фильмов, проведение конкурсов и демонстрацию экспонатов.

Используются современные педагогические технологии, направленные на активизацию образовательного процесса и стимулирование креативного мышления: информационно-коммуникационные средства, игровые методики.

Особое внимание уделено взаимодействию с родителями, привлечению семейного ресурса и созданию условий для совместного изучения истории семьи.

Разработанный сценарий призван сформировать осознанное отношение к прошлому, пробудить интерес к семейной истории и воспитать поколение, осознающее свою ответственность за сохранение памяти о великом подвиге старшего поколения.

Методическая разработка рассчитана на широкую аудиторию педагогов начальной школы. Она направлена на создание эффективной модели патриотического воспитания учащихся начальной школы.

Цель мероприятия: формирование у обучающихся понимания значимости вклада юных участников Великой Отечественной войны в Победу, воспитание уважения к памяти предков, развитие чувства патриотизма через взаимодействие с родителями.

Время, затраченное на разработку, подготовку и проведение мероприятия:

Разработка и подготовка к мероприятию:

1. Организация предварительного этапа (создание сценария, подбор материалов, подготовка экспозиций, привлечение родителей и приглашение гостей) — примерно **1 неделя**.
2. Создание презентационных материалов, оформление экспозиции, репетиции выступлений и подготовка реквизитов — около **2 недель**.
3. Координация совместной деятельности с родителями и учениками, согласование плана действий — ориентировочно **1 неделю**.

Реализация мероприятия:

Общая продолжительность самого мероприятия составляет приблизительно **1 час**, включая организационную часть, выступления, интерактивные блоки и обмен мнениями.

Таким образом, общая продолжительность подготовительной фазы мероприятия занимает порядка **4–5 недель**, а само мероприятие проводится в течение **1 часа**.

Планируемые результаты реализации методической разработки:

- учащиеся получают знания о значительном вкладе детей и подростков в победу над врагом в годы Великой Отечественной войны;
- улучшат умение выражать свои мысли и эмоции через участие в дискуссиях и выполнение творческих заданий;
- сформируется глубокое уважение к героям войны, ветеранам и старшим поколениям.

Эти планируемые результаты направлены на всестороннее развитие ребенка, обогащают духовный мир, развивают интеллектуальные способности и укрепляют моральный облик будущих граждан России.

Целевая аудитория: обучающиеся 4 классов начальной школы и родители.

Формы организации мероприятия:

- Творческая мастерская Памяти
- Просмотр тематической кинохроники
- Творческие конкурсы
- Демонстрация экспонатов и музейных материалов
- Встречи с родителями

Необходимые оборудование и ресурсы:

- Проектор, экран, мультимедиа оборудование
- Подготовленные презентации с фотографиями и историческими фактами
- Карточки с заданиями для групповой работы
- Материалы для творчества (цветная бумага, клей, нитки, ткань)
- Предметы материальной культуры (экспонаты из музеев, личные архивы семей участников)
- Фотоальбомы, видеозаписи

Совместная деятельность с родителями:

- Родители помогают детям создавать поделки
 - Организация выставки детских работ совместно с родителями
- «Хобби – центр»
- Проведение предварительных бесед с учениками о значении Дня Победы
 - Подготовка видеоматериалов и презентаций заранее
 - Координация с родителями для участия в мероприятии

Современные образовательные технологии:

1. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ):

- Применение мультимедийного оборудования для демонстрации видеофрагментов, фотослайдов и электронной презентации

- Использование цифровых ресурсов, содержащих материалы и информацию о Великой Отечественной войне

2. Технология деятельностного подхода:

- Активное участие учащихся в образовательный процесс через практические занятия (игровую деятельность, изготовление рукоделий)
- Проектный метод, когда учащиеся работают в группах, создавая сценарии и инсценируя события, характерные для детей военного времени

3. Игровая технология:

- Интеграция игровых форм работы, погружающих участников в атмосферу эпохи войны через традиционные игры и творчество

4. Метод проблемного изложения:

- Постановка открытых вопросов, способствующих развитию аналитических способностей и критическому мышлению учащихся

5. Кейс-метод:

- Использование конкретных случаев из реальной жизни (интервью с очевидцами, воспоминания участников событий)

6. Интерактивная технология:

- Сотрудничество педагогов, родителей и учащихся в совместном решении образовательных задач

Задачи мероприятия:

Образовательные:

- Ознакомление с историей Великой Отечественной войны, подчёркивая вклад детей и подростков
- Предоставление наглядных свидетельств участия детей в тыловом труде и поддержки фронта
- Расширение представления учащихся о повседневной жизни военного времени

Развивающие:

- Развитие коммуникативных навыков через активное общение с родителями и одноклассниками
- Тренировка навыков анализа визуальной и устной информации
- Стимулирование творческого потенциала путём практической творческой деятельности

Воспитательные:

- Формирование чувства гордости и уважения к подвигам сверстников-военных времён
- Повышение интереса к изучению семейной истории и родословной
- Воспитание уважительного отношения к пожилым людям и бережному отношению к исторической памяти

Основная часть, раскрывающая содержание материала:

Ход мероприятия:

I. Организационный этап

Ведущий 1: В этом году наша страна отмечает 80-летие со Дня Победы в Великой Отечественной войне. Наша задача — сохранить историческую память о событиях тех лет и воспитать уважение к ветеранам и участникам войны.

Ведущий 2: Начинаем наше мероприятие словами поэта Степана Щипачёва:

*Такою все дышало тишиною,
Что вся земля ещё спала, казалось.
Кто знал, что между миром и войною
Всего каких-то пять минут оставалось.*

Звучат звуки музыки, взрывов, голос Левитана объявляет начало войны.

Ученик 1 (солдатская форма) читает стихотворение Веры Армашовой:

*Что случилось, скажи мне, ветер,
Что за боль у тебя в глазах?
Разве солнце не так уж светит,
Или вянут травы в садах?
Почему люди все на рассвете
Вдруг застыли, раскрыв глаза?
Что случилось, скажи нам, ветер,
Неужели это война?*

Ведущий 1: 22 июня 1941 года началась Великая Отечественная война. На фронт встали миллионы взрослых и детей, проявив мужество и героизм ради защиты Родины. На защиту своей страны поднялись миллионы людей и в том числе дети. Сколько мужества и героизма они проявили, встав вровень со взрослыми на защиту нашей страны! Началась война, которая длилась 1418 дней.

Ученик 2 (солдатская форма) читает стихотворение Б. Окуджавы:

*Ах, война, что ж ты сделала, подлая:
Стали тихими наши дворы,
Наши мальчики головы подняли-
Повзрослели они до поры...
На пороге едва помаячили
И ушли за солдатом – солдат...
До свидания, мальчики!
Постарайтесь вернуться назад*

Ведущий 2: Женщины и дети работали на заводах, полях, изготавливали снаряды и боеприпасы, соблюдая лозунг «Всё для фронта, всё для победы».

И конечно им помогали дети. Маленькие герои большой войны.

Ученик 3 (солдатская форма):

*Дети войны, и веет холодом,
Дети войны, и пахнет голодом...
Дети войны, и дыбом волосы
На челках детских седые полосы!
Земля омыта слезами детскими,
Детьми советскими и не советскими!
Какая разница, где был под немцами:
В Дахау, Лидице или в Освенциме?
Их кровь алеет на плацах маками,
Трава поникла, где дети плакали!
Дети войны, и боль отчаянна!
И, сколько надо им минут молчания!*

II. Основной этап

Ведущий 1: Теперь познакомимся с воспоминаниями ветеранов и детей войны.

Представление гостей — ветеранов, которые рассказывают свои истории детства в период войны. Воспоминания очевидцев той страшной войны: Шныровой Елизаветы Ивановны и Разумова Владимира Анатольевича, которые в годы войны были детьми. Ведь пока они живы, можно достоверно узнать о том времени. Слушать их не только интересно, но и больно. Многие воспоминания приносят им душевную боль, поэтому они рассказывать не могут, а только поначалу плачут. Даже после стольких лет. Первое, что называли, вспоминая военное время, – это голод и холод. Приходилось много трудиться, помогать взрослым.

Из воспоминаний Шныровой Елизаветы Ивановна (1944 г.р) мы узнали, что «куклы были в основном тряпичные, которые делали сами. А ещё брали полence, рисовали на нём лицо и заворачивали в разные тряпочки. Делали игрушки из всего, что было и попадалось под руку. С мальчишками играли на улице в войнушки».

Разумов Владимир Анатольевич родился в 1937 году и о трудностях военных лет знает не понаслышке. « Я помню, что в деревне, где мы жили, покупных игрушек не было, были игрушки-самоделки, которые мастерили из бумаги, фантиков, деревянных досок и палок. Время моего детства проходило в Казахстане, моя семья была туда сослана перед самой войной. Зимы были очень снежные, катались на самодельных ледянках прямо с крыши домов».

Фильм-демонстрация и рассказ о роли детей в военные годы.

Показ фрагментов документальных фильмов «Детский трудовой подвиг в годы Великой Отечественной войны»

III. Интерактивный блок: Во что и как играли дети во время войны?

Дети военного времени также находили возможность играть, несмотря на тяжёлые условия. (Приложение №1)

1. Рассказ об игрушках военного времени:
Самodelки, игрушки из природных материалов.

2. Творческая мастерская Памяти

Практическая творческая работа по изготовлению изделий участниками мероприятия.

3. Мастер-класс «Игры наших сверстников»

Участники делятся на **группы** и получают задания изготовить игрушки из подручных материалов (тряпочные куклы).

Практическая творческая работа по изготовлению изделия участниками мероприятия. **Мастер класс проводит Шнырова Е.И.** (Приложение №2)

Под руководством родителей и приглашенных гостей дети создают игрушки.

4. Музыкально-литературная композиция:

Исполняются песни и стихи военных лет («Катюша», «День Победы»).

IV. Итоги мероприятия

1. Обмен впечатлениями между учащимися и родителями.
2. Открытие выставки изготовленных игрушек.
3. Минутка молчания в честь погибших воинов.

Ведущий 1. Вспомним всех поименно,
Сердцем вспомним своим.
Это нужно не мертвым,
Это надо - живым!

Ведущий 2. С болью в душе мы скорбим о тех, кто не вернулся с поля боя. Мы никогда не забудем подвиги наших детей, мужей, отцов, братьев. Если за каждого погибшего в Великой Отечественной Войне объявить минуту молчания - мир молчал бы 50 лет.

Почтим минутой молчания их память, и каждый в душе поблагодарит их за тот счастливый мир, в котором мы живем. Встанем и склоним головы перед их памятью.

Метроном. Минуты молчания.

Заключительное слово ведущего:

*Вспомним всех поимённо, сердцем вспомним своим.
Это нужно не мёртвым, это надо — живым!*

Домашнее задание

- Провести как можно больше встреч со своими прабабушками и прадедушками, чтобы узнать: а было ли детство у повзрослевших, не по годам мудрых и невероятно стойких маленьких героев войны? Какие были у них игрушки и играли ли они вообще?

- Разработка и презентация проекта: «Во что играли дети войны». *(Приложение №1)*

Заключение по использованию учебно- методической разработки в учебно-воспитательном процессе

Данная методическая разработка патриотической направленности может быть полезна для учителей начальных классов и обучающихся начальной школы.

Данный сценарий позволил полностью погрузиться четвероклассникам в тему трудового подвига детей Великой Отечественной войны, развить чувство сопереживания и понимание ценности мирного времени.

Проделанная поисково-исследовательская работа помогла нам понять, что военное детство наших бабушек и дедушек было очень трудным, помогла увидеть разницу между прошлым и настоящим.

Использование данных технологий делает мероприятие увлекательным, познавательным и эффективным инструментом формирования патриотических ценностей и гражданских качеств у учащихся начальных классов.

Мероприятие способствовало формированию у детей глубокого уважения к подвигу предков и пониманию важности сохранения исторической памяти.

Таким образом, данная разработка воспитательного мероприятия способствует формированию у младших школьников исторического сознания, развивает уважение к памяти предков и воспитывает патриотические качества, важные для будущего гражданина России.

Результат эффективного использования в практической деятельности

Опыт работы по проведению патриотического мероприятия Гусаровой С.А. был транслирован на школьном и окружном МО учителей начальных классов.

Проведена проектно-исследовательская работа и разработан проект: «Во что играли дети войны» *(Приложение №1)*

VI. Интернет-ресурсы:

1. Федеральное государственное бюджетное учреждение «Российский центр гражданского и патриотического воспитания детей и молодёжи» (Роспатриотцентр);

2. Портал «Память народа».

Список литературы:

1. «Воспитать патриота: методические рекомендации по организации мероприятий по патриотическому просвещению обучающихся»: сборник методических рекомендаций Института стратегии и развития воспитания. 2022г.

2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025г. 2. Сборник Института стратегии и развития воспитания. 2022г.

3. Аркин, Е. А. Из истории игрушки [Текст]: Воспитание / Е.А. Аркин, - М.: 1995, -815 с.

4. Дайн, Г.Л. Русская тряпичная кукла. Культура, традиции, технология [Текст]: Культура и традиции / Г.Л Дайн, М.Н. Дайн.- М.:, 2007.- 120 с.

5. Чудакова, Н.В. Я познаю мир: Детская энциклопедия: Культура [Текст]: из серии «Я познаю мир»/ Н.В. Чудакова – М.: ООО «Издательство АСТ-ЛТД», 2005, 480 стр.

6. Шелехов, М.М. Солдатская кукла [Текст] : Читаем, учимся, играем / М. М. Шелехов //, -М.: - 2006. - С. 24-37

Проект «Витражная роспись как средство гражданско-патриотического воспитания обучающихся»

*Карпова Валерия Вячеславовна
педагог дополнительного образования
МБУДО «Центр детского творчества «Гармония детства»,
детский епархиальный образовательный центр «Предтеча»*

Актуальность

Патриотическое воспитание учащихся средствами изобразительного искусства представляет собой целенаправленный процесс, основанный на специально организуемой и сознательно осуществляемой педагогической деятельности, которая предполагает формирование в единстве эстетических и патриотических чувств, сознания и поведения на основе активной художественно-творческой деятельности учащихся. Сущность данного процесса заключается в формировании взаимоотношений обучающихся с изобразительным искусством.

