

РЕЦЕНЗИЯ

на методическое пособие
«Игровые технологии для детей дошкольного возраста на занятиях по
предмету «АБВГДейка» (обучение грамоте)»
педагога дополнительного образования
МАОУ ДО МО г.Краснодар «Межшкольный эстетический центр»
Павловой Людмилы Олеговны

Методическое пособие по теме «Игровые технологии для детей дошкольного возраста на занятиях по предмету «АБВГДейка» включает в себя организацию обучения детей 4-6 лет с помощью игровой деятельности на занятиях обучения грамоте.

Актуальность пособия заключается в том, что игровые технологии являются эффективным методом, который позволяет разнообразить процесс обучения и сделать его более интересным и увлекательным. В ходе работы над данной темой была изучена литература по проблеме использования игр в процессе обучения грамоте на разных этапах. Анализ методической литературы показывает, что, несмотря на развитие педагогики и появление разнообразных методик, разработанных по запросу современной системы образования, вопрос о создании и внедрении игр в учебный процесс остается очень важным и актуальным.

В пособии представлены разнообразные игры на развитие лексики, и грамматики, задания по развитию мелкой моторики и координации движений, а также творческие задания по развитию фантазии и воображения. Работа с пособием поможет детям улучшить навыки чтения и письма, расширить словарный запас, развить внимание и память.

Структура методики занятия включает: грамотно сформулированную цель; развернутые и актуальные задачи; профессионально прописана теоретическая часть; интересно подобран материал по теме, качественно сформирована картотека игр. Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, убедительностью и логикой.

Наряду с практическими заданиями, методическое пособие базируется на понимании возрастных психологических особенностей детского восприятия и включает в себя наглядный материал, музыкальные композиции, пальчиковую гимнастику, динамические паузы, а также сюжетно-ролевые и дидактические игры.

В рамках таких комплексных занятий, с учетом всех форм восприятия детей, снижается их утомляемость, так как происходит переключение на различные виды деятельности, развивается воображение, речь, память, мышление, объем и концентрация внимания, повышается познавательный и исследовательский интерес. Это способствует осознанному освоению новых знаний и создает мотивацию к обучению.

Практическая значимость, системный подход в изложении материала, учет возрастных особенностей детей делают методическое пособие

актуальным. Данное методическое пособие, выполненное педагогом дополнительного образования МАОУ ДО МЭЦ Павловой Людмилой Олеговной, может быть рекомендовано для реализации в учреждениях дополнительного и дошкольного образования детей.

25.10.2024 г.

Рецензент: кандидат педагогических наук, доцент
факультета педагогики, психологии и
коммуникативистики КубГУ

Ус О.А.

Подпись заверил:

Секретарь



Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования

МО город Краснодар

«МЕЖШКОЛЬНЫЙ ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»

Методическое пособие

**«Игровые технологии для детей дошкольного возраста на занятиях по
предмету «АБВГДейка» (обучение грамоте)»**



Составитель:

педагог дополнительного образования

Павлова Людмила Олеговна

г. Краснодар

2024 год

От автора

Методическая направленность пособия

Данное методическое пособие может быть использовано как дополнительный материал в учреждениях дополнительного образования на занятиях с детьми дошкольного возраста.

Актуальность заключается в том, что игровые технологии в обучении грамоте для дошкольников являются эффективным методом, который позволяет разнообразить процесс обучения и сделать его более интересным и увлекательным для детей. Данное пособие по теме «**Игровые технологии для детей дошкольного возраста на занятиях по предмету «АБВГДейка»**» включает в себя организацию обучения детей 4-6 лет с помощью игровой деятельности на занятиях обучения грамоте. **Методическая направленность** пособия включает в себя не только игровые задания и упражнения, но и систематический подход к развитию навыков чтения и письма у детей.

В пособии представлены разнообразные игры на развитие лексики, и грамматики, задания по развитию мелкой моторики и координации движений, а также творческие задания по развитию фантазии и воображения. Работа с пособием поможет детям улучшить навыки чтения и письма, расширить словарный запас, развить внимание и память. Кроме того, игровой подход к обучению делает процесс обучения более увлекательным и интересным для детей.

Цель методического пособия — с помощью игровых технологий сделать процесс обучения грамоте увлекательным для дошкольников.

Для реализации этой цели выдвинут ряд **задач**:

- 1) улучшать речевые навыки;
- 2) развивать устойчивость, концентрацию, распределение внимания дошкольников в игре;
- 3) совершенствовать объём внимания дошкольников;
- 4) повышать уровень произвольного внимания дошкольников, используя игровые методы;

5) усиливать процесс формирования адекватных звукобуквенных соответствий и сочетаний букв в слове,

6) активизировать словесно-логическое мышление;

7) создать картотеку игр для развития и концентрации внимания при изучении грамоты.

Пособие составлено с учетом возраста обучающихся и предполагает возможность вариативного и разноуровневого обучения. Вариативность выражается в разноплановых упражнениях, опирающихся на коммуникативный подход обучения.

В ходе данной работы были изучены и систематизированы методы и приемы использования игр в процессе обучения грамоте на разных этапах. Анализ методической литературы показывает, что, несмотря на развитие педагогики и появление разнообразных методик, разработанных по запросу современной системы образования, вопрос о создании и внедрении игр в учебный процесс остается очень важным и актуальным. Однако, естественно, это не означает, что учебный процесс должен сводиться только к играм. Но эта форма работы позволяет эффективно удерживать внимание детей в процессе обучения.

Содержание

| | |
|--|----|
| От автора. Методическая направленность | 2 |
| Введение | 5 |
| Теоретическая часть | 7 |
| Практическая часть | 10 |
| Картотека игр | 11 |
| Выводы | 15 |
| Конспекты занятий | 16 |
| Список использованной литературы | 24 |

««Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В. А. Сухомлинский

Введение

Игровая деятельность в обучении дошкольников - это эффективный способ развития их когнитивных, социальных и моторных навыков. Через игру дети могут учиться сотрудничать, решать задачи, развивать воображение и творчески мыслить. Поэтому игры должны быть неотъемлемой частью образовательного процесса детей. В раннем дошкольном возрасте внимание ребенка отражает его интересы по отношению к окружающим предметам и выполняемым с ними действиям. Ребенок сконцентрирован до тех пор, пока интерес не пропадет.

В данном возрасте основными каналами восприятия дошкольников являются визуальный и кинестетический.

Ребенок-кинестетик всегда очень подвижен и неусидчив. В процессе применения прежде бывшего классическим объяснительно-иллюстративного метода этим детям необходимо предоставлять короткий отдых. В идеале объяснение нового материала такому ребенку нужно сопровождать вовлечением его в какое-то действие при помощи театральной миниатюры, сюжетно-ролевой или дидактической игры.

Если кинестетик будет только слушать или смотреть, то он не воспримет (а, значит, не запомнит и не сможет применить) и половины информации, предложенной педагогом.

Появление нового предмета сразу вызывает переключение внимания на него, поэтому на занятиях по обучению детей грамоте смена деятельности происходит каждые 5-7 минут. В процессе обучения необходимо сконцентрировать внимание ребенка при помощи словесных указаний, а затем обучающийся сам обозначает те предметы или явления, на которые необходимо обратить внимание, для получения нужного результата. Важно помнить, что дошкольник способен одновременно сосредоточиться не более чем на трех предметах или задачах, поэтому упражнения не должны быть многозадачными.

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет детей волноваться и переживать. В любой вид образовательной деятельности можно внести элементы игры, и тогда даже самое сложное по материалу занятие приобретает увлекательную форму.

Игра позволяет удерживать внимание каждого в течение занятия, снимает утомляемость. Игры могут быть разнообразными по своему назначению, содержанию, способом организации и проведения их, материальной оснащенности, количеству участников и т.д. С их помощью можно решать какую-либо одну задачу (совершенствовать лексические, грамматические навыки и т.д.) или же целый комплекс задач: формировать речевые умения, развивать наблюдательность, внимание, творческие способности и т.д.

Для организации и проведения отдельных игр требуется своеобразное материальное обеспечение (цветные фломастеры, мелки, разноцветные листы бумаги одноформатные или разных размеров, картины, карточки, слоговые таблицы, кубики), а также в качестве дополнительного оборудования - интерактивная песочница.

Интерактивная песочница - это один из самых современных и эффективных инструментов для детских образовательных учреждений, позволяющий перенести образовательный процесс и песочную терапию на новый уровень,

раскрыть внутренние резервы и природные способности детей. Работа с такой песочницей максимально помогает развивать кинестетический и визуальный каналы восприятия детей без дополнительной нагрузки на здоровье (как происходит в случае визуализации материала через девайсы и гаджеты).

Теоретическая часть

Игровые технологии — это система психолого-педагогических методик и приёмов, основанных на использовании игровых программ. Они позволяют создать интерактивную и увлекательную обстановку, в которой учащиеся активно взаимодействуют с учебным материалом, развивая навыки, решая задачи и применяя полученные знания на практике.

Некоторые виды игровых технологий:

Рольевые игры. Учащиеся выступают в роли различных персонажей и взаимодействуют друг с другом, что помогает им лучше понимать позицию других людей и развивать навыки эффективного общения.

Квесты и головоломки. Это интерактивные задания, требующие от учеников поиска решений и преодоления различных препятствий. Например, на занятиях обучения грамоте педагог может организовать квест, где ученики будут исследовать предмет, решать загадки и выполнять задания, связанные с изучаемой темой.

Викторины. Это игровая форма, представляющая собой серию вопросов и заданий, связанных с определённой темой.

Цель игровых технологий — создать условия, при которых ребёнок успешно постигает новые знания, формирует навыки, осваивает общественные функции и соответствующие нормы поведения.

Значительным и во многом неиспользованным средством для целенаправленного формирования учебной деятельности детей является игра.

Игра представляет собой средство построения модели окружающего мира. Именно в игре достигает ребенок максимально возможной степени

самоуправления. Этот факт делает игру наиболее подходящей для обучения. Более того, согласно исследованиям педагогов и психологов игровая деятельность, как инструмент преподавания, в ходе учебного процесса способствует формированию и развитию определенных речевых и коммуникативных навыков, развитию внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов.

Особенно актуальна реализация игрового метода в процессе обучения и концентрации внимания у детей дошкольного возраста. Поскольку именно в этот период происходит формирование личностных качеств ребёнка, его отношение к труду, учению, окружающему его миру. Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- 1) созданию психологической готовности детей к речевому общению;
- 2) обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового материала;
- 3) тренировке детей в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи.

Самое главное заключается в том, чтобы игра органически сочеталась с серьёзным, напряжённым трудом, способствовала активизации умственной деятельности и не отвлекала от процесса учения.

Использование игровых технологий позволяет формировать такие важные качества личности, как наблюдательность, сообразительность, смекалка; учит выдержке, настойчивости, развивает у детей умение быстро находить правильное решение, способствует социализации.

В игре часто сложное становится понятным и доступным. От того, как ребёнок в дошкольном возрасте будет введён в грамоту, во многом зависят его дальнейшие успехи в школе не только в чтении и письме, но и в усвоении русского языка в целом. Игровая ситуация требует от каждого включённого в неё определённой способности к коммуникации; способствует сенсорному и умственному развитию, усвоению лексико-грамматических категорий родного языка, а также помогает закреплять и обогащать приобретённые знания, на базе которых развиваются речевые возможности.

Применение игр как одного из наиболее продуктивных средств обучения позволяет учить детей весело, радостно и без принуждения. Игра помогает организовать деятельность ребёнка, обогащает его новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное, стимулирует речь. Игру можно применять в различных вариантах, обновляя речевой материал и включая в неё дидактический материал для формирования основ грамоты разноуровневого характера. Систематическое применение игровых технологий в образовательной деятельности с детьми по обучению грамоте значительно повышает качество обучения, а так же они помогают эффективно решать задачи по обучению грамоте, строить интересный педагогический процесс, основываясь на ведущем виде деятельности дошкольника - игре.

Современное поколение детей в большинстве своем - визуалы. Для познания окружающей реальности представители этого поколения задействуют преимущественно зрительное восприятие, которому не надо учиться. Эти дети с большим трудом воспринимают информацию на слух, поэтому прежние классические аудиальные способы проведения занятий не совсем актуальны.

Для достижения результатов в учебной деятельности необходимо подключать визуализацию, использование которой является фактором успеха и кинестетику. Значит, педагогу в своей работе необходимо формировать и поддерживать актуальные возрасту способы восприятия информации через кинестетику и аудиально, опираясь на визуальные образы.

Поэтому процесс построения занятий, объяснения материала должен сопровождаться схемами, таблицами, предметными и сюжетными изображениями, комиксами, инфографикой, анимацией и видео. И одновременно с этим должен задействовать двигательную сторону чувственного восприятия, повторяться в самостоятельном проговаривании слышимого материала. Объясняя материал, следует использовать слова, описывающие внешние признаки предметов и явлений: цвет, размер, форму, местоположение.

В работе с кинестетиком в зависимости от вида исследуемого предмета рекомендуется дать его подержать его в руках, ощущая вес, потрогать,

воспринимая форму, пощупать, распознавая фактуру, а также понюхать или примерить, при этом очень важно использовать жесты.

Выбранная педагогом ориентация на реализацию игровых технологий как одного из способов обучения грамоте делает работу эффективной и плодотворной и позволяет успешно решать поставленные задачи.

Практическая часть. Карточка игр

На занятиях с дошкольниками по изучению грамоте используются комбинации различных методов, обучающимся предлагаются упражнения и направленные на развитие психических познавательных процессов, в частности – слухового и зрительного внимания, его концентрации и фонематического слуха.

В процессе обучения детей грамоте необходимо помнить о том, что маленькие дети могут переключаться с одной деятельности на другую в течении 10 и более секунд, следовательно, нужно проявлять чуткость и тактичность во время смены деятельности. Главное - привить любовь к чтению и письму!

Игровые технологии разделены на несколько групп:

1. Использование в ходе образовательной деятельности игровых и литературных персонажей. Используются для усиления взаимосвязи между этапами образовательной деятельности. Например, сказочный герой может выполнять разные функции: приносит задания, просит детей о помощи, помогает детям их выполнить, проверяет правильность выполнения задания. Дети, включаясь в игру, помогают ему отобрать картинки, в названиях которых есть соответствующий звук, подсказывают пропущенный звук в слове или недосказанное слово в предложении, восстанавливают перепутанные слоги и слова.