Патриотическое воспитание – это процесс формирования гражданина, глубоко преданного своей Родине. Патриотизм, как любовь к Отчизне, требует

особого внимания и усилий в направлении воспитания молодого поколения в этом высоком и благородном чувстве. Основой для развития патриотических чувств являются пережитые эмоции. Поэтому для стимулирования этих чувств необходимо создавать специальные обстановки, в которых дети могут испытывать гордость за своих родителей, близких, свою семью; за общность, которая становится для них вторым домом; за совместные достижения и успехи других членов общества, горожан, граждан России. Достижение этих целей возможно через модернизацию внеклассной работы, активное участие обучающихся в ней и сохранение памяти о защитниках Отечества. В связи с этим возникла идея реализации творческого проекта «Стояли, как солдаты, города-герои». Проект реализовывался среди обучающихся 7-14 лет.

В рамках этого проекта было решено использовать витражную роспись как инструмент гражданско-патриотического воспитания. Для достижения поставленных целей были объединены два основных направления: героико-патриотическое и художественное. *Первое* направление ориентируется на прославление героических профессий, где работники регулярно сталкиваются с экстремальными ситуациями, рискуют собственной жизнью или здоровьем ради безопасности, спасения и помощи другим людям, эти профессии характеризуются высокой степенью ответственности, мужества и самопожертвования; знаковых событий и дат из истории нашей страны, а также на формирование чувства гордости за подвиги предков. Чувство гордости всегда было важной чертой россиян за свой смелый и отважный народ, за их героизм и неиссякаемую силу в борьбе с захватчиками Родины, которые умели ценить подвиги в битвах на Чудском озере и у Бородина, на полях под Москвой и в Сталинграде. Имена Александра Невского, Минина и Пожарского, Суворова и Кутузова, Чапаева и Жукова остаются в памяти как символы отваги и настоящего патриотизма.

Важность *второго* сложно переоценить, ведь именно через эстетическое восприятие мира рождается истинная любовь к Родине. Эта любовь приходит к человеку со временем, с осознанием красоты – красоты природы, красоты русского языка, красоты человеческой души. В словах В. А. Сухомлинского заключается истина: «Детство – каждодневное открытие мира и, поэтому надо делать так, чтобы оно стало, прежде всего, познанием человека и Отечества, их красоты и величия».

Аннотация

В данном материале рассматриваются способы организации эффективной и многообразной работы с обучающимися, опираясь на принципы системно-деятельностного подхода. Создание витражных композиций, изображающих известные достопримечательности, символы и памятники городов-героев,

стимулирует развитие у детей гражданственности и патриотизма, воспитывает уважение к ветеранам Великой Отечественной войны и формирует чувство национальной гордости.

Целью реализации проекта стало формирование основ гражданственности средствами декоративно - прикладного искусства. А именно: создание серии витражных картин о городах, имеющих звание «Город-герой».

Задачи проекта

1. Формировать познавательный интерес, умение самостоятельно работать с различными источниками информации (книги, интернет).
2. Расширить знания по теме «витраж».
3. Организовать практическую работу учащихся по освоению витражных красок на поверхности.
4. Организовать выставку работ учащихся, посвященную городам-героям, для широкой аудитории.
5. Проводить экскурсионные мероприятия по теме экспозиции.

Время, затраченное на реализацию

В ограниченных временных рамках занятий деятельность учащихся организуется с учетом принципов системно-деятельного подхода. Планируемое время реализации проекта 5 месяцев (декабрь-апрель), 2 раза в неделю.

Планируемые результаты

Результаты работы могут свидетельствовать о значимости и эффективности использования художественных методов, таких как витражная роспись, в гражданско-патриотическом воспитании молодого поколения.

1. Создание серии витражных картин

В рамках проекта была успешно разработана и изготовлена серия витражных картин, посвященных городам-героям. Участники проекта овладели техниками витражной росписи, что позволило им не только создавать произведения искусства, но и совершенствовать свои навыки в области декоративно-прикладного искусства.

2. Погружение в историю героического прошлого

Участники проекта углубили свои знания по темам, связанным с историей городов-героев через участие в семинарах, виртуальных экскурсиях и мастер-классах. Это способствовало глубокому пониманию вклада героических защитников этих городов в Великую Победу.

3. Стимулирование патриотических чувств и гражданской ответственности

Проект способствовал формированию у участников чувства гордости за свою страну и её историю. Создание витражей на патриотическую тему

предоставило возможность выразить своё отношение к общей истории и культуре. Участники проекта активно обменивались эмоциями и впечатлениями о проделанной работе, что способствовало обогащению коллективного опыта и укреплению единства.

4. Организация презентации

Презентация созданных витражей стала итоговым мероприятием проекта и привлекла внимание не только обучающихся, но и их родителей и педагогов. Экспозиция стала площадкой для обсуждения важности гражданско-патриотического воспитания и роли искусства в этом процессе. Выставка предоставила участникам возможность получить обратную связь и вдохновение для будущих творческих проектов.

5. Сообщество и сотрудничество

Важность сообщества и сотрудничества заключается в том, что в ходе работы над проектом было установлено активное взаимодействие с обучающимися, родителями и педагогом. Формирование группы единомышленников, объединенных общей целью, укрепило связи между участниками и позволило им стать активными гражданами – патриотами своей страны.

6. Документирование и распространение результатов

Все этапы проекта были сохранены с помощью фото - и видеоматериалов для подготовки отчетов и публикаций. Этот подход не только разнообразил образовательный процесс, но и сохранил память о проделанной работе. Результаты проекта были успешно представлены на различных конкурсах.

Целевая аудитория и количество участников.

Проект рассчитан на учащихся 1- 7 класса и их родителей. В работе принимали участие 15 семей.

Кадровые ресурсы

Руководитель проекта (ответственный за организацию процесса, контроль сроков исполнения этапов и распределение обязанностей), педагог по декоративно-прикладному и изобразительному искусству – Карпова Валерия Вячеславовна.

Научно-методические ресурсы

1. Учебные пособия и учебные материалы:

Специальные учебники и пособия по истории СССР периода Великой Отечественной войны («История городов-героев»).

Методики преподавания декоративно-прикладного искусства и технологий обработки стекла («Основы витражного мастерства», «Материалы и инструменты для витражиста»).

Тематические альбомы и каталоги, иллюстрирующие образцы современного витражного искусства.

2. Электронные образовательные ресурсы:

Онлайн мастер-классы по витражной росписи.

Порталы с доступом к исторической литературе и архивным материалам (портал Президентской библиотеки имени Б.Н. Ельцина, сайт Государственного музея-заповедника «Херсонес Таврический»).

Интернет-сайты музеев и культурных центров, хранящих экспонаты и материалы о городах-героях. Виртуальные экскурсии по городам-героям.

3. Историко-документальные фильмы и документальная литература:

Фильмы о судьбах городов-героев, созданных государственными каналами телевидения («Севастопольская крепость», «Минск военный»).

Материально-технические ресурсы

Фото-рамки со стеклом формата 40х60см;

Витражные краски для росписи по стеклу;

Акриловый контур черного цвета Decola (СПБ)

Лакокрасочные покрытия и защитные средства;

Кисти круглые №1,2;

Компьютер, колонки, экран.

Краткое описание мероприятия, включающее методы и методики, формы и этапы работы.

Календарный план реализации проекта (поэтапный)

	Мероприятия	Сроки проведения	Педагогические задачи	Ожидаемый результат в личностном развитии ребенка
I. Организационный (подготовительный этап)				
.	Обсуждение содержания проекта	декабрь	Учить детей выдвигать идеи, обсуждать их, аргументировано обосновывать.	Умение самостоятельно мыслить, обосновывать свою точку зрения.
.	Определение творческих групп исполнителей проекта	декабрь	Учить детей распределять обязанности	Умение организовать свою работу
.	Детальная разработка плана	декабрь	Разработать поэтапное	Умение планировать

	проекта		содержание.	деятельность
II. Основной этап				
.	Виртуальные экскурсии по городам-героям	январь	Воспитать интерес к исследовательской работе	Умение найти необходимую информацию для создания творческой работы. Освоение новых информационных технологий.
.	Видеопрезентация	январь	Формировать представление учащихся о гражданском долге, мужестве героизме.	Развитие патриотизма и интереса к изучению истории своей Родины.
.	Мастер-класс	февраль	Изучить историю возникновения витража, рассмотреть современные направления и виды росписи по стеклу.	Получение знаний о разных способах выполнения витража, профессиях, связанных с изготовлением витражей, этапах работы над изделиями.
.	Мастер-класс	февраль	Сформировывать навыки работы с эскизом, согласно выбранному мотиву. Стилизация эскиза под витраж: упрощение форм, добавление декоративных линий.	Приобретение практических навыков работы.
.	Мастер-класс	Март-апрель	Сформировывать навыки работы с	Приобретение практических

			контуром витражными красками.	и навыков работы.
III. Заключительный этап				
.	Оформление выставки. Подведение итогов реализации проекта. Рефлексия	Апрель	Анализ проделанной работы. Определение сильных и слабых сторон (что получилось, что не получилось) при реализации проекта.	Умение анализировать свои успехи и неудачи, адекватное отношение к критике

Методы работы:

- устный;
- печатно-словесный;
- наглядный;
- практический.

Формы работы:

- беседа;
- виртуальная экскурсия;
- мастер-классы.

Витражная техника — это искусство создания декоративных изображений на стекле путём нанесения специальных красок (контурные и заливные). Работа в этой технике требует внимательности, аккуратности и терпения. Краткое описание этапов работы:

Первый этап — эскизирование. Участники проекта создавали сюжет будущей картины, komponуя на ней памятники боевой Славы, узнаваемые черты города, храмы. Например, видны очертания Исаакиевского собора, Кремля, руины Сталинграда или Памятника затопленным кораблям в Севастополе.

Второй этап — подготовка материалов. Основными материалами являются фото-рамки со стеклом, форматом 60*40 см, акриловый контур и витражные краски. Хорошо зарекомендовали себя в работе краски Decola г.Санкт-Петербург. Для работы также использовались кисточки разных

размеров, палитры, ватные палочки для коррекции ошибок, зубочистки или шпатели для удаления излишков краски.

Третий этап - перенос эскиза на основу (стекло). Подготовленный на бумаге эскиз фиксируется под стеклом с помощью малярной ленты. Перед началом работы, необходимо убедиться, что поверхность стекла располагается строго горизонтально. Работу контуром (черного цвета) предпочтительно начинать от центра, перемещаясь к краю картины (во избежание смазывания краски), и от крупных элементов, постепенно переходя к деталям. При помощи контура наносятся границы будущих элементов картины, которые предотвратят растекание заливочных витражных красок. После переноса рисунка на стекло, работа должна высохнуть. Рекомендованное время сушки – 12 часов.

Четвертый этап - заполнение цветом. После высыхания контурных линий приступают к заполнению пространства витражными красками соответствующих оттенков. Краску заливают небольшими участками, заполняя сначала светлые участки, затем переходят к насыщенным оттенкам. Важно следить, чтобы кисть была хорошо промыта после каждого нового цвета, иначе краски будут смешиваться друг с другом. Здесь важно соблюдать осторожность, чтобы не выходить за пределы нарисованных границ. Цвета стоит подбирать гармонично, учитывая контрастность и выразительность композиции.

Пятый этап - декоративная отделка. На данном этапе предлагается проявить фантазию и дополнить работу декоративными элементами: золотыми линиями выделить архитектурные детали, нанести декоративные точки, штрихи и тени на фасады домов, выделить тонкие полоски травы, добавить блики и отражения света на воде. Эти элементы делают картину живой. Исправить возможные ошибки можно влажной губкой или ватной палочкой, осторожно удаляя лишнюю краску.

Шестой этап - сушка изделия. Витражные краски сохнут несколько часов до полного затвердевания. Лучше оставить готовое изделие сушиться минимум сутки, чтобы избежать повреждений поверхности.

Результаты реализации мероприятия (количественные и качественные)

Критерии оценки эффективности проекта могут быть как количественные, так и качественные.

Количественные:

- Вовлеченность 15 учащихся ДЕОЦ «Предтеча» и их семей в мероприятия проекта;
- Проведено 3 мастер-класса для участников мероприятия;

Качественные:

- Положительные отзывы о проекте в родительском сообществе;
- Умение работать в технике «витраж»;
- Воспитание патриотизма и интереса к истории нашей Родины;
- Развитие творческой активности учащихся;
- Выявление творчески одаренных детей в ходе реализации проекта.

Использованная литература, ссылки, сайты

1. Барадулин В.А., Танкус О.В. Основы художественного ремесла: Т.2-М.: Просвещение, 1978.-254с.
2. Умарин В.В. Среда влияет, природа определяет. // Нар. образование. -1998.-№7-8.-с.190-192.
3. Максимович В.Ф. Народные художественные промыслы: Науч.-метод. пособие для преподавателей и студентов высш. и сред. учеб. заведений культуры и искусства. М.: Флинта. 1999. — 61с.
4. Салтыков А.Б. Самое близкое искусство. -М.: Просвещение, 1968. С.56-57.
5. Хворостов А.С. Декоративно-прикладное искусство в школе. М.: Просвещение, 1981.- 175с.
6. Цируль К.Ю. Педагогический ручной труд как средство художественного воспитания. М., 1986. - 92с.
7. Брест https://vkvideo.ru/video-23712441_456287226
8. Севастополь <https://ya.ru/video/preview/16481244913478943293>
9. Волгоград <https://ya.ru/video/preview/7641544602690384916>
10. Ленинград <https://ya.ru/video/preview/809087765713687731>
11. Москва <https://ya.ru/video/preview/13920185039138188703>

НОМИНАЦИЯ

«Дидактические наглядные материалы»

Дидактическое пособие «Развивайка»

*Убогова Людмила Анатольевна,
педагог-психолог, воспитатель
МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №452 «Бусинка»,
г.о. Самара*

*Никитина Елена Александровна,
учитель-логопед
ГБОУ СОШ №2 с. Обшаровка м.р. Приволжский*

*«Самая большая роскошь на земле –
роскошь человеческого общения»
Антуан де Сент-Экзюпери*

Цель: развитие всех компонентов речи, познавательных процессов у старших дошкольников.

Задачи:

1. Развивать активный и пассивный словарь, грамматический строй речи, звуковую культуру речи.

3. Развивать высшие психические функции.

4. Развивать зрительно-слуховое восприятие.

Возраст участников: дошкольники 5 – 7 лет

Методические рекомендации по применению

В современном обществе не редкость, когда ребенок с ОВЗ посещает общеразвивающее и комбинированного вида ДОУ. В группах ДОУ часто присутствуют разные дошкольники. Перед специалистами стоит задача оптимизации коррекционного и развивающего сопровождения всех детей.

Дидактическое пособие «Развивайка» направлено на повышение уровня развития речи и познавательных процессов у старших дошкольников, в том числе с ТНР, ЗПР, с нарушением слуха; через проведение развивающих игр. Игры проводят учитель-логопед, педагог-психолог и воспитатель 3 раза в неделю.

Первую обучающую игру проводит учитель-логопед, который берет на себя ведущую роль. Вторую уточняющую игру проводит педагог-психолог, где педагог и ребенок находятся в равных партнерских отношениях. Третью

закрепляющую игру с подгруппой детей проводит воспитатель, ребенку принадлежит ведущая роль.

Дидактическое пособие «Развивайка» включает в себя систематизацию двух авторских многофункциональных игр: «Занимательные геометрические фигуры» и «Разложи картинки»

Игра «Занимательные геометрические фигуры» - это безграничный простор для творчества. Учит детей, переходя от простых к более трудным заданиям, получать радость и удовлетворение от умственной деятельности и обязательно добиваться цели. Игра изготовлена из экологически чистого, не впитывающего запахи, поддающегося легкой обработке материала, который соответствует требованиям техники безопасности и представляет собой серию игр. Каждая игра — это набор задач, которые ребенок решает с помощью геометрических фигур. Задачи предлагаются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, чертежа и устной инструкции. Задания в игре «идут» от простого к сложному. Уровней сложности несколько, поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих занятий. А постепенное возрастание трудности задач позволяет ребенку совершенствоваться самостоятельно, то есть развивать свои творческие способности. Разноцветные, приятные на ощупь геометрические фигуры стимулируют интерес, эмоциональную включенность и поддерживают мотивацию ребенка на протяжении всей игры.

Игра «Разложи картинки» представляет комплекс тематических, последовательно усложняющих развивающих заданий. Детская мотивация повышается, когда дошкольники к середине учебного года сами дают друг другу задания или в игру, включается элемент соревнования между дошкольниками.

Примерный тематический план работы на учебный год

<i>Месяц</i>	<i>Тема недели</i>	<i>Название игры</i>	<i>Варианты заданий</i>
Сентябрь	Дары осени (фрукты)	Дидактическое пособие «Разложи картинки»	По цвету, по форме
	Дары осени (овощи)	Дидактическое пособие «Разложи картинки»	По цвету, по форме
	Дары осени (сбор урожая)	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (Что, где растет)	Растут на земле, в земле, на кустике, на дереве

Октябрь	Золотая осень (лес)	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (Часть и целое)	Садовые – лесные Дерево - его части
	Золотая осень (грибы, ягоды)	Дидактическое пособие «Разложи картинки»	Ягоды садовые - лесные Грибы съедобные – не съедобные
	Перелетные птицы	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (Найди отличие, найди сходства)	Зимующие – перелетные
	Россия- родина моя (мой край)	Дидактическое пособие «Занимательные геометрические фигуры»	Первый уровень сложности «Квадрат» Игра «Классификация»
Ноябрь	Домашние животные (птицы)	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (Классификация: кто где живет, рога, копыта, хвост)	Домашние – дикие Хвост длинный – короткий
	Дикие животные		Хвост пушистый – тонкий Копыта – когти Рога – нет рог
	Поздняя осень	Дидактическое пособие «Разложи картинки»	Деревья лиственные - хвойные
	Транспорт	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (Часть и целое, что где движется, найди отличие, найди сходства)	Транспорт – их части Специальный – общественный - сельскохозяйственный Воздушный – наземный – водный
Де кабрь	Зима	Дидактическое пособие «На что похоже?»	Геометрическая фигура – зимние предметы

	Сезонная одежда	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (классификация)	Одежда – обувь – головной убор Зимняя – осенняя (весенняя) – летняя
	Новый год	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (Часть и целое)	Новогодний предмет – его части
	Зима. Зимние забавы	Дидактическое пособие «Занимательные геометрические фигуры»	Первый уровень сложности «Квадрат» Игра «Сложи квадрат»
Январь	ЗОЖ (человек)	Дидактическое пособие «Занимательные геометрические фигуры»	Первый уровень сложности «Квадрат» Игра «Геометрический конструктор»
	ЗОЖ (здоровое питание)	Дидактическое пособие «Разложи картинки»	Что полезно – что вредно
	Зимующие птицы	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (Найди отличие, найди сходства)	Зимующие – перелетные Длинный – короткий хвосты
Февраль	Животные Севера	Дидактическое пособие «Разложи картинки»	Животные Севера – средней полосы Плавает - летает
	Декоративные игрушки	Дидактическое пособие «Занимательные геометрические фигуры»	Первый уровень сложности «Квадрат» Игра «Найди и назови предмет»
	Одежда народов Поволжья	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (классификация)	Одежда народов Поволжья – народов других стран
	День	Дидактическое	Военная техника – ее

	защитника Отечества	пособие «Разложи картинки» (Часть и целое)	части
Март	Международн ый женский день	Дидактическое пособие «Занимательные геометрические фигуры»	Второй уровень сложности «Круг» Игра «Сложи круг»
	Посуда	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (классификация)	Чайная – столовая – кухонная Роспись посуды: Городец – хохлома - гжель
	Весна- красна (сезонные изменения в природе, животные)	Дидактическое пособие «Занимательные геометрические фигуры»	Третий уровень сложности «Треугольник» Игра «Сложи треугольник»
	Мебель	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (На что похоже?)	Геометрическая фигура - мебель
	Инструменты	Дидактическое пособие «Разложи картинки»	Профессии - инструменты
Апрель	Пернатые друзья	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (Найди отличие, найди сходства)	Насекомоядные– зерноядные - хищные
	Космос	Дидактическое пособие «Разложи картинки» (найди сходства, найди отличие)	Найди общий признак Найди отличительный признак
	Насекомые	Дидактическое пособие «Разложи картинки»	Летают – не летают Полезные - вредные

	Правила безопасности (в быту, в природе)	Дидактическое пособие «Занимательные геометрические фигуры»	Четвертый уровень сложности «Круг-квадрат-треугольник» Игра «Сложи круг-квадрат-треугольник»
Май	Первоцветы	Дидактическое пособие «Четвертый лишний» №5	Садовые – лесные (луговые)
	День Победы	Дидактическое пособие «Занимательные геометрические фигуры»	Четвертый уровень сложности «Круг-квадрат-треугольник» Игра «Сложи круг-квадрат-треугольник»
	Животные жарких стран	Дидактическое пособие «Разложи картинки»	Животные Севера – жарких стран – средней лесополосы Копыта - когти

Описание правил и хода использования данного пособия

Игра «Занимательные геометрические фигуры»

Первый уровень сложности «Квадрат»

1. Игра «Классификация»

Задача: развивать активный словарь и умение классифицировать геометрические фигуры по форме, цвету, размеру.

Содержание игры: игра состоит из 6 разноцветных квадратов, разрезанных разными способами (Квадрат, треугольник, прямоугольник)

Вариант 1. - ребенку предлагается назвать геометрические фигуры и разложить их по цвету.

Вариант 2. - ребенку предлагается назвать цвет геометрических фигур и разложить их по форме.

Вариант 3. - ребенку предлагается назвать цвет и форму геометрических фигур и разложить их по размеру.

2. Игра «Сложи квадрат»

Задача: учить правильно употреблять лексико-грамматические категории. Учить складывать квадраты, опираясь на различные цвета и формы.

Основная задача игры - складывание целых квадратов из одноцветных фрагментов различной формы, начиная с самых простых.

Содержание игры: игра состоит из 6 разноцветных квадратов, разрезанных разными способами. Первые 2 квадрата разрезаны на 2 части, следующие – на 3 и более части.

Вариант 1. - ребенку предлагается собрать 6 квадратов путем наложения геометрических фигур на плоскость «зеленой доски подсказки». Ребенку предлагается назвать из каких геометрических фигур состоит каждый квадрат.

Вариант 2. - ребенку предлагается собрать 6 квадратов. Ребенку предлагается назвать из каких геометрических фигур состоят квадраты (цвет, форма, количество).

3. Игра «Геометрический конструктор»

Задача: учить складывать силуэты фигур, опираясь на различные формы. Закреплять навыки правильного употребления лексико-грамматических категорий.

Содержание игры: игра состоит из 6 разноцветных квадратов, разрезанных разными способами.

В результате складывания этих частей друг с другом получают плоские фигуры, контуры которых напоминают всевозможные предметы, начиная от человека, животных и заканчивая орудиями труда и предметами обихода.

Вариант 1. - ребенку предлагается собрать модель, предъявляя только карточку с силуэтом фигурки. Ребенку предлагается назвать из каких геометрических фигур состоит предмет (цвет, форма, количество).

Вариант 2. - когда ребенок научился складывать фигурки, предлагается придумать свои фигуры. Ребенку предлагается назвать из каких геометрических фигур состоит предмет (цвет, форма, количество).

4. Игра «Найди и назови предмет»

Задача: формировать умения сопоставлять формы предметов с геометрическими образцами.

Содержание игры: игра состоит из 6 разноцветных квадратов, разрезанных разными способами.

Вариант 1. - ребенку предлагается найти и назвать предмет, соответствующий цвету геометрической фигуры.

Вариант 2. - ребенку предлагается найти и назвать предмет, соответствующий форме геометрической фигуры.

Второй уровень сложности «Круг»

Игра «Сложи круг»

Задача: учить складывать круги, опираясь на различные цвета и формы.

Основная задача игры - складывание целых кругов из одноцветных фрагментов различной формы, начиная с самых простых.

Содержание игры: игра состоит из 6 разноцветных кругов, разрезанных разными способами. На 2 и более части.

Вариант 1. - ребенку предлагается собрать 6 кругов путем наложения геометрических фигур на плоскость «красная доска подсказка».

Вариант 2. - ребенку предлагается собрать 6 разноцветных кругов

Третий уровень сложности «Треугольник»

Игра «Сложи треугольник»

Задача: учить складывать треугольники, опираясь на различные цвета и формы.

Основная задача игры - складывание целых треугольников из одноцветных фрагментов различной формы, начиная с самых простых.

Содержание игры: игра состоит из 6 разноцветных треугольников, разрезанных разными способами. На 2 и более части.

Вариант 1. - ребенку предлагается собрать 6 треугольников путем наложения геометрических фигур на плоскость «малиновая доска подсказка».

Вариант 2. - ребенку предлагается собрать 6 разноцветных треугольников.

Четвертый уровень «Круг-Квадрат-Треугольник»

Игра «Сложи Круг-Квадрат-Треугольник»

Задача: учить складывать геометрические фигуры в ячейки, опираясь на различные цвета и формы. Закрепить навыки правильного употребления лексико-грамматических категорий.

Задача игры - складывание целых кругов, квадратов, треугольников из одноцветных фрагментов различной формы.

Содержание игры: игра состоит из 6 разноцветных квадратов, кругов, треугольников, разрезанных разными способами на 2 и более части; из 6 разноцветных досок с ячейками.

Ребенку предлагается собрать 6 треугольников, 6 кругов, 6 квадратов путем сложения их в соответствующие ячейки по цвету. Ребёнку предлагается назвать из каких геометрических фигур состоят квадраты, треугольники (цвет, форма, количество).

Игра «Разложи картинки»

Краткий алгоритм игры:

- Выбор игрушки, которой ребенок будет помогать выполнять задание.
- Выкладывание схематичного обозначения задания в белые «окошки» (на цветной схеме карточке).

- Выполнение задания (поиск и выкладывание предметных картинок).

- Рефлексия.

Ход игры:

Ребенок выбирает игрушку, которой он будет помогать выполнять задание. Педагог рассматривает с ребенком предметные картинки по теме недели. Дошкольник называет предметы на картинках. Педагог (от лица игрушки) называет задание, предлагает помочь выбранной игрушке справиться с заданием:

- найти схематичное изображение задания (в коробке под номером), например, найди все круглые овощи (начало года) – ребенок находит круг и выкладывает его на белое «окошко», найди все овальные, зеленые, которые растут на земле овощи (конец года) – ребенок находит овал, зеленое пятно и выкладывает обозначения на белые «окошки» цветной схемы-карточки;

- в цветные «окошки» цветной схемы-карточки предлагает найти и выложить предметные картинки в соответствии со схематичным обозначением, например, ребенок выкладывает (вначале учебного года) под схематичным изображением круга помидор, репа, свекла.

Варианты игр:

1. «Часть и целое» а). Дошкольник выкладывает части предметов, а потом картинку с целым предметом (синтез). б). Ребенок выкладывает картинку в «окошко» с целым предметом, а потом находит его части (анализ).