2. Создание игровой ситуации – «единое игровое поле», когда дети выполняют разнообразные задания. При этом нередко сюжетная линия проходит через все этапы образовательной деятельности. Используется формы организации

образовательной деятельности, такие как занятие-путешествие, занятие-экскурсия, занятие-квест.

3. Использование наглядного материала: при ознакомлении со звуками дети определяют их «характер»: звук - гласный или согласный, звонкий или глухой, твердый или мягкий.

4. Использование игровых ситуаций и стихотворных текстов. При знакомстве со звуками, используются соотнесение звуков речи со звуками окружающего мира: У — гудит паровоз, А — плачет Аленка, Р — рычит тигр и т. д. Для формирования звукобуквенной связи, для усвоения зрительного образа букв используются занимательные стихотворные тексты, которые помогают соотнести звук или букву с предметами окружающего мира.

5. Использование игр в интерактивной песочнице для закрепления и визуализации материала, через кинестетический канал восприятия.

Картотека игр

1. Игры и упражнения на развитие зрительного внимания

1.1. Игра «Где-то прячется ошибка»

Цель: развитие на развитие зрительного внимания и концентрации.

Время выполнения: 2-4 мин.

Дополнительный материал: карточки со словами.

Ход игры: ребенку даны карточки со словами, в которых одна буква перевернута. Необходимо найти и зачеркнуть эту букву. Например, ПОЛИРНА (ПОЛЯНА).

1.2. Упражнение «Найди букву»

Цель: развитие зрительного внимания

Время выполнения: 3-5 мин.

Дополнительный материал: карточки.

Ход игры: педагог расставляет карточки с изображением предметов, название которых начинается на изучаемую букву, а учащимся необходимо найти все карточки, в которых встречается заданная буква.

1.3. Упражнение «Угадай-ка»

Цель: развитие зрительного внимания и памяти.

Время выполнения: 3-5 мин.

Дополнительный материал: карточки.

Ход игры: по фрагменту буквы обучающемуся необходимо узнать и назвать букву (рис. 1).



рис. 1

2. Игры и упражнения на развитие аудиального внимания

2.1. Игра «Звуки животных»

Цель: развитие слухового внимания.

Время выполнения: 2-4 мин.

Дополнительный материал: устройство для проигрывания звуковых дорожек.

Ход игры: педагог включает аудиодорожки со звуками разных животных. Каждую дорожку дети слушают отдельно от начала до конца. Задача ребенка - прослушать звук и назвать животное.

2.2. Упражнение «Ладушки»

Цель: развитие аудиального внимания, фонематического слуха.

Время выполнения: 2-3 мин.

Дополнительный материал: карточки.

Ход выполнения: педагог произносит последовательно ряд звуков. Ребёнку необходимо хлопнуть в ладоши, услышав загаданный педагогом звук.

Например: Ю А 🖐️ ЛАЫ 🖐️ ФЕС 🖐️ СОМ 🖐️ А 🖐️ НАТИ.

2.3. Игра «Попрыгунчик»

Цель: развитие фонематического слуха и слухового внимания.

Время выполнения: 2-3 мин.

Дополнительный материал: таблички с буквами.

Ход игры: педагог в начале игры обозначает, какую букву сейчас необходимо искать детям в словах и называет ряд слов. Когда ребенок услышит слово, начинающееся на заданную букву, он прыгает.

2.4. Игра «Цепочка слов»,

Цель: развитие аудиального внимания, умение выделять определенные звуки в слове и называть слова с заданным звуком.

Время выполнения: 3-4 мин.

Ход игры: дети по очереди называют «цепочку» слов, в которой каждое новое слово начинается с последнего звука предыдущего (ЖуК- КусТ- ТросТЬ- ТрактоР-Репка и т.д.).

3. В отдельную группу можно выделить комбинированные упражнения, которые развивают слуховое и зрительное внимание.

3.1. Игра «Паровозик»

Цель: развитие аудиального и зрительного внимания, фонематического слуха.

Время выполнения: 2-3 мин.

Дополнительный материал: карточки.

Ход игры: педагог последовательно называет буквы-составы, которые ребенку необходимо соединить в паровозик.

Например: А Ж И У К Е Ы
Л Р С В Ц Й Х
Ч Ю Э Т Ё Д Ф

4. Игры в интерактивной песочнице

4.1 Игра «Кто пропал?»

Цель: развитие концентрации внимания, кратковременной памяти.

Время выполнения: 3-5 мин.

Дополнительный материал: фигурки животных.

Режимы: «Топография», «Ландшафт», «Ледниковый период», «Сафари», «Океан», «Источник воды».

Ход игры: Детям дается задание построить в песочнице сказочный лес и заселить его дикими животными. Они выбирают из множества фигурок только

диких животных и строят песочную картину. Педагог предлагает детям запомнить всех животных, которых они расположили в лесу. Дети отворачиваются, а педагог в это время убирает одно животное. Дети, повернувшись, говорят, кого не стало.

4.2. Игра «Необыкновенные следы»

Цель: развитие переключаемости внимания, мелкой моторики, тактильной чувствительности.

Время выполнения: 3-5 мин.

Режим «Сетка».

Ход игры: «Идут медвежата» — ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок. «Прыгают зайцы» — кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях. «Ползут змейки» — ребенок расслабленными/напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях). «Бегут жучки-паучки» — ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под песком руками друг с другом — «жучки здороваются»). «Крокозябла» — дети оставляют на песке самые разнообразные следы, придумывают название для фантастического животного, которое оставило такие следы (впоследствии это животное можно нарисовать и сделать его жителем песочной страны).

4.3. Игра «Поймай первый звук»

Цель: развитие фонематического слуха, внимания.

Время выполнения: 3 мин.

Режим «Алфавит».

Ход игры: ведущий называет слово, дети ищут глазами на песке букву, которая является первым звуком названного слова и хлопают по ней — она исчезает.

Применение такого рода игровых технологий позволяет наиболее продуктивно, позитивно, без принуждения организовать обучение детей, обогащает их новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, развивает и концентрирует внимание, а главное, стимулирует речь.

Выводы

Современные игровые технологии включают в себя обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

С помощью вышеперечисленных методов и приемов удается достигнуть максимальной концентрации внимания детей дошкольного возраста на занятиях по грамоте. На занятии изучения грамоты были достигнуты следующие цели:

- 1) У детей значительно повысился интерес к работе;
- 2) Значительно улучшились речевые навыки;
- 3) Гораздо интенсивней пошел процесс формирования адекватных звукобуквенных соответствий и сочетаний букв в слове, активизация словесно-логического мышления, устойчивости внимания;
- 4) Ученикам стало гораздо легче запоминать новую лексику;
- 5) Ребята научились более дружно работать в команде, слушать и поддерживать друг друга;
- 6) На занятии дети чувствовали себя комфортно, не было эмоционального напряжения.

Перечисленные выше результаты применения игровых технологий на занятии явились показателями выполненных функций игровой деятельности, а именно: обучающей, воспитательной, развлекательной, коммуникативной, релаксационной, психологической, развивающей.

1. Конспект занятия по обучению грамоте «В поисках сокровищ»

Цели и задачи занятия:

Образовательные: продолжать обучать звуковому анализу и синтезу слов; развивать графомоторные навыки и зрительное внимание; совершенствовать навыки движения под музыку.