2. «Найди отличие», «Найди сходства» а). Дошкольник рассматривает картинки, рассказывает о частях предметов, находит и выделяет общий признак предметов, выкладывает выделенные картинки с предметами в «окошки» на цветной схеме-карточке б). Ребенку выкладывается на цветную схему-карту 3 предмета. Дошкольник находит как можно больше отличий или сходства у предметов. Подбирает еще 3 предмета самостоятельно в соответствии с общим найденным признаком (обобщение).

3. «Четвертый лишний». Дошкольник сравнивает, находит и выбирает лишнюю предметную картинку по определенному одному или нескольким признакам (сравнение и обобщение).

4. «На что похоже?» Ребенок рассматривает ряд предметных картинок и находит в схематичных обозначениях геометрическую фигуру, на которые предметы похожи (сравнение).

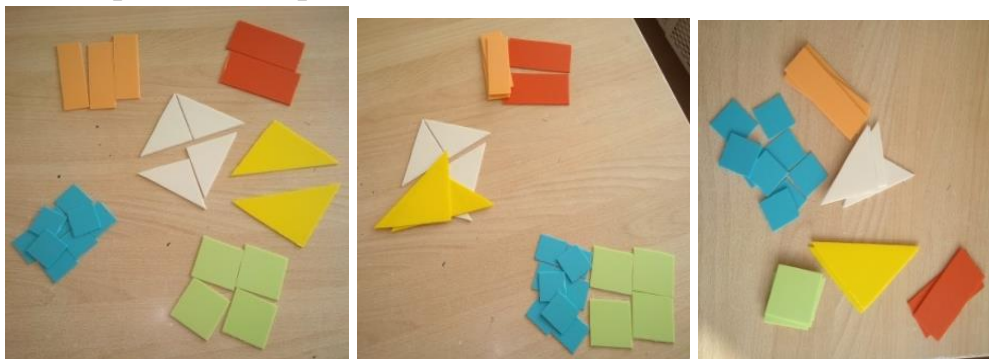
5. «Классификация» («Кто где живет», «Что где растет», «Кто чем питается», «Рога, копыта, хвост» и т.д.) Дошкольник получает задание по схематичным изображениям, находит и выкладывает в соответствии с заданием предметные картинки (классификация).

Иллюстративные методические материалы по использованию представляемого материала

Игра «Занимательные геометрические фигуры»

Первый уровень сложности «Квадрат»

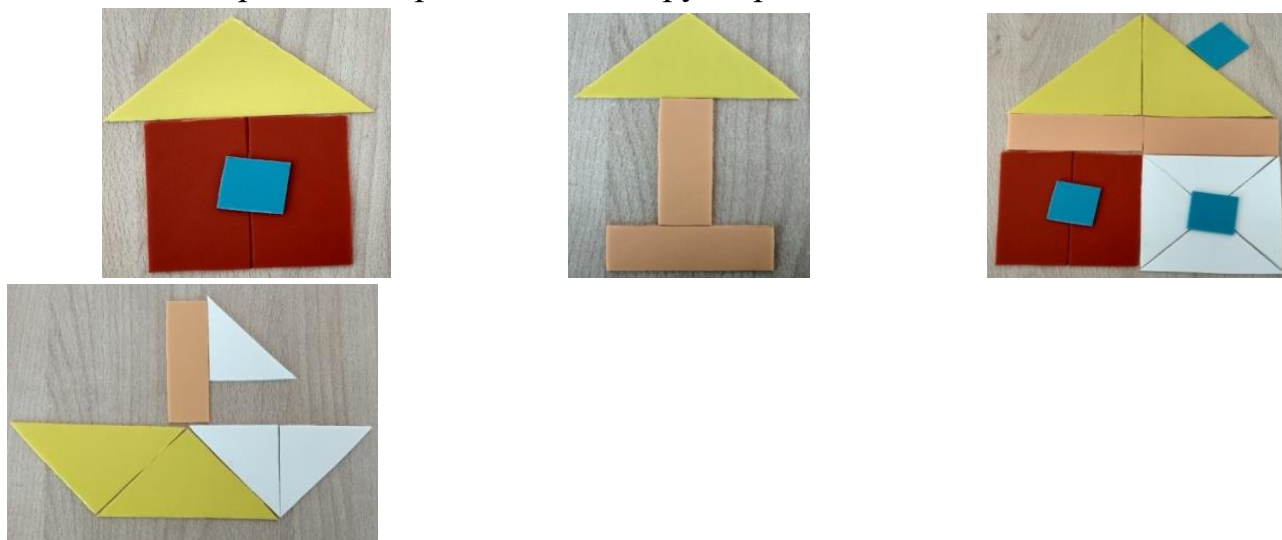
1. Игра «Классификация»



2. Игра «Сложи квадрат»



3. Игра «Геометрический конструктор»

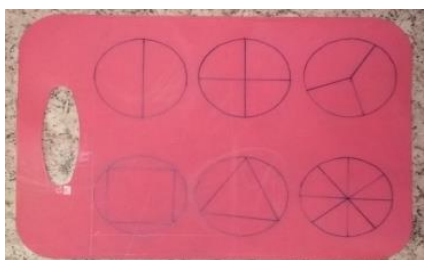


4. Игра «Найди и назови предмет»

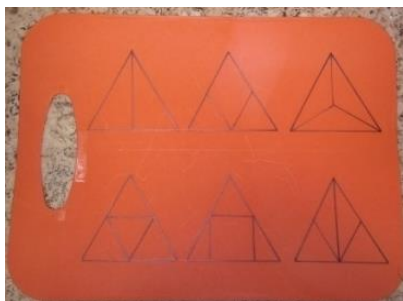


Второй уровень сложности «Круг»

1. Игра «Сложи круг»



Третий уровень сложности «Треугольник»
Игра «Сложи треугольник»



Четвертый уровень «Круг-Квадрат-Треугольник»
Игра «Сложи Круг-Квадрат-Треугольник»

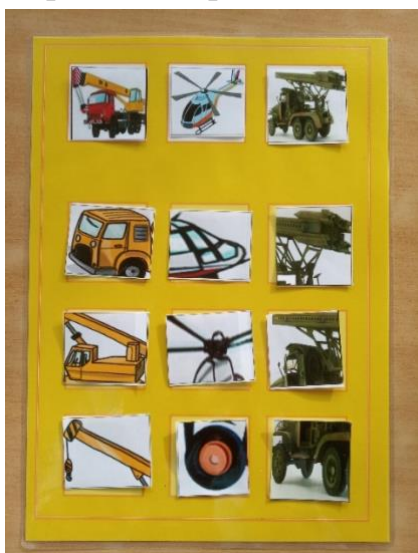


Игра «Разложи картинки»

Материал: 4 цветные схемы-карточки с «окошками», предметные картинки по темам (овощи, одежда и т.д.), схематичные обозначения в коробке под номером (номер соответствует количеству детей), игрушка по выбору ребенка (которой он будет помогать выполнять задание).

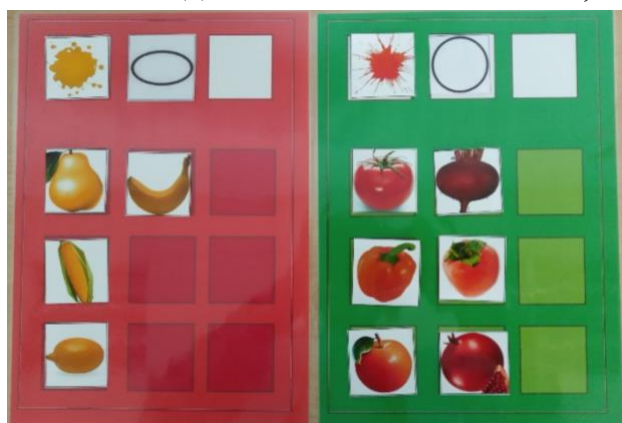


Варианты игр: «Часть и целое»



«Найди отличие»,

«Найди сходства»

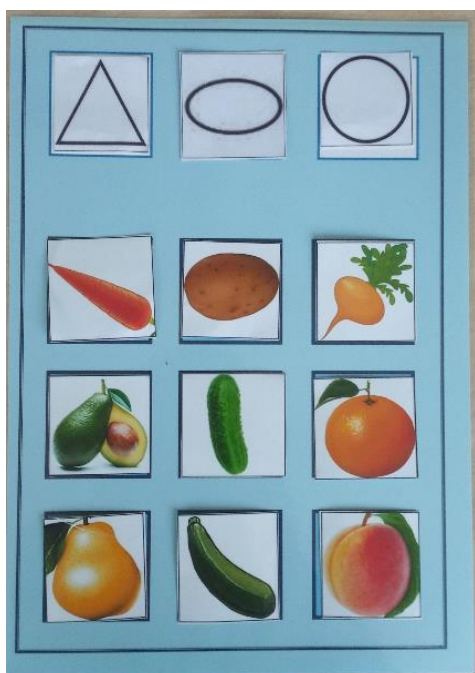




«Четвертый лишний»



«На что похоже?»



«Классификация»



Заключение.

Основным условием всестороннего развития детей с ОВЗ является целенаправленное воспитание и обучение их в игре. В процессе игры дошкольники с ОВЗ овладевают: предметными действиями, речью, самостоятельно решают проблемную ситуацию, сначала простую, затем более сложную, а также учатся понимать инструкции взрослых и действовать в соответствии с ними.

Дошкольники с ОВЗ приобретают ряд новых знаний об окружающей действительности и параллельно с этим анализируют, синтезируют, сравнивают, обобщают, классифицируют, т.е. производят простейшие умственные операции.

Именно поэтому, методическая разработка «Развивайка», как дополнительные занятия проходят в форме совместной деятельности детей и педагогов с использованием настольных дидактических и развивающих игр.

Эффективность коррекционно-развивающей работы во многом зависит от того, насколько четко организован весь процесс обучения в ДОУ, правильно распределена учебная нагрузка в течение дня, как осуществляется

преемственность деятельности учителя-логопеда, педагога-психолога и воспитателя в целях реализации основных развивающих задач.

Дидактическое пособие «Всезнай-ка»

*Фролова Анастасия Викторовна,
воспитатель
ГБОУ СОШ №1 «Образовательный центр»
имени 21 армии Вооруженных сил СССР п.г.т. Стройкерамика
м.р. Волжский
СП «Детский сад «Солнышко»*

Цель: Формирование познавательных навыков, коммуникативных умений и эмоционально-волевой регуляции у детей старшего дошкольного возраста, имеющих нарушения речевого развития.

Задачи:

- Развивать познавательные способности детей, коммуникативные навыки и эмоционально - волевую сферу детей.
- Развивать наблюдательность, зрительное восприятие, внимание, мышление.
- Закреплять умение детей классифицировать предметы.
- Закреплять знания цифр и чисел, развивать навыки сложения и вычитания (в пределах 15).
- Закреплять графический образ буквы; навык соединения букв в слоги; автоматизировать навык чтения слогов
- Развивать мыслительные операции, подготавливать детей к чтению, воспитывать самостоятельность, смекалку.
- Воспитывать умение работать по правилам.

Возраст участников: 5 – 7 лет

Методические рекомендации по применению:

Дидактическое пособие «Всезнай-ка» предназначено для индивидуальной работы педагога с детьми старшего дошкольного возраста, имеющими речевые нарушения. Оно представлено в виде набора игр, направленных на закрепление знаний старших дошкольников по изученным темам.

Данное игровое пособие позволяет ребенку повторить и закрепить изученный материал по пройденным темам. При этом, взаимодействие педагога

с ребенком происходит с учетом индивидуальных способностей и качеств ребенка с ТНР. Это способствует развитию у ребенка инициативы в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, познавательной и др.).

Кроме активизации познавательной сферы дошкольника, «Всезнайка» позволяет совершенствовать мелкую моторику, формировать мыслительные операции (анализ, синтез, обобщение, классификация), способствует развитию речи и элементарных математических представлений.

Ценность состоит в возможности применения педагогом данного игрового пособия в процессе организации воспитательно-образовательного процесса не только для индивидуальной работы по закреплению изученных тем с детьми 5 – 7 лет с ТНР, но и в ситуации длительного отсутствия ребенка на занятиях, по причине болезни.

Описание правил и хода использования данного материала (пособия)

Ход игры: дидактическое пособие «Всезнайка» состоит из 5 игр.

Игра №1. «Найди тень».

Вариант №1. Слева выкладывают карточки животных, справа – их тени. Ребенку предлагается с помощью резинок соединить изображение животного с его тенью.

Вариант №2. Слева выкладываются силуэты животных, справа – изображения животных. Ребенку предлагается с помощью резинок соединить силуэт животного с его изображением.

Вариант №3. Педагог расставляет резиночки по прямой. Слева выкладываются карточки животных/силуэты. Ребенку предлагается передвинуть изображение силуэта/животного, чтобы сопоставить его с правильным силуэтом.

Игра №2. «Семейка».

Вариант №1. Слева выкладывают изображение взрослых животных, справа – детенышей. Ребенку предлагается с помощью резинок соединить изображение взрослого животного с его детенышем.

Вариант №2. Педагог расставляет резиночки по прямой и выкладывает слева изображение взрослых животных/детенышей. Ребенку предлагается передвинуть изображение взрослого животного/детеныша так, чтобы соединить верно взрослого животного с детенышем.

Игра №3. «Сосчитай – ка».

Вариант №1. Слева выкладывают примеры сложения/ вычитания, справа – варианты ответов. Ребенку предлагается с помощью резинок соединить пример с правильным ответом.

Вариант №2. Слева выкладывают сумму или разность примеров, справа – варианты примеров.

Вариант №3. Педагог расставляет резиночки по прямой и слева выкладывает вариант сложения/вычитания. Ребенку предлагается передвинуть правильный ответ, поставив его напротив примера.

Игра №4. «Почитай – ка» (для детей 6 – 7 лет)

Вариант №1. Слева выкладывают 1 согласный, справа – гласные. Ребенку предлагается составить слоги на одну согласную букву и прочитать их сверху вниз.

Вариант №2. Слева выкладывают согласные буквы, справа – гласные. Ребенку предлагается составить слоги и прочитать их.

Вариант №3. Педагог расставляет резиночки из левого центра. Слева выкладывается одна буква (гласная или согласная), справа – гласные или согласные буквы. Ребенку предлагается составить слоги и прочитать их.

Игра №5. «Разгадай – ка» (для детей 6 – 7 лет)

Вариант №1. Слева выкладывают ребусы, справа – варианты ответов на них. Ребенку предлагается с помощью резинок соединить ребус с правильным ответом.

Вариант №2. Педагог расставляет резиночки по прямой. Ребенку предлагается правильный вариант отгадки ребуса, с его ребусом.

P.S.: Во время работы с любым игровым упражнением данного пособия, педагогу рекомендуется задавать вопросы, для совершенствования речи дошкольника, следить за правильным произношением слов.









Иллюстративный материал для пособия взят из свободного доступа сети Интернет.

Авторское дидактическое пособие
«Лепбук познавательной направленности
«Овощи и фрукты, полезные продукты»

Михайлова Галина Александровна
Воспитатель

СП детский сад «Буратино»

ГБОУ СОШ №2 с углубленным изучением отдельных предметов
п.г.т.Усть-Кинельский г.о. Кинель

Цель: Сформировать у детей представления о **фруктах и овощах**.

Задачи:

- Продолжать знакомить детей с овощами и фруктами.
- Формировать представления о том, где растут овощи фрукты.
- Обогащать словарный запас.
- Совершенствовать умения различать овощи и фрукты.
- Понимать и употреблять в речи обобщающие слова: «овощи», «фрукты».
- Закрепить у детей умение отгадывать загадки (овощи, фрукты).
- Развивать мелкую моторику пальцев рук.

Возраст детей: 4+

Методические рекомендации по применению

Лэпбук - это интерактивная папка для детей на заданную тему. **Лэпбук** – это игра, это познание, это исследование нового. Это повторение и закрепление изученного материала, систематизация знаний и просто интересный вид совместной деятельности педагога и детей. Самую главную задачу, которую позволяет решить **лэпбук**, это научить ребенка учиться самому, ведь лучше запоминается то, что интересно, и было эмоционально окрашено. **Лепбук предназначен родителям, воспитателям для использования в работе с детьми дошкольного возраста. Он способствует совершенствованию знаний детей об овощах и фруктах, активизирует словарь, развивает связную речь, грамматический строй речи, мышление, память, внимание, мелкую моторику рук, закрепление «один-много», порядковый счет до 5.**

Лэпбук заполнен красочными картинками. Использовался следующий материал: фетр, бумага, мулине, нитки, бисер, пуговицы.

Дидактическая игра "Собираем урожай"

Цель: Учить детей классифицировать овощи, фрукты. Развивать память, речь, логическое мышление. Воспитывать активность, любознательность.

Совершенствование умений различать овощи и фрукты; понимать и употреблять в речи обобщающие слова: «овощи», «фрукты». Уточнить качественные признаки овощей, фруктов и употребление их в активной речи в правильной грамматической форме; продолжать учить согласовывать прилагательные и существительные в роде, числе и падеже; продолжать учить правильному употреблению предлога в.

Материалы: грядки для огорода, корзинка с овощами, дерево, корзинка с фруктами.

Игровые правила: помещать правильно фрукты - на деревья, овощи - в огород на грядки: что растет в земле, что растет на земле.

Ход игры:

1 вариант.

Воспитатель показывает детям картинки с изображением фруктов, овощей, и предлагает разложить в огород на грядки овощи, на деревья развесить фрукты. Ребенок берет овощ или фрукт, говорит:

- У меня яблоко. Это - фрукт. Я повешу яблоко на дерево.

Далее игра может усложняться. Дети не просто называют, что и куда положат, а отмечают цвет, форму, вкусовые качества, где растет. Например:

- У меня яблоко. Это - фрукт. Я повешу яблоко на дерево. Яблоко круглое, красное, сладкое. Яблоко растет в саду.

2 вариант.

Воспитатель предлагает одному ребенку выбрать один овощ, фрукт и описать, то, что он выбрал, дети должны угадать по описанию название овоща, фрукта.

Загадки

Цель: развивать логическое мышление, речь; формировать умение внимательно слушать загадку, не спешить с ответом, не перебивать товарищей.

- **Дидактическая игра «Помоги ежику собрать фрукты».** Цель: развивать мелкую моторику пальцев рук.

- **Дидактическая игра «Жадина»** Цель: расширять и активизировать словарный запас детей, умение согласовывать местоимения «мой», «моя», «моё», «мои» с существительными и прилагательными.

- **Дидактическая игра «Собери целое»** Цель: развивать у детей внимание, усидчивость, настойчивость в выполнении поставленной задачи, мелкую моторику пальцев рук.

- **Дидактическая игра «Назови ласково»**

Цель: закреплять умение образовывать существительные при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.

- **Дидактическая игра «Вершки и корешки»** (Можно играть как в группе за столом, так и на прогулке подвижной игрой)

Цель: закреплять знания о том, что в **овошах** есть съедобные корни – корешки и плоды – вершки, у некоторых **овощей** съедобны и вершки и корешки.

Игровые правила. Искать свой вершок или корешок можно только по сигналу педагога.

Игровые действия. Поиск пары; составление целого растения.

Ход игры. Вариант 1.

Воспитатель уточняет знания детей о том, что у одних растений бывают съедобные корни - корешки, у других плоды - вершки, а у некоторых растений съедобны и вершки и корешки. Взрослый объясняет правила игры: - Сегодня мы поиграем в игру, которая так и называется «Вершки и корешки». У нас на столе лежат вершки и корешки растений - овощей. Мы сейчас разделимся на две группы: одна группа будет называться вершки, а другая - корешки. (Дети делятся на две группы.) Дети первой группы берут себе по вершку, а дети второй - по корешку. А теперь по сигналу (хлопку в ладоши) вы все разбежитесь по участку и бегаете врассыпную. Когда услышите сигнал "Раз, два, три - свою пару найди!", быстро найдите себе пару: к своему вершку – корешок. Игра повторяется, но уже искать надо другой вершок (или корешок). Вариант 2. Вершки (или корешки) стоят на месте. По площадке бегает только одна подгруппа ребят. Взрослый дает сигнал: "Корешки, найдите свои вершки!". Дети должны встать так, чтобы вершок и корешок составили одно целое.

- **Дидактическая игра «Найди лишнее и почему».** Цель: развивать логическое мышление, речь.

- **Дидактическая игра «Составь рассказ по схеме»**

Цель: Учить составлять описательный рассказ об овощах/фруктах по предложенной схеме.

Авторская дидактическая игра «Занимательная шнуровка»

*Выкачко Елена Александровна,
воспитатель*

МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида № 320» г.о. Самара

Цель игры: Игровое пособие направлено на развитие мелкой моторики рук, концентрации внимания, способствует развитию точности глазомера, координации движений и последовательности действий.

Задачи: Учить детей анализировать, сравнивать, обобщать; упражнять в порядковом счете, в знании цифр от 0 до 10; в сопоставлении множества предметов с соответствующим числом; закреплять знания о цветовой гамме, геометрических фигурах; развивать внимание, логическое мышление, мелкую моторику, координацию движения рук, воспитывать усидчивость и самостоятельность.

Методические рекомендации по применению. Старайтесь, чтобы ребенок комментировал свои действия, это будет способствовать развитию речи детей. Играть можно как с одним ребёнком, так и с группой детей. В данном случае игра превращается в соревнование - кто быстрее справится с заданием.

Ход игры: Сначала познакомить детей отдельно с каждой группой картинок. После этого дайте ребенку на выбор 1-2 картинки и пусть он к ним подберёт соответствующие картинки. Затем предложить детям нанизывать картинки на верёвочку в определённом порядке. Попросите ребенка выбрать картинки одного цвета или формы, а затем усложняйте...

Варианты игры:

игра «**Найди предмет такого же цвета**» (для детей от 3- 5 лет)

Детям предлагается нанизывать на шнурок цветные картинки с изображениями предметов, каждый ребенок из предложенных картинок выбирает изображение того предмета, который соответствует предложенному цвету.

игра «**Найди предмет такой же формы**» (для детей от 3- 6 лет)

Попросить ребенка подобрать карточки с подходящими картинками к геометрическим фигурам и продеть их на шнурок.

игра «**Собери фигуры по образцу**» (для детей 3 – 7 лет)

Предложить детям рассмотреть предложенные образцы, определяя цвет и форму, составить предложенный узор, нанизывая детали на шнурки.

игра «**Сосчитай и подбери цифру**» (для детей 5 – 7 лет)

Дети пересчитывают предметы, называя итоговое число, соотносят его с

числом предметов и нанизывают соответствующее число на шнурки; можно наоборот к числу подобрать необходимое количество предметов.

игра «**Считай, не ошибись**» (для детей 5 – 7 лет)

Игра направлена на усвоение порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете.

Предлагаются шнуровки, на которых уже есть определенная цифра и детям необходимо продолжить числовой ряд в прямом или обратном счёте.

игра «**Какая цифра пропущена?**» (для детей 5 – 7 лет)

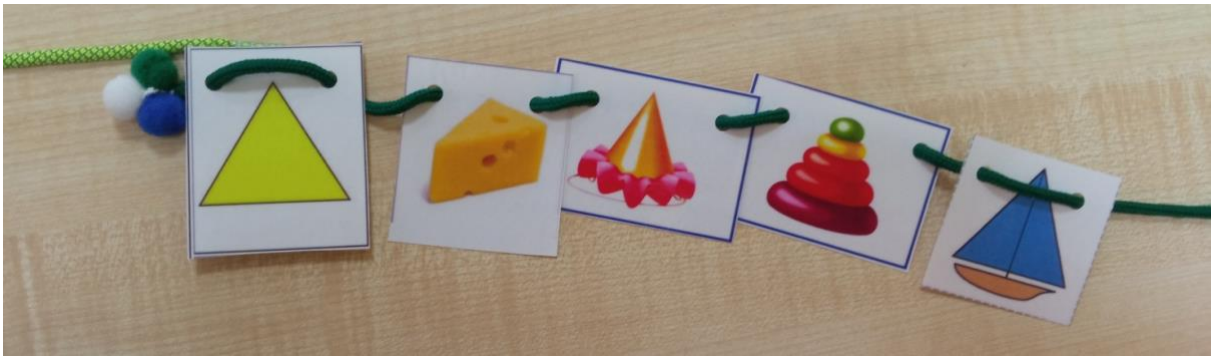
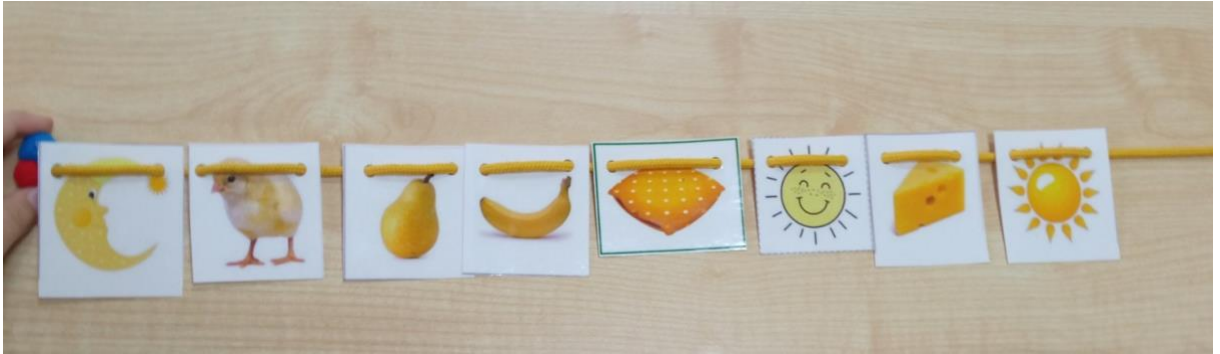
На шнурке представлены карточки с цифрами, но не все. Предлагается детям посмотреть, как они стоят, не пропущено ли какое-нибудь число. После того, как дети отгадают, какая цифра пропущена, они исправляют ошибку.

игра «**Реши примеры**» (для детей 6 – 7 лет)

Дети выполняют задания, решая примеры на + и – в пределах 10 с картинками или цифрами, используя шнуровку.

Желаем успехов!





«Развивающее пособие АКТИВИТУ – BOOK»

*Зайцева Наталья Владимировна,
Пугачева Людмила Михайловна.*

воспитатели

МБДОУ «Детский сад № 401» г.о. Самара

Название: развивающее пособие «АКТИВИТУ-BOOK»

Цель: Формирование необходимых знаний умений и навыков при изучении лексической темы «Насекомые».

Задачи:

- учить ставить перед собой цели и находить способы их решения;
- развивать психические функции: память, внимание, мышление;
- закреплять знания о муравьях, их частях тела, внешнем виде и т.д;
- развивать связную речь, активизацию словаря, расширять кругозор;
- закреплять навыки счета в пределах 20 и умение ориентироваться в пространстве.

Возраст участников: дети 6-7 лет

Методические рекомендации по применению. Уважаемые коллеги, представляем вам опыт работы по использованию АКТИВИТУ-BOOK в группе компенсирующей направленности для детей с ОНР.

Важным аспектом современного образования является «научить учиться самому». Перед педагогом задача – научить ребенка ставить перед собой цели, находить способы их решения. Всем известно, что лучше запоминается то, что нам интересно, что было эмоционально окрашено. Как же заинтересовать детей, чтобы изученный материал остался в памяти, и ребята могли пользоваться этими знаниями, а еще лучше – захотели самостоятельно расширить свои знания в данных вопросах.

Мы предлагаем использовать АКТИВИТУ-BOOK в качестве одного из способов достижения этой образовательной цели. АКТИВИТУ-BOOK – это интерактивная книга, которая включает в себя страницы с различными заданиями, в ходе выполнения которых, дети в игровой форме получают новые знания. А также происходит развитие важных психических функций.