Развивающие: развивать фонематический и речевой слух, формировать ориентировку в звуковой системе языка; развивать зрительное восприятие, внимание, память; обогащать лексику, практически знакомя с антонимами.

Педагогические: создать хорошее настроение, воспитывать аккуратность, доброту, умение выполнять игровые правила; желание и умение работать в коллективе, поощрять активность и самостоятельность

Оборудование: мольберт с картой, игрушка – Лунтик, кораблик из плотной бумаги, дидактическая игра «Собери цветы», конверты с заданиями, раздаточный материал (звуковые фишки, солнечные лучики, картинки, удочки, рыбки, маркеры, камешки)

Ход занятия

I. Организационный момент

- Ребята, посмотрите, сколько сегодня у нас гостей в зале. Давайте поздороваемся с ними все вместе.

Дети: Здравствуйте!

- А сейчас давайте встанем в кружок и пожелаем друг другу доброго утра, а поможет нам это сделать маленький мячик.

(Дети встают в круг. Звучит лирическая музыка.)

Этот мячик не простой, а волшебный. Своим теплом он излучает добро и передаёт его людям, которые держат его в руках. Мы будем передавать его правой рукой, обращаясь друг к другу по имени и желая доброго утра.

Дети здороваются друг с другом

- Ребята, сегодня у нас необычное занятие. К нам в гости пожаловал ... давайте отгадаем, кто же это?

Дети отгадывают имя героя, по первым звукам слов- картинок. (Ложка, Утюг, Ножницы, Телефон, Иголка, Конфеты – «ЛУНТИК»)

Лунтик: Здравствуйте ребята. Я хочу Вас позвать в опасное путешествие. Дело в том, что я перебирал старые вещи и нашел карту,

где спрятаны сокровища, к которым необходимо добраться на корабле. Но мне нужна команда. Согласны ли вы плыть вместе со мной?

Дети: да.

Лунтик: Нас ждут сложные испытания и только, справившись с ними, мы добудем сокровища. Вы готовы к испытаниям? Тогда в путь.

- Давайте скажем волшебные слова: «Вокруг себя повернись и на корабле очутись»

Дети: Все вместе произносят волшебные слова.

Дыхательная гимнастика

- Вот мы с Вами стоим на корабле, представим, что греет нас теплое солнышко и мы дышим морским целебным воздухом. Давайте мы подышим свежим воздухом (Вдох носом- выдох ртом)

Развитие зрительного внимания

- Ребята, вот карта, по мере выполнения заданий, корабль будет продвигается по карте). А что еще необходимо всем путешественникам в пути?

Лунтик: Ребята, я Вам буду показывать картинки, а вы попробуйте отгадать, что это. (Показывает картинки, нарисованные по точкам)

Дети отгадывают картинки и объясняют зачем эти предметы нужны.

- «1,2,3 – наш корабль вперед плыви!»

Кораблик приплыл к острову.

Игра «Звуки животных». Цель: развитие слухового внимания. Время выполнения: 2-4 мин. Дополнительный материал: устройство для проигрывания звуковых дорожек. Ход игры: включает аудиодорожки со звуками разных животных. Каждую дорожку дети слушают отдельно от начала до конца. Задача ребенка - прослушать звук и назвать животное.

II. Основная часть.

- Итак, мы приблизились к озеру Перемен.

Упражнение «Найди букву». Цель: развитие зрительного внимания. Время выполнения: 3-5 мин. Дополнительный материал: карточки.

Ход игры: расставляет карточки с изображением предметов, название которых начинается на изучаемую букву Л, а учащимся необходимо найти все карточки, в которых встречается заданная буква.

-Ребята, назовите карточки, на которых изображен предмет, в названии которого есть буква Л.

Дети: лось, лягушка, луна, слон.

- Молодцы, ребята.

Развитие мелкой моторики

- Ребята, а сейчас мы с вами попробуем выложить эту букву из камней, на берегу озера. Молодцы! Отправляемся в путь дальше.

- Ребята, сейчас мы выйдем на Равнину Цветов.

Ребята, вам не кажется, что эта поляна какая-то странная, как будто заколдованная. Смотрите, да здесь конверт. «Злой колдун заколдовал остров, если найдете ошибку в послании, то отправитесь в путь дальше».

Цель: развитие на развитие зрительного внимания и концентрации.

Игра «Где-то прячется ошибка». Дополнительный материал: карточки со словами. Ход игры: ребенку даны карточки со словами, в которых одна буква перевернута. Необходимо найти и зачеркнуть эту букву.

- Ребята, достаньте карточки из конвертов и найдите ошибку. ПОЛРНА (ПОЛЯНА).

- Ребята, вы справились с заданием, а сейчас мы входим в очень сложный Пролив Слов. Здесь нас ждет новое задание.

Цель: развитие аудиального внимания, умение выделять определенные звуки в слове и называть слова с заданным звуком.

Игра «Цепочка слов».

Ход игры:

дети по очереди называют «цепочку» слов, в которой каждое новое слово начинается с последнего звука предыдущего (ЖуК- КусТ- ТросТь- ТрактоР- Репка и т.д.).

- Теперь пора отдохнуть. Мы попали с вами на остров «Физминутки».

5. Остров Физминутки (Танец – с зонтиками, движение под музыку)

Задание на чтение слогов. Цель: Отработка навыка послогового чтения.

- Ребята теперь нам нужно перебраться на другой остров. Но чтобы туда попасть, надо пройти по кочкам и прочитав слог. (ЛА, ЛО, ЛУ, ЛЫ, ЛЭ, АЛ, УЛ, ОЛ, ЫЛ, ЭЛ). Дети читают слоги.

6. Остров Слов

Звуковой анализ слова.

- Посмотрите-ка ребята, что это здесь. (Солнце) А что-то оно грустное.

- Здесь новый конверт с заданием. Надо расшифровать слово по слогам. (ВОЛКИ, СЛОНЫ) Из первого слова возьмите 1 слог, со второго 2 слог. Какое слово получилось? (ВОЛНЫ)

- Давайте разделим это слово на слоги (Дети отхлопывают)

- Сколько слогов в слове ВОЛ-НЫ? (два).

- Давайте, ребята, возьмем по лучику и выложим схему этого слова. (Дети работают с фишками).

(Дети дают характеристику звукам).

(Поднять вверх лучики, чтобы показать гостям правильность выполнения задания)

- Какие Вы молодцы! Теперь наше солнышко стало каким? (Веселым)

7. Наш корабль плывет дальше. На горизонте река «Попрыгунчик».

Цель: развитие фонематического слуха и слухового внимания.

Игра «Попрыгунчик». Ход игры: в начале игры обозначает, какую букву сейчас необходимо искать детям в словах и называет ряд слов. Когда ребенок услышит слово, начинающееся на заданную букву Л, он прыгает.

- Итак, ребята, внимательно слушайте слова: ОЛЕНЬ, МЕДВЕДЬ, ЛУНА, РЕКА, ЛОСОСЬ, ЛОПАТА, МАМА, КОТ.

- Здорово, вот мы с вами и размяли ножки и можем отправиться на встречу новым приключениям.

III. Итог

- Ребята, мы с успехом справились со всеми испытаниями, добрались к сокровищам. Давайте посмотрим, что спрятано в ларце. А как же мы откроем замок? Нам нужен ключ.

Лунтик: Я вспомнил, у меня же есть ключик, только я не знал от чего он.

(Дети раскрывают ларец, находят там угощения)

- Ну, вот и подошло к концу наше путешествие.

- Ребята, вам понравилось путешествовать?

- С каким звуком и буквой мы познакомились?

- Где мы с вами побывали? Понравилось ли Вам наше путешествие? (ответы детей).

Конспект №2 Изучение гласных звуков с применением интерактивной песочницы.

Цели и задачи занятия:

Образовательные задачи:

- Закрепить навыки дифференциации звуков [А], [О], [И], [У];
- Сформировать понятие «гласный звук» и «буква»;
- Закреплять навык определения места гласного звука в ударной позиции в слове (начало, середина, конец слова);
- Научить анализировать звуковой ряд из двух, трех элементов;
- Совершенствовать грамматический строй речи

Развивающие задачи:

- Развивать фонематическое восприятие и слух, тактильно-кинестетическую чувствительность и мелкую моторику рук, используя пескотерапию;
- Развивать пространственное воображение;
- Развивать общую и мелкую моторику, внимание, артикуляционный аппарат
- уточнить, расширить и активизировать словарь.

Педагогические задачи:

- воспитывать интерес и внимание к слову, собственной речи и речи окружающих.
- формировать навыки сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности, самостоятельности, инициативности, ответственности;

Оборудование:

зеркала; листья-картинки на звуки [А], [О], [И], [У]; фишки, интерактивная песочница, буквы магнитной азбуки О, У, А, И, корона для королевы гласных букв.

Ход занятия:

I Вводная часть

- Здравствуйте, ребята, послушайте стихотворение.

Воздух свободно идет через рот,
 Нет препятствий разных.
 Голос участвует, голос зовет-
 Звук получается гласный.
 Гласные тянутся в песенке звонкой,
 Могут заплакать и закричать,
 Могут в кроватке баюкать ребенка,
 Но не желают свистеть и ворчать.

Педагог: Ребята, кто-то стучится в нашу дверь, я пойду, посмотрю.

(Педагог уходит, надевает корону и заходит под звуки торжественной музыки)

Королева: Здравствуйте дети! Я - королева гласных звуков и букв. Знаю, что вы изучаете их, потому что готовитесь пойти в школу. Некоторые из них вы уже знаете.

Скажите, какие звуки называют гласными?

(Ответы детей)

Королева: Молодцы! Я вам загадаю загадки, вы определите, на какой звук начинаются отгадки:

Он большой как мяч футбольный
Если спелый - все довольны.
Так приятен он на вкус,
И зовут его –(арбуз)

(Дети рассматривают с помощью зеркал артикуляцию звука [А], вспоминают символ «Девочка качает куклу». перечисляют слова, которые начинаются на этот звук)

Королева: Он хозяйкам добрый друг-
Электрический (утюг)

(Дети рассматривают с помощью зеркал артикуляцию звука [У], вспоминают символ звука « Волк воет на луну», перечисляют слова, которые начинаются на этот звук)

Королева: Сер, но не волк,
Длинноух, да не заяц,
С копытцами, а не лошадь. (осел)

(Дети рассматривают с помощью зеркал артикуляцию звука [О], вспоминают символ звука «У мальчика заболел зуб», перечисляют слова, которые начинаются на этот звук)

Королева: Всех на свете обшивает
Что сошьет – не надевает. (игла)

(Дети рассматривают с помощью зеркал артикуляцию звука [И], вспоминают символ звука «Ослик везет тяжелую тележку», перечисляют слова, которые начинаются на этот звук)

Королева: Молодцы! Я хочу с вами поиграть в игру «Угадай, какой звук я пропела?»

(Педагог произносит про себя звуки, а дети отгадывают их по артикуляции)

Королева: Ребята, по дороге к вам, я встретила Осень. Она просила передать эти разноцветные листья. Я предлагаю вам потанцевать и поиграть с ними в игру «Найди пару»

(Дети встают в круг, танцуют, после остановки музыки быстро находят пару)

Королева: Эти листья не простые, а звуковые. Посмотрите на символы звуков картинок на листочках и скажите, место какого звука будете определять.

(Дети встают вокруг стола, рассматривают символы и картинки, определяют место звуков [А, [О], [И]. [У] в названия картинок (автобус, лиса, мак, утка, паук, ослик, стол, игла, пила, сапоги)

Королева: Молодцы! (Дети садятся на стульчики) А сейчас вспомните, как они пишутся. Найдите в азбуке буквы А, О, У, И. На что похожи эти буквы?

4-й ребенок: Высока и стройна буква А.

Очень похожа на арку она

5-й ребенок: У- как у зайчика ушки.

Эти ушки -на макушке

6-й ребенок: О ужасно удивилась:

Сушка с маком ей приснилась.

«Как похожа на меня!

Может с нею мы родня»

7-й ребенок: Буква И как три иголки.

Три иголки очень тонки.

(Дети описывают пальчиками в воздухе эти буквы)

II. Основная часть

Королева: Дети, приглашаю вас позаниматься с интерактивной песочницей. В песке спрятались буквы А, У, И, О, найдите их.

- Замечательно, а теперь положите букву А- в верхний левый угол, букву У - в нижний правый угол, букву О- в верхний правый угол, букву И- в нижний левый угол. Проведите пальчиком дорожку от А к У, а теперь соедините эти буквы: АУ (О-И, А-И-О, И-У-А,).

- Составьте из букв слоги: АУ, ИОА, УОИ, прочитайте.

- Слепите эти буквы в песке (каждый ребенку лепит одну букву).

- Молодцы ребята, а теперь мы поиграем.

Игра «Поймай первый звук»

Цель: развитие фонематического слуха, внимания. Время выполнения: 3 мин.

Режим «Алфавит».

Ход игры: педагог называет слово, дети ищут глазами на песке букву, которая является первым звуком названного слова и хлопают по ней – она исчезает.

Игра «Кто пропал?»

Цель: развитие концентрации внимания, кратковременной памяти.

Время выполнения: 3-5 мин. Дополнительный материал: фигурки животных.

Режимы: «Топография», «Ландшафт», «Ледниковый период», «Сафари», «Океан», «Источник воды».

Ход игры: Детям дается задание построить в песочнице сказочный лес и заселить его дикими животными. Они выбирают из множества фигурок только диких животных и строят песочную картину. Педагог предлагает детям запомнить всех животных, которых они расположили в лесу. Дети отворачиваются, а педагог в это время убирает одно животное. Дети, повернувшись, говорят, кого не стало.

Игра «Необыкновенные следы»

Цель: развитие переключаемости внимания, мелкой моторики, тактильной чувствительности. Время выполнения: 3-5 мин. Режим «Сетка».

Ход игры: «Идут медвежата» — ребенок кулачками и ладонями с силой надавливает на песок. «Прыгают зайцы» — кончиками пальцев ребенок ударяет по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях. «Ползут змейки» — ребенок расслабленными/напряженными пальцами рук делает поверхность песка волнистой (в разных направлениях). «Бегут жучки-паучки» — ребенок двигает всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под песком руками друг с другом — «жучки здороваются»). «Крокозябла» — дети оставляют на песке самые разнообразные следы, придумывают название для фантастического животного, которое оставило такие следы (впоследствии это животное можно нарисовать и сделать его жителем песочной страны).