Рассмотрим варианты работы с интерактивной книгой АКТИВИТУ-BOOK «Муравьишки». Согласно перспективно - календарному планированию для детей подготовительной группы с тяжелыми нарушениями речи среди прочих изучается лексическая тема «Насекомые». В рамках коррекционно-

образовательной работы по этой теме мы используем данную интерактивную книгу. Предлагаем вам познакомиться с материалами, которые в ней находятся.

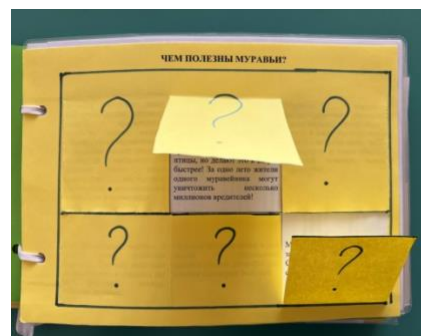
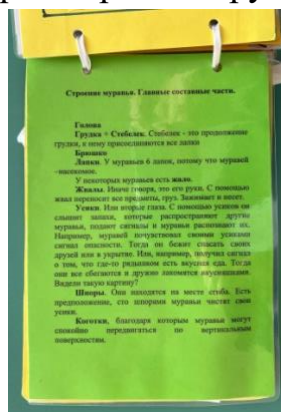
Описание правил и хода использования данного материала с иллюстрацией.



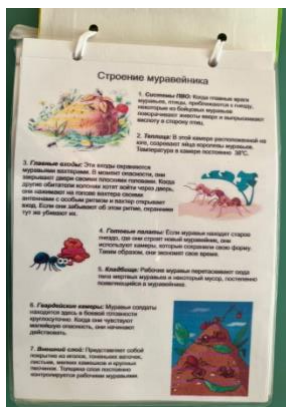
Предварительная работа включает в себя изучение различных видов насекомых. В том числе и муравьев, их строения, образа жизни, пользы и т.д. к примеру, детям предлагается рассмотреть муравья, назвать части его тела и по начальным буквам разложить таблички с названиями. Выполняя это задание, дети закрепляют знания о частях тела муравья, наглядный образ букв, изученных на занятиях грамотой.



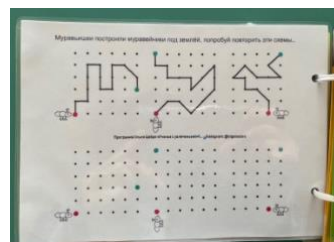
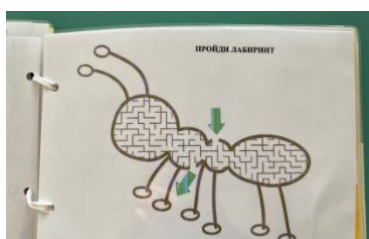
Следующие страницы книги для совместной деятельности детей и педагога. Информация о пользе муравьев спрятана за табличками с вопросами. Педагог зачитывает информацию. После этого происходит обсуждение прочитанного, что способствует развитию памяти и связной речи, активизированию словаря детей, расширению кругозора.



Иллюстрации, отображающие схематично строение муравейника, информация о его защите и обустройстве представлены далее. Дети узнают много нового о жизни этих удивительных насекомых, с удовольствием и интересом «заглядывают» в уголки муравьиного дома, расставляя по местам таблички с названиями частей муравейника.



На следующей странице читателей интерактивной книги ждут лабиринт и схемы, развивающие внимание, пространственную ориентацию, прослеживающую функцию глаз.



В дальнейшем задании дети должны найти нужный слог из предложенных, чтобы получить загаданное слово. Эта работа позволяет закрепить знания о слоговой структуре слова, зрительный образ букв.



Еще ребят ждет сказка, которую они могут рассказать с помощью взрослого, назвав нужную картинку в определенный момент прочтения. Такой прием помогает формировать отслеживающую функцию зрения, что, безусловно, пригодится в дальнейшем на уроках чтения в школе.



В книге есть пазлы. Собрав которые ребенок может прочесть название насекомого, которого он собрал. А также закрепляется счет в пределах второго десятка.



Одной из любимых детьми страниц книги является игра «Мемори». Во время игры развивается зрительная память, логическое мышление, умение ориентироваться в пространстве.



Далее следует целый блок математических игр: это и математические раскраски с самодельными счетами, помогающими не ошибиться, и карточки для составления и решения задач, в комплект к ним идет маркер, легко стираемый с данной поверхности. В качестве альтернативы детям предлагается набор разноцветных картинок с определенным количеством насекомых для наглядности в роли счетного материала. К книге прилагается иллюстрированная игра-ходилка с 2 кубиками для свободной самостоятельной игры. Ее целями являются: развитие внимания, закрепление навыков счета.



Также детям предлагается найти лишнее. Это задание на дифференциацию по размеру, направлению и зрительному образу предмета. В содержание книги включено задание на развитие логического мышления.



Исследовав данную книгу, мы можем сделать вывод, что задания, вошедшие в нее, направлены на решение задач по образовательным областям в соответствии с ФГОС ДО: речевое, познавательное, художественно-эстетическое и социально-коммуникативное развитие. Играя с интерактивной книгой, дети не только углубляют знания по теме, но и развивают память, внимание, логическое мышление. Мелкую моторику рук. Умение ориентироваться в пространстве; закрепляются навыки счета в пределах 20, активизируется и обогащается словарь, расширяется кругозор. Это и есть обучение с радостью.

Подобные книги можно использовать при изучении любой лексической темы. Задания варьируются в зависимости от цели, которую ставят педагоги. АКТИВИТИ-БУК всегда можно дополнить новым материалом. Благодаря такой работе взрослые проведут с детьми немало увлекательных минут, узнают много нового и удивительного!

**Электронное дидактическое наглядное пособие
«Речевые игры с лягушонком Говорушкой»
для детей старшего дошкольного возраста**

*Грек Антонина Анатольевна,
старший воспитатель*

*МБОУ г.о. Тольятти «Гимназия № 39 имени ГСС В.Ф. Маргелова»
СП детский сад «Жемчужинка»*

Название: Электронное дидактическое наглядное пособие «Речевые игры с лягушонком Говорушкой» для детей старшего дошкольного возраста

Цель: преодоление речевых нарушений у детей дошкольного возраста.

Задачи:

- научить ребёнка чисто выговаривать звуки, чётко и внятно произносить слова;
- закрепить правильное произношение гласных звуков (а, у, о, и, ы, э);
- научить узнавать символы гласных звуков;
- развить фонематический слух, совершенствовать базу речи;
- учить образовывать уменьшительно – ласкательные наименования;
- упражнять в согласовании слов – предметов и слов-признаков в нужном числе и падеже;
- упражнять в подборе антонимов;
- развивать связную речь, воображение, высших форм мышления – синтеза и анализа;
- развить слуховое и зрительское внимание и память.

Возраст участников: 6-7 лет

Методические рекомендации по применению.

Актуальность данного пособия обусловлена современными требованиями к речевому развитию детей дошкольного возраста. В условиях цифровизации образования важно создавать интерактивные инструменты, которые бы сочетали традиционные методы развития речи с современными технологиями.

Концепция пособия построена на увлекательном образе лягушонка Говорушки – доброго персонажа, который помогает детям:

- Развивать фонематический слух
- Обогащать словарный запас
- Формировать грамматический строй речи
- Развивать связную речь

Мы идём в ногу со временем. Данный персонаж был разработан по идеи наших воспитанников и сгенерирован нами в нейросети. Каждая картинка, в данном пособии детально прорабатывалась. Подбиралась цветовая гамма одежды героя, фон, в котором находится наш герой, для каждой игровой ситуации и музыкальное сопровождение.

Структура пособия включает:

- Интерактивные игры на развитие звукопроизношения
- Упражнения на формирование лексико-грамматических категорий
- Задания на развитие связной речи

Особенности реализации:

• Пособие адаптировано для использования на любом ноутбуке, любым педагогом. Может использоваться даже для детей с ОВЗ. В нашем случае апробировано на детях с ТНР.

- Содержит аудиосопровождение
- Включает систему поощрений для детей
- Имеет простой интерфейс

Практическая значимость заключается в том, что пособие:

- Делает процесс обучения увлекательным
- Позволяет индивидуализировать подход к каждому ребенку
- Способствует повышению мотивации к речевой деятельности
- Может использоваться как в групповой, так и в индивидуальной работе
- Может быть использовано в совместной деятельности детей с родителями дома

Результаты апробации показали, повышение интереса к занятиям и активизацию речевой деятельности.

Наше пособие функционально и трансформируемо. Оно изменяется и подстраивается под календарно-тематическое планирование ДОО и любые лексические темы. Электронное пособие «Речевые игры с лягушонком Говорушкой» соответствует документам Министерства образования и науки Российской Федерации, регламентирующим содержание образования.

При разработке мы опирались на достижения современной педагогической науки и практики, ориентировались на современные формы обучения, обеспечивающие организацию учебной деятельности с широким использованием современных педагогических технологий, направленных на развитие дошкольников старшего дошкольного возраста, а так же учитывали возрастные психолого-педагогические особенности обучающихся. Оно обеспечивает новое качество образования, так как формирует ключевые компетенций дошкольников (информационную и коммуникативную).

В заключение хочу отметить, что электронное пособие «Речевые игры с лягушонком Говорушкой» – это эффективный инструмент в руках педагога, помогающий решать задачи речевого развития дошкольников старшего дошкольного возраста в игровой форме.

Описание правил и хода использования данного материала (пособия).

Данное пособие разработано как дополнительный материал к ПОУ «Занятия с учителем логопедом, но может использоваться в образовательной деятельности в обычных общеобразовательных и группах и группах компенсирующей направленности.

Все разделы можно использовать как отдельно, так и в качестве полноценного игрового занятия, объединённого общей идеей.

Содержание:

- Игры на развитие фонематического слуха
- Игры на формирование грамматического строя речи
- Игры на обогащение словарного запаса

- Игры на развитие связной речи

Игры на развитие фонематического слуха:

- 1) Игра «Поймай слог»

Цель: развитие слухового внимания и его быстроты.

Педагог произносит ряд слогов, стараясь запутать ребёнка: ПА, МА, КУ, АР и так далее.

Ребёнок должен ловить слог и превращать его в слово, которое начинается на этот слог.

- 2) Игра «Загадки поющих звуков»

Цель игры: Закрепить знание артикуляции гласных звуков и запас существительных в активном словаре детей.

Воспитатель загадывает загадку о звуке.

Дети должны назвать звук и показать модель этого звука. За правильный ответ ребёнок получает фишку.

Побеждает тот, у кого больше фишек.

Игры на формирование грамматического строя речи:

- 1) Игра «У меня в шкафу»

Цель: учить образовывать существительные с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Воспитатель объясняет, что у лягушонка в шкафу много предметов. Есть большие и маленькие.

Спрашивают, что изображено.

Предлагают ребёнку сказать, как называются эти предмет, очень маленьким. Можно придумать легенду: ребёнок — волшебник, который может взмахом палочки уменьшить любой предмет.

Просят ребёнка попробовать обобщить все картинки одним словом.

2) Игра «Чьё это?»

Цель: Способствовать пополнению и активизации словаря притяжательных прилагательных.

Воспитатель показывает картинку и спрашивает, например: «Чей хвост?» — ответ: «Лисий хвост». «Чья лапа?» — ответ: «Лисья лапа».

Игры на обогащение словарного запаса

1) Игра «Наоборот»

Цель: Учить детей использовать в речи слова, противоположные по смыслу, активизировать мыслительную активность детей, развивать вербальную память, речевой слух.

Педагог начинает игру. Он произносит начало фразы. Дети должны фразу продолжить, подбирая слова, противоположные по смыслу.

2) Игра «Третий лишний»

Цель: учить объединять предметы во множество по определенному свойству.

В словесной игре «Третий лишний» ребёнку предлагают группы из четырёх слов. Нужно выделить, какое слово лишнее и не подходит к остальным, и как назвать одним словом (или объяснить сходство), оставшиеся.

Игры на развитие связной речи

1) Игра «Расскажи мне о...»

Цель: развивать творческое мышление, выразительную осмысленную речь; закреплять умения детей описывать предметы с помощью алгоритма.

Педагог просит выбрать предмет и пользуясь алгоритмом самостоятельно составить рассказ.

2) Игра «Если бы у меня была волшебная палочка...»

Цель: развитие способности к логическому завершению мыслей.

Детям дают волшебную палочку и предлагают, чтобы сделал ребёнок если бы у него была волшебная. Воспитатель может задавать наводящие вопросы.

3) Игра «На этой картине я только...»

Цель: Научить видеть, слышать и ощущать на картине предметы и передавать увиденное в законченном рассказе.

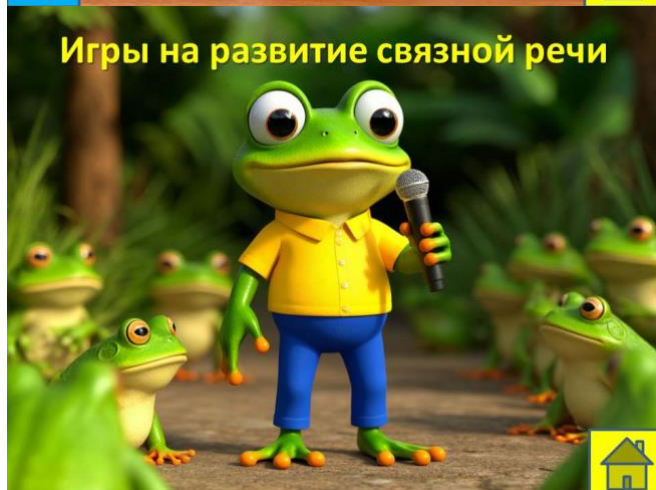
На экране проецируется картина, например, зимний пейзаж.

Нужно всматриваться в объекты, изображённые на картине, и составить связный рассказ на тему «На этой картине я только вижу», «На этой картине я только слышу», «На этой картине я только ощущаю»

1. Иллюстративные методические материалы по использованию представляемого материала.

Смотрите презентацию по ссылке(приложение 1)







Приложение 1

<https://disk.yandex.ru/d/hetbh8NQ7tFPOg>

Настольная игра-ходилка «Памятники Советского района г. Самара»

*Юнина Арина Михайловна,
Филатова Наталья Витальевна,
воспитатели*

МБДОУ «Детский сад №320» г.о. Самара

Название: Настольная игра-ходилка «Памятники Советского района г. Самара»

Цель: закрепить знания основных достопримечательностей Советского района Самары

Задачи:

Образовательные:

- Закрепить знание названий и внешнего вида известных памятников Советского района г. Самара;

- Активизировать словарь детей по теме «Мой город»;

Развивающие:

- Развивать зрительное внимание и память, узнавая знакомые изображения памятников на игровом поле;

- Развивать умение соблюдать простые правила игры;

Воспитательные:

- Воспитывать бережное отношение к тому, что окружает в городе;
- Воспитывать умение играть вместе, дожидаясь своей очереди, сопереживать другим игрокам.

Возраст участников: 5-7 лет

Методические рекомендации по применению: данная игра затрагивает такие области как: «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Художественно-эстетическое развитие». Изначально лучше использовать упрощённое игровое поле с 4-6 крупными изображениями памятников и вводить элементы постепенно. Когда дошкольники запомнили все памятники, то сложность игры можно повысить. Ребёнку при попадании на клетку с памятником необходимо не только назвать его, но и рассказать о нём известную ему информацию. Игра-бродилка «Памятники Советского района г. Самара» - это эффективный инструмент краеведческого воспитания, который через игровую деятельность формирует у детей познавательный интерес к родному городу и его культурному наследию.

Описание правил и хода использования данного материала (пособия): игровое поле раскладывается на ровной поверхности, каждый игрок выбирает

фишку и ставит её на старт. Очередность хода можно определить по броском кубика. Игроки по очереди бросают кубик и передвигают фишку на выпавшее количество клеток. При попадании на клетку с памятником, ребёнку необходимо назвать памятник и рассказать краткую информацию о нём.

Иллюстративные методические материалы по использованию представляемого материала:





Дидактическое пособие «Волшебный гардероб»

Гурьянова Алия Нурсахиевна

воспитатель

МБДОУ «Детский сад № 394» г.о. Самара

Цель - Комплексное развитие речевых, познавательных и сенсорных способностей детей старшего дошкольного возраста через формирование целостных представлений об одежде, обуви и головных уборах, их назначении, классификации и свойствах.

Задачи

Образовательные:

- Закреплять и систематизировать знания детей о различных видах одежды, обуви, головных уборов, их деталях и назначении.
- Формировать умение классифицировать предметы гардероба по сезонному признаку (зимняя, летняя, демисезонная), по принадлежности (мужская, женская, детская), по материалу.
- Упражнять в образовании относительных прилагательных от названий тканей и материалов (шерсть – шерстяной, кожа – кожаный, шелк – шелковый, хлопок – хлопковый).
- Совершенствовать навык согласования существительных с прилагательными в роде, числе и падеже (красные ботинки, теплая шапка, легкое платье) и с числительными (одна туфля, две туфли, пять туфель).
- Закреплять знания о геометрических фигурах, основных цветах, размерах (большой, маленький) и цифрах.

Развивающие:

- Развивать мелкую моторику рук через манипуляции с карточками, образцами тканей и составными элементами пазлов.
- Развивать логическое мышление (через операции классификации, анализа и синтеза, установления причинно-следственных связей «одежда - время года»).
- Развивать зрительное восприятие, внимание, память и тактильные ощущения.
- Развивать связную речь, умение аргументировать свой выбор и строить распространенные предложения.

Воспитательные:

- Воспитывать навыки самообслуживания, аккуратности и бережного отношения к одежде.

- Формировать умение работать в коллективе, соблюдать правила игры, дожидаться своей очереди.
- Поощрять самостоятельность и инициативность.

Возраст участников

Игра предназначена для детей 6–7 лет (подготовительная к школе группа).

Методические рекомендации по применению

Время и место проведения:

Игра может быть использована как в рамках непосредственно образовательной деятельности (НОД) по темам «Одежда», «Времена года», «Человек», так и в ходе режимных моментов, в свободной самостоятельной деятельности детей.

Оптимальное время для игры с подгруппой – 15-20 минут.

Организационные аспекты:

Форма работы: Индивидуальная, парная или с подгруппой детей (2-4 человека). Некоторые варианты игры (например, «Оденемся на прогулку») можно адаптировать для фронтальной работы.

Роль воспитателя: Воспитатель является организатором, ведущим и равноправным участником игры. Он объясняет правила, демонстрирует образцы действий, задает наводящие вопросы, активизирует пассивных детей и регулирует ход игры.

Создание мотивации: Можно создать игровую ситуацию: «К нам в гости приехали куклы Маша и Ваня, они не знают, что надеть в разное время года. Давайте им поможем!» или «Открылся магазин «Волшебный гардероб», где нам нужно расставить товары по отделам».

Подготовка дидактического материала:

Все карточки и игровые поля рекомендуется заламинировать для долговечности.

Картинки должны быть яркими, реалистичными, без лишних деталей.

Образцы тканей (шерсть, шелк, хлопок, джинса, кожа, мех) должны быть безопасными, достаточно крупными и надежно прикреплены к картонным основам.

Геометрические фигуры-«заплатки» лучше изготовить из плотного картона или фетра.

Индивидуальный подход:

Для детей, испытывающих трудности, можно упростить задания (уменьшить количество карточек, предлагать более простые фигуры).

Для успешно справляющихся детей можно усложнить задачи: предложить составить рассказ об одежде, придумать свою классификацию, сравнить несколько предметов одежды по разным признакам.

6. Описание правил и хода использования данного материала (пособия)

Вариант 1: «Оденемся на прогулку»

Правила: Выбрать картинку с временем года. Для кукол Маши и Вани подобрать полный комплект одежды, обуви и головных уборов, подходящий для этого сезона. Объяснить свой выбор, правильно называя предметы и согласовывая слова (например, «Зимой нужно надеть шубу, теплые варежки и пуховый платок»).

Ход игры:

1. Воспитатель раскладывает на столе 4 картинки с временами года.
2. Ребенку (или детям) предлагается выбрать одно из времен года. Можно загадать загадку о времени года.
3. Перед детьми ставятся фигурки (или картинки) мальчика и девочки.
4. Из общего набора карточек с одеждой, обувью и головными уборами дети должны выбрать только те, которые соответствуют выбранному сезону, и "одеть" кукол.
5. На заключительном этапе ребенок рассказывает, во что он одел каждую куклу и почему.

Вариант 2: «Весёлый счёт»

Правила: Взять карточку с цифрой и карточку с несколькими изображениями предметов одежды. Правильно посчитать количество предметов и составить словосочетание «числительное + существительное» в правильной форме.

Ход игры:

1. Карточки с цифрами (от 1 до 10) и стопка карточек с изображением одежды (на одной карточке может быть нарисовано от 1 до 10 одинаковых предметов, например, 3 шарфа, 6 носков) лежат на столе изображениями вниз.
2. Ребенок берет по одной карточке из каждой стопки.
3. Его задача – посчитать предметы на карточке и соотнести их количество с цифрой. Если цифра «5», а на картинке 5 сапог, он должен правильно произнести: «Пять сапог». Если цифра не совпадает с количеством, ход переходит к следующему игроку.

Вариант 3: «Собери картинку»

- **Правила:** Из разрезных частей (пазлов) собрать целое изображение предмета одежды. Назвать этот предмет и все его видимые детали.

- **Ход игры:**

1. Воспитатель показывает детям целую картинку-образец (например, куртку) на 3-5 секунд, затем убирает.
2. Ребенку дается конверт с разрезными частями этой же картинки (капюшон, рукава, молния, карманы).
3. За отведенное время (1-2 минуты) ребенок должен собрать целое изображение.
4. После сборки он перечисляет все детали, которые он видит: «Это куртка. У нее есть капюшон, два рукава, застежка-молния и два кармана».

Вариант 4: «Заплатки»

Правила: Для каждого прорези-«дырки» на карточке с одеждой найти «заплатку» – геометрическую фигуру, которая точно подходит по форме, цвету и размеру.

Ход игры:

1. Детям раздаются игровые карты-«вещи» (платье, брюки, шапка) с прорезями в виде круга, квадрата, треугольника разного цвета и размера.
2. В центре стола вразброс лежат «заплатки» – геометрические фигуры, соответствующие прорезям, но среди них есть лишние и неподходящие по какому-либо параметру.
3. Ребенок должен внимательно рассмотреть свою «вещь», найти для каждой «дырки» идеально подходящую заплатку и наложить ее сверху.
4. Воспитатель просит назвать форму и цвет подобранной заплатки (например, «большой красный круг»).

Вариант 5: «Подбери ткань»

Правила: Рассмотреть картинку с предметом одежды. На ощупь и/или визуально найти среди образцов подходящую ткань, назвать ее и образовать от этого слова прилагательное.

Ход игры:

1. Перед ребенком лежат карточки с одеждой (например, кожаные перчатки, шерстяной свитер, шелковый шарф) и набор образцов различных тканей в мешочке или просто на подносе.

2. Ребенок берет одну карточку (например, с джинсами).

3. Его задача:

Вариант А (тактивный): На ощупь, не глядя, найти в мешочке ткань, из которой, по его мнению, сшиты джинсы.

Вариант Б (зрительный): Среди образцов найти джинсовую ткань.

4. Достать образец, приложить к картинке : «Джинсы сшиты из джинсы. Они джинсовые».

Приложение 1



«Оденемся на прогулку»



«Веселый счет»



«Собери картинку»



«Заплатки»



Методическая копилка наглядных пособий для формирования слоговой структуры слова у дошкольников с ОНР

*Камалетдинова Алина Равильевна,
учитель-логопед*

МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №394» г.о. Самара

Методическая копилка наглядных пособий для формирования слоговой структуры слова у дошкольников с ОНР.

1. Цель – формировать слоговую структуру слова у детей дошкольного возраста с общим недоразвитием речи.

2. Задачи:

- формировать навык правильного произнесения слов продуктивных классов;
- развивать импрессивную речь;
- обогащать их активный и пассивный словарь;

– уточнять лексическое значение незнакомых слов.

3. Возраст участников – старшая группа, воспитанники 5-6 лет.

4. Методические рекомендации:

Работу по формированию слоговой структуры слова необходимо проводить индивидуально, как часть занятия по коррекции звукопроизношения. Следует использовать дифференцированный подход, который предполагает учет психических особенностей дошкольника с общим недоразвитием речи, его работоспособность, речевые возможности, а также характер нарушения слоговой структуры слова. Каждый тип слоговой структуры нужно последовательно отрабатывать даже в том случае, если ребенок не допускает в нем ошибок, так как классификация А.К. Марковой составлена по принципу наращивания и усложнения слогов.

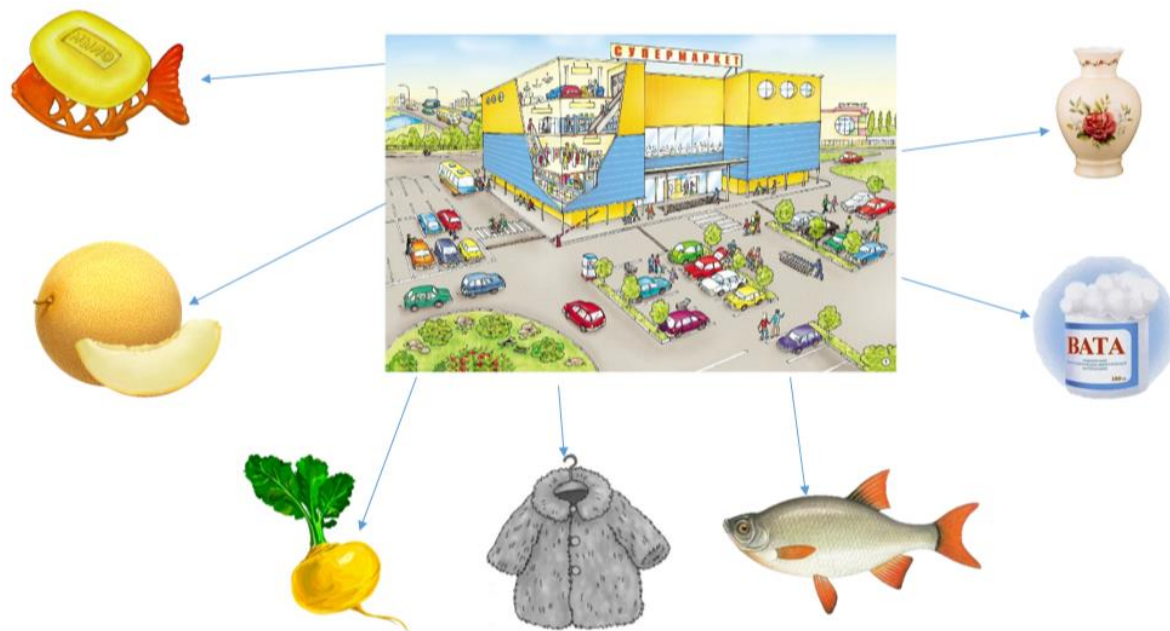
5. Методический материал, описание правил и хода использования данного материала.

1 тип слоговой структуры слова: двусложные слова из двух открытых слогов

1. «Магазин»

2. Лингвистический материал – мыло, дыня, репа, шуба, рыба, вата, ваза.

3. Инструкция – мы пришли в магазин. Что мы купили в магазине? Назови.