III Итог

- Молодцы, ребята, вам понравился урок? (Ребята отвечают)

Здорово, желаю Вам успехов в освоении согласных, а с некоторыми из них мы познакомимся на следующем уроке.

Список использованной литературы

1. Александрова Т.В. «Живые звуки или фонетика для дошкольников».
2. Борисова Е. А. «Играя звуки исправляем — играя звуки закрепляем». Биробиджан: Обл. ИУУ, 2005
3. Дормашев, Ю. Б. Психология внимания [Текст] / Ю. Б. Дормашев, В. Я. Романов. – М. : Тривола, 2015.
4. Журова Л.Е., Варенцова Н. С. «Обучение дошкольников грамоте».- М.,2022.
5. Лимонцева, Г. В. К. Д. Ушинский о нравственном значении внимания и памяти в формирование личности [Текст] / Г. В. Лимонцева // Психология: проблемы практического применения : материалы Междунар. науч. конф. (Чита, июнь 2011 г.). – Чита : Издательство «Молодой ученый», 2011.
6. Сергеева, И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников [Текст] : методические рекомендации / И. С. Сергеева. – М. : КНОРУС, 2016.

РЕЦЕНЗИЯ

на методическое пособие
«Образовательный квест для детей дошкольного возраста на занятиях
по обучению грамоте «Под куполом цирка»
педагога дополнительного образования
МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»
Павловой Людмилы Олеговны

Методическое пособие «Образовательный квест для детей дошкольного возраста на занятиях по обучению грамоте» включает теоретическое обоснование и практическую часть, сценарий квеста.

Данное методическое пособие может быть использовано как дополнительный материал в учреждениях дополнительного образования на занятиях с детьми дошкольного возраста.

Актуальность заключается в том, что игровые технологии в обучении грамоте для дошкольников являются эффективным методом, который позволяет разнообразить процесс обучения и сделать его более интересным и увлекательным для детей. Методическая направленность пособия включает в себя не только игровые задания и упражнения, но и систематический подход к развитию навыков чтения и письма у детей.

В пособии собраны задания по развитию мелкой моторики и координации движений, а также творческие задания по развитию фантазии и воображения. Работа с пособием поможет детям улучшить навыки чтения и письма, расширить словарный запас, развить внимание и память. Кроме того, игровой подход к обучению делает процесс обучения более увлекательным и интересным для детей.

В ходе данной разработки была изучена структура квеста, его цели и задачи, был составлен сценарий тематического квеста.

В пособии реализованы следующие цели:

1. Образовательные цели: повторение и обобщение знаний о твердости и мягкости согласных, звуко-буквенный анализ слов, изучение звука и буквы Ц.
2. Коррекционно-развивающие цели: развитие слухового внимания, графических навыков, общей моторики, фонематического восприятия, расширение представления детей о цирке, обогащение словарного запаса, развитие графомоторных навыков.
3. Воспитательные цели: воспитание бережного отношения к животным цирка, аккуратность при работе с канцелярскими принадлежностями (пластилином).

Структура методики занятия включает: грамотно сформулированную цель, развернутые и актуальные задачи, профессионально прописана теоретическая часть; хорошо прописан сценарий квеста. Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, убедительностью и логикой.

Практическая значимость, системный подход в изложении материала, учет возрастных особенностей детей делают методическое пособие актуальным. Данное методическое пособие, выполненное педагогом дополнительного образования МАОУ ДО МЭЦ Павловой Людмилой Олеговной, может быть рекомендовано для реализации в учреждениях дополнительного и дошкольного образования детей.

25.10.2024 г.

Рецензент: кандидат педагогических наук, доцент
факультета педагогики, психологии и
коммуникативистики КубГУ

Ус О.А.

Подпись заверил:

Сироткин



Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного
образования
МО город Краснодар
«МЕЖШКОЛЬНЫЙ ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»

Методическое пособие
**«Образовательный квест для детей дошкольного возраста на занятиях по
обучению грамоте «Под куполом цирка»»**



Составитель:
педагог дополнительного образования
Павлова Людмила Олеговна

г. Краснодар
2024 год

От автора

Методическая направленность пособия

Методическое пособие «Образовательный квест для детей дошкольного возраста на занятиях по обучению грамоте» включает теоретическое обоснование и практическую часть и сценарий квеста.

Данное методическое пособие может быть использовано как дополнительный материал в учреждениях дополнительного образования на занятиях с детьми дошкольного возраста.

Актуальность заключается в том, что игровые технологии в обучении грамоте для дошкольников являются эффективным методом, который позволяет разнообразить процесс обучения и сделать его более интересным и увлекательным для детей. Методическая направленность пособия включает в себя не только игровые задания и упражнения, но и систематический подход к развитию навыков чтения и письма у детей.

В пособии собраны задания по развитию мелкой моторики и координации движений, а также творческие задания по развитию фантазии и воображения. Работа с пособием поможет детям улучшить навыки чтения и письма, расширить словарный запас, развить внимание и память. Кроме того, игровой подход к обучению делает процесс обучения более увлекательным и интересным для детей.

В ходе данной работы была изучена структура квеста, его цели и задачи, был составлен сценарий тематического квеста.

В пособии реализованы следующие цели:

1. Образовательные цели: повторение и обобщение знаний о твердости и мягкости согласных, звуко-буквенный анализ слов, изучение звука и буквы «Ц».
2. Коррекционно-развивающие цели: развитие слухового внимания, графических навыков, общей моторики, фонематического восприятия, расширение представления детей о цирке, обогащение словарного запаса, развитие графомоторных навыков.

3. Воспитательные цели: воспитание бережного отношения к животным цирка, аккуратность при работе с канцелярскими принадлежностями (пластилином).

Структура методики занятия включает: цель, задачи, теоретическую часть; сценарий квеста.

Содержание

| | |
|--|----|
| От автора. Методическая направленность пособия | 2 |
| Введение | 5 |
| Теоретическая часть | 6 |
| Практическая часть. Сценарий квеста | 9 |
| Выводы | 18 |
| Список использованной литературы | 19 |

«Игра не пустая забава.
Она необходима для счастья детей,
для их здоровья и правильного развития».

Д.В.Менджерцкая

Введение

Квест — это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определённые задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели. Образовательный квест появился в 1995 году по инициативе профессора университета Сан-Диего Берни Доджа. Он предложил разнообразить привычный учебный процесс играми, в рамках которых перед студентами ставилась задача, а им нужно было предложить пути её решения. Задание включало в себя промежуточные испытания, после прохождения которых участники переходили на следующий уровень.

Цель образовательного квеста в то время заключалась в том, чтобы вызвать у учеников интерес, сделать учебный процесс более увлекательным.

С течением времени образовательная техника модернизировалась, что позволило сделать процессы интерактивными и привлечь к ним детскую аудиторию.

Образовательные квесты для детей 4-6 лет, направленные на обучение грамоте, являются актуальными среди педагогов и родителей. В современном обществе важно развивать языковые навыки у детей с младших лет, и квесты могут быть интересным и эффективным способом обучения. Дети в этом возрасте активны, любопытны и готовы к игровому обучению, поэтому данный вид работы поможет им не только улучшить грамотность, но и развить логическое мышление и коммуникативные навыки. Таким образом, образовательные квесты остаются актуальным и эффективным образовательным инструментом.