2 тип слоговой структуры слова: трёхсложные слова из открытых слогов

1. «Жадина»

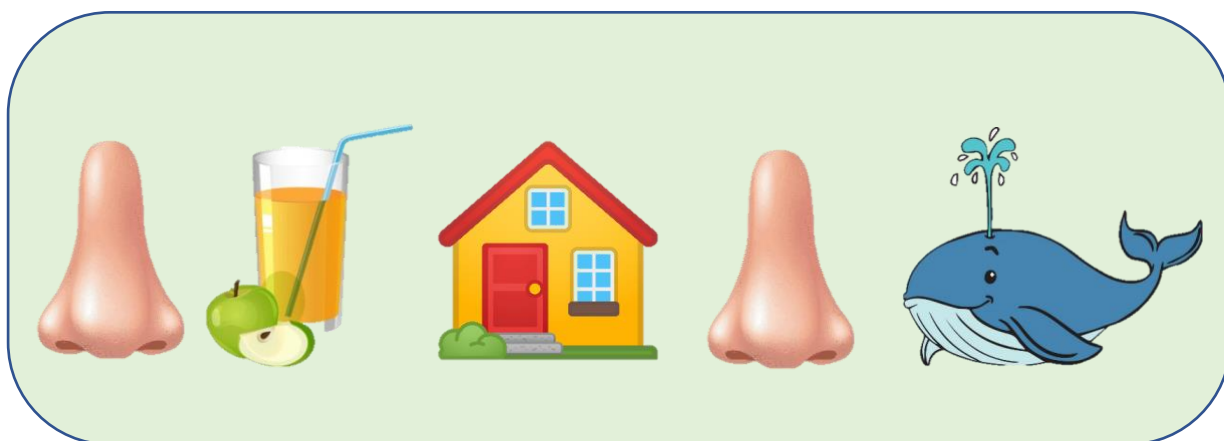
2. Лингвистический материал – монета, машина, собака, панама, лопата, малина.

3. Инструкция – Наташа – жадина. Проводи линии от Наташи и называй предметы.



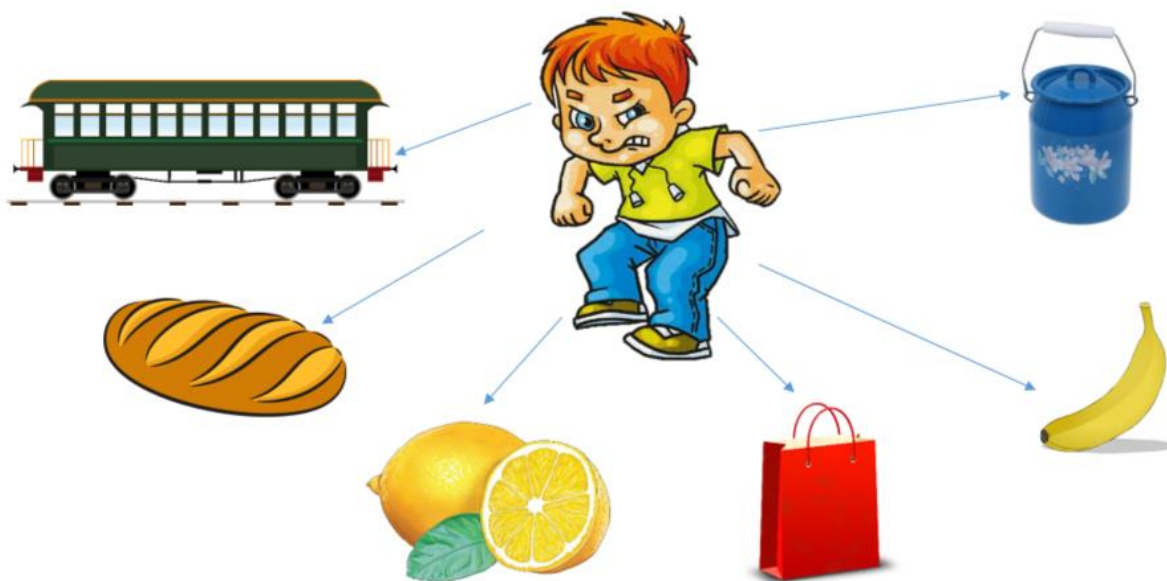
3 тип слоговой структуры слова: односложные слова

1. «Цепочка»
2. Лингвистический материал – кот, кит, нос, дом, сок.
3. Инструкция – показывай пальцем и называй картинки.



4 тип слоговой структуры слова: двусложные слова с одним закрытым слогом

1. «Жадина»
2. Лингвистический материал – вагон, батон, лимон, пакет, банан, бидон.
3. Инструкция – Это Малик. Он жадина. Проводи линии от Малика и называй предметы.



5 тип слоговой структуры слова: двусложные слова со стечением согласных в середине слова

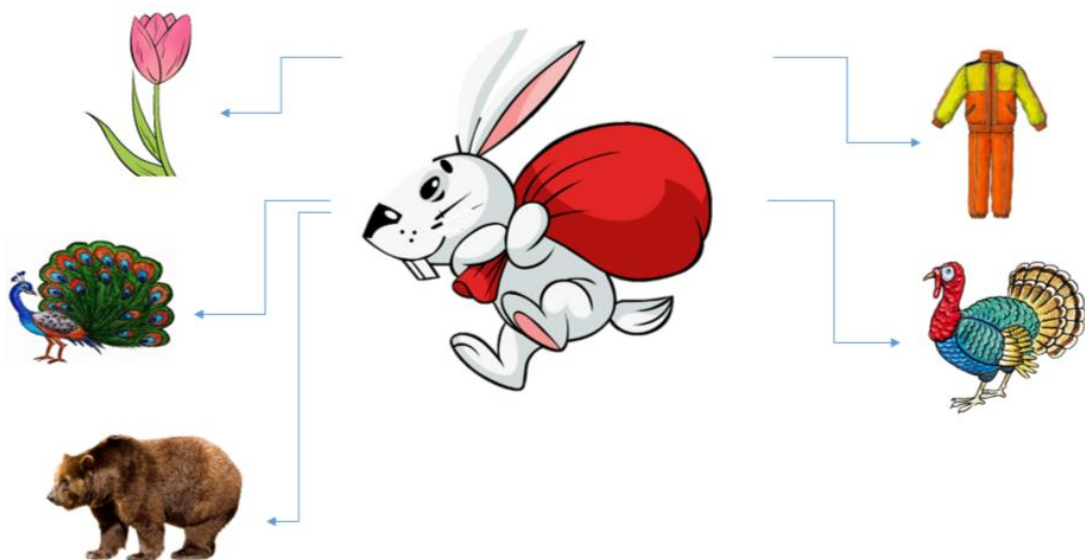
1. «Цепочка»
2. Лингвистический материал – тыква, ветка, майка, вилка, нитки, банка.
3. Инструкция – показывай пальцем и называй картинки.





6 тип слоговой структуры слова: двусложные слова с закрытым слогом и стечением согласных

1. «Что в мешке у зайца?»
2. Лингвистический материал – тюльпан, павлин, медведь, костюм, индюк.
3. Инструкция – проводи пальцем и называй предметы.



7 тип слоговой структуры слова: трехсложные слова с закрытым слогом

1. «Цепочка»
2. Лингвистический материал – телефон, барабан, колобок, помидор, молоток.
3. Инструкция – показывай пальцем и называй предметы.



8 тип слоговой структуры слова: трёхсложные слова со стечением согласных

1. «Цепочка»
2. Лингвистический материал – капуста, улитка, калитка, пинетки.
3. Инструкция – показывай пальцем и называй картинки.



9
с

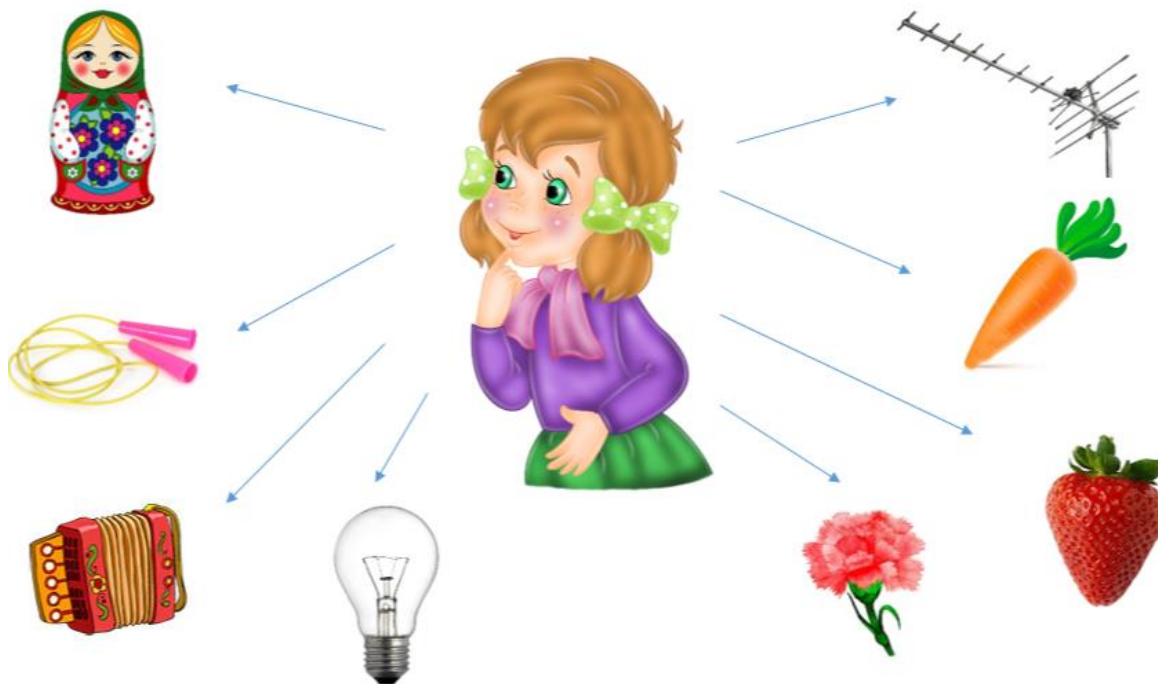
ем

1. «Цепочка»
2. Лингвистический материал – апельсин, будильник, шиповник, виноград.
3. Инструкция – посмотри на картинки. Назови их.



10 тип слоговой структуры слова: трёхсложные слова с двумя стечениями согласных

1. «Мечтает о...»
2. Лингвистический материал – матрёшка, скакалка, гармошка, лампочка, гвоздика, клубника, морковь, антенна.
3. Инструкция – посмотри на картинке. Скажи, о чём мечтает Оля.



11 тип слоговой структуры слова: односложные слова со стечением согласных в начале слова

1. «Я вижу...»
2. Лингвистический материал – зонт, бант, танк, хлеб, лист, куст, шкаф
3. Инструкция – посмотри на картинки. Назови, что ты видишь.

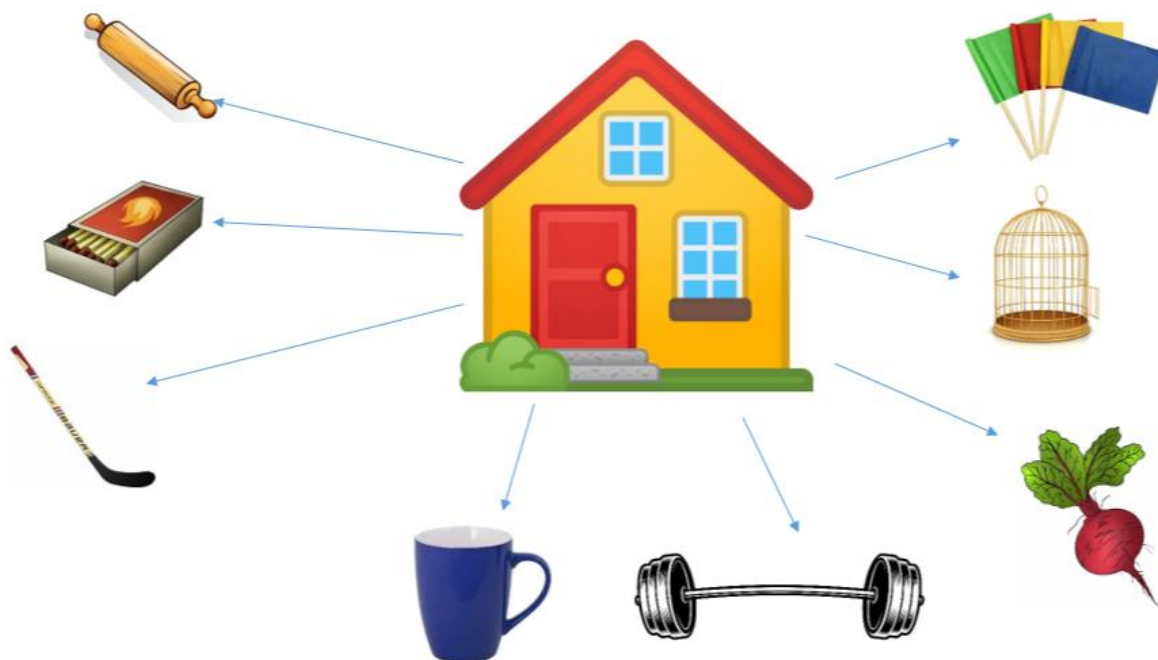


12 тип слоговой структуры слова: односложные слова со стечением согласных в конце

1. «Что есть в доме?»

2. Лингвистический материал – скалка, спички, клюшка, кружка, штанга, свёкла, клетка, флажки.

3. Инструкция – посмотри на предметы. Назови их.



13 тип слоговой структуры слова: двусложные слова с двумя стечениями согласных

1. «Цепочка»

2. Лингвистический материал – пуговица, паутина, гусеница, черепаха, ящерица, одеяло.

3. Инструкция – показывай пальцем и называй предметы.



14 тип слоговой структуры слова: четырехсложные слова из открытых слогов

1. «Цепочка»

2. Лингвистический материал – медвежата, подбородок, полотенце, автомобиль.

3. Инструкция – показывай пальцем и называй картинки.