Теоретическая часть

Прохождение квеста на занятиях по обучению грамоте у дошкольников — это захватывающий и интерактивный подход, который помогает детям усваивать основы чтения и письма, делает процесс обучения увлекательным и запоминающимся. Такой подход активизирует их интерес и способствует развитию любознательности, что является важной основой для дальнейшего обучения.

Для его успешной реализации необходимо сочетать следующие приемы.

1. Групповая работа: разделение детей на небольшие группы, чтобы они могли работать вместе. Это поможет развить навыки коммуникации и сотрудничества.

2. Визуальные элементы: использование ярких и красочных карточек и материалов, чтобы привлечь внимание детей и сделать процесс более увлекательным.

3. Динамика игры: чередование активности — физические задания (например, бег к букве) и спокойные (например, создание поделок), чтобы поддерживать интерес и внимание детей.

4. Инклюзивность: необходимость учитывать особенности и уровень развития каждого ребенка, предлагая адаптированные задания для тех, кому может потребоваться дополнительная помощь.

5. Совместное обучение: Включение родителей в процесс прохождения, предложив им присоединиться к квесту в качестве помощников. Это создаст уютную атмосферу и укрепит связь между домом и образовательным центром.

Тема квеста должна быть интересна детям и соответствовать их возрасту.

Цели:

- 1.Познакомить детей с буквами алфавита.
- 2.Развивать навыки чтения и письма.
- 3.Улучшить мелкую моторику.
- 4.Стимулировать командную работу и сотрудничество.

Необходимые материалы:

- 1.Карточки с буквами.

2.Наборы для творчества (цветные бумага, буквенный конструктор, мозайка).

3.Пространственные атрибуты (например, дорожки, полоса препятствий).

4.Игрушки или предметы, соответствующие буквам (например, «А» — апельсин, «Б» — бабочка).

Этапы квеста:

1. Введение

Педагог рассказывает детям о том, что они отправятся в путешествие туда, где нужно будет выполнить разные задания, чтобы открыть «Книгу знаний».

2. Станции квеста

Станция 1: «Поиск букв»

Задание: Найдите карточки с буквами, спрятанные в классе.

Ребятам нужно объяснить, какие слова начинаются на найденные буквы.

Станция 2: «Творческое задание»

Задание: Из каждой найденной буквы создать небольшую поделку (например, обвести букву на цветной бумаге и украсить её).

Обсуждение: Какие слова начинаются на эту букву.

Станция 3: «Мелкая моторика»

Задание: Использовать мозаику или конструктор, чтобы сложить буквы (например, из блоков создать букву «Ц»).

Объяснение: Как выглядит буква и как она пишется.

Станция 4: «Чтение сказок»

Задание: Педагог читает небольшую сказку, где встречаются все буквы, а дети вместе ищут эти буквы в тексте.

3. Завершение

Когда все задания выполнены, дети собираются в круг и обсуждают, что они узнали. Каждому нужно рассказать, какая буква им больше всего понравилась и почему.

4. Награждение

В конце квеста можно раздать маленькие призы или дипломы каждому ребенку за участие. Это могут быть наклейки с буквами, цветные карандаши или небольшие

книжки. Награды сделают прохождение квеста более торжественным и запоминающимся.

5. Итоги и рефлексия

После завершения квеста важно провести обсуждение, где все дети могут поделиться своими впечатлениями о проделанной работе. Чтобы помочь ребятам, можно задать вопросы, например:

- Какое задание было самым интересным?
- Что вы нового узнали о буквах?
- Какая буква вам больше всего понравилась?

Такой сценарий квеста по обучению грамоте не только способствует развитию языковых навыков, но и создает положительные эмоции и ассоциации с учебным процессом. Применение игровых методов позволяет детям легче воспринимать новую информацию и укрепляет их мотивацию к обучению. Кроме того, квесты формируют у детей навыки сотрудничества, критического мышления и креативности, что очень важно в их дальнейшем образовании.

Практическая часть. Сценарий квеста

Тема: «Под куполом цирка»

Образовательные цели: повторение и обобщение знаний о твердости и мягкости согласных, звуко-буквенный анализ слов, изучение звука и буквы «Ц».

Коррекционно-развивающие цели: развитие слухового внимания, графических навыков, общей моторики, фонематического восприятия, расширение представления детей о цирке, обогащение словарного запаса, развитие графомоторных навыков.

Воспитательные цели: воспитание бережного отношения к животным цирка, аккуратность при работе с канцелярскими принадлежностями (пластилином).

Материал и оборудование: карточки с изображением животных и артистов цирка, цифр, кубики с буквами, карточки - схемы для звукового анализа, изображение буквы «Ц», пластилин, салфетки, билеты в цирк, мяч.

Задачи:

- Закрепить умение делить слова на слоги.
- Закрепить умение звуко-буквенного анализа слов.
- Развить у детей внимание, образную и тактильную память, ассоциативное мышление.
- Развить связную речь детей.
- Воспитывать у дошкольников умение работать вместе.

Ход занятия:

1. Организационный момент.

- Ребята, к нам пришли гости, педагоги, чтобы посмотреть, чему мы уже научились с вами. Покажем гостям, что мы знаем и умеем? (Ответы детей). Отлично! Давайте повторим парные твердые и мягкие согласные.

Разминка по пройденному материалу с мячом. Педагог кидает мяч ребенку, называя твердый согласный, а ученик возвращает мяч, называя мягкий парный согласный.

2. Сообщение темы занятия.

Загадка:

Все глядят на середину
В середине – волшебство:
Там чудак зайчишку вынул
Из кармана своего.
Там под купол танцовщица
Улетела, как синица.
Там собачки танцевали...
Вы, конечно, там бывали.

- Ребята, вы уже догадались, куда мы сегодня пойдём? (В цирк)

- Какой первый звук в слове цирк? (Первый звук - [ц]). Сегодня мы будем учиться произносить этот звук.

3. Артикуляция и характеристика звука.

- Произнесите звук [ц], что делают губы, зубы и язык?

(Губы улыбаются, зубки сближены, но не сомкнуты, кончик языка за нижними зубами. Язык и зубы мешают воздуху свободно выходить изо рта, образуют преграду, поэтому звук согласный. Звук [ц] – глухой (проверить рукой). Звук [ц] всегда твёрдый).

4. Развитие фонематического слуха.

- Что делают зрители в цирке, если им нравится представление? (Хлопают в ладоши.) Когда услышите звук [ц] - хлопните в ладоши:

а) в слогах: ас, ац, со, цу, иц, сы;

б) в словах: кольцо, колесо, пылесос, акация, цифры, танкист, цветы.

5. Речевая зарядка. Определение позиции звука в слове.

- Молодцы ребята. Билет в цирк получит тот, кто правильно за мной повторит:

Ца - ца - ца - цапля, улица, пыльца.

Цы - цы - цы - зайцы, мельницы, птенцы.

Цо - цо - цо - деревцо, кольцо, крыльцо.

Ец - ец - ец - огурец, певец, пловец.

Ца - ца - ца - птица, улица, больница.

- Здорово, все получают билет в цирк. А вы ходили когда-нибудь в цирк? Хотите ещё пойти? (хотим). Сейчас мы с вами отправляемся в путешествие по

цирку. Вас ждет много интересного и увлекательного. А сопровождать нас будет буква «Ц».

б. Знакомство с буквой «Ц».

(На доске стоит карточка с буквой «Ц» в колпаке.)



Рис.1

Звук [Ц] обозначается буквой «Ц» (рис.1). Посмотрите и скажите, на что она похожа?

Буква Ц —

Смотрите сами —

Как скамейка

Вверх ногами.

Буква Ц —

Внизу крючок,

Точно с краником бачок.

(Прописывание буквы в воздухе).

- Сейчас буква Ц нам расскажет свою историю о том, как впервые посетила цирк. Слушаем, ребята внимательно.

Буква Ц была особенной, ведь она единственная буква в алфавите, на которую начинается такое удивительное слово - "Цирк". И Ц мечтала о том, чтобы посетить настоящий цирк.

Однажды Ц услышала, что цирк приезжает в ближайший город. Ее сердце сильно забило от радости, и она решила отправиться туда.

Было нелегко для буквы Ц преодолеть такое расстояние, но она не сдавалась. Она шла пешком, сталкиваясь с разными трудностями по пути. Но Ц была настойчивой и сильной, и она продолжала свой путь.

Наконец, Ц добралась до города. Она была в полном восторге от того, что увидела. Цирк был ярким и шумным местом, полным смеха и веселья. Ц была в восторге от клоунов, жонглеров и гимнастов, которые исполняли невероятные трюки перед восхищенной публикой. Ц присоединилась к остальным зрителям и не могла оторвать глаз от происходящего на арене. Она смотрела, как львы проходили через огненные кольца, слоны изображали разные трюки, а веселые пудели бегали и развлекали всех. Ц чувствовала, что ее мечта сбылась. Она наслаждалась каждым моментом, каждым выступлением. Это был незабываемый опыт для нее.

Когда представление подошло к концу, Ц была полна восторга и счастья. Она поняла, что она не просто посмотрела на цирк со стороны, она сама стала частью этого магического мира.

Вернувшись в свой родной город, Ц знала, что она изменилась благодаря своему приключению. Теперь она была не просто буквой, а буквой с историей. Она хотела поделиться своими впечатлениями со всеми, чтобы они тоже могли увидеть, насколько прекрасен цирк.

- Ребята, вам понравилась история буквы Ц?

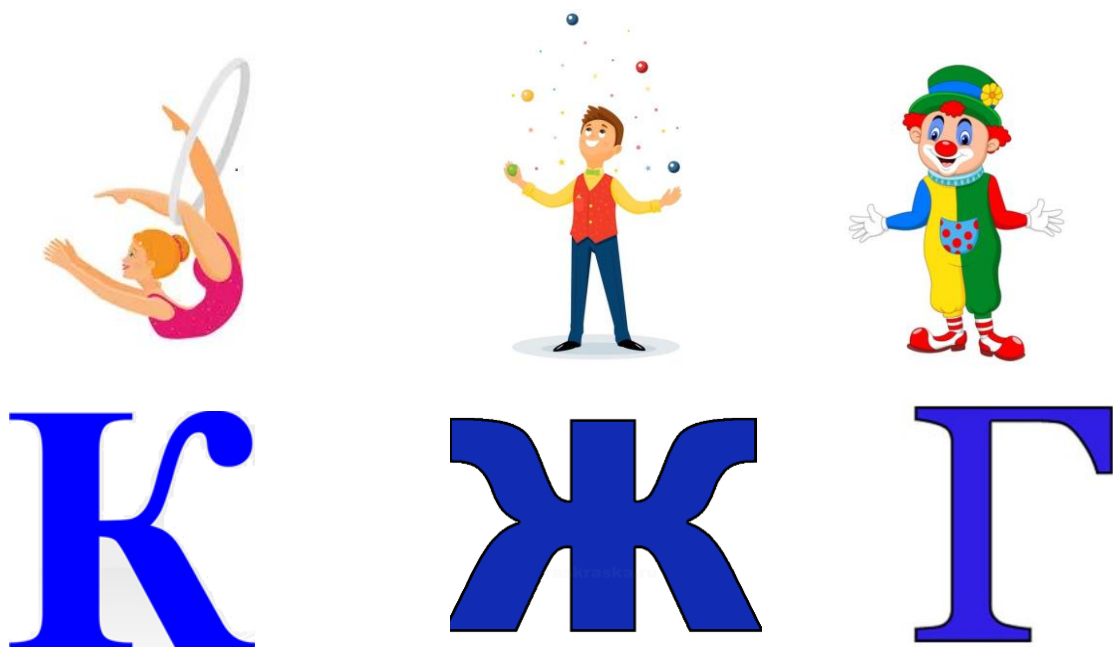
-Почему буква Ц считала, что она особенная? (она единственная буква в алфавите, на которую начинается такое удивительное слово - "Цирк".)

-Кого Ц встретила в цирке? (Клоунов, жонглеров и гимнастов)

-Правильно, ребята!

7. Звуко-буквенный анализ.

- Перед каждым из вас лежат карточки с изображением клоуна, жонглера и гимнастки, а также буквы Г, К, Ж. Вам необходимо соотнести букву и слово, которое начинается на эту букву.



(рис.2)

-Молодцы, все справились! А каких животных увидела буква Ц в цирке? (львов, слонов, пуделей). Правильно, ребята.

8.Слоговой анализ

- Вам нужно разбить слова на слоги (лев, слон, пудель). У каждого из вас на столе лежат картинки и карточки с числами. Ваша задача взять картинку и произнести слово, разделив его на слоги. Затем положить нужное число на картинку.

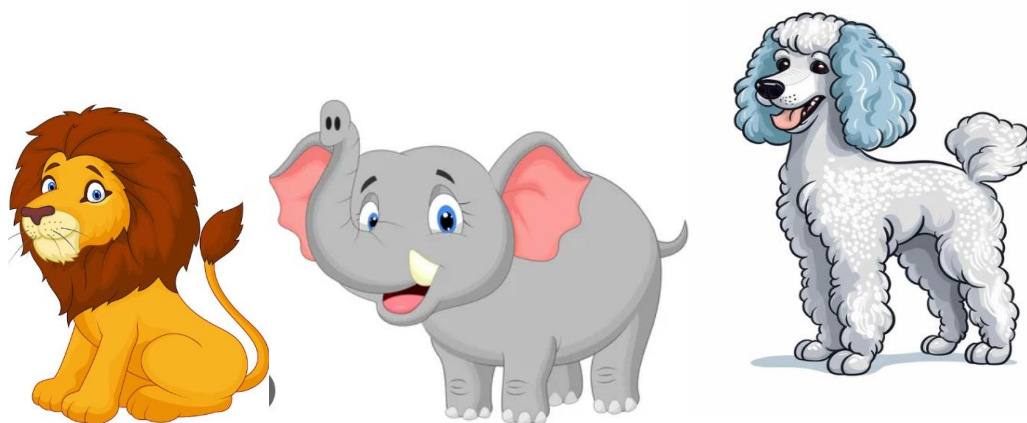




Рис. 3

- Молодцы. Отлично.

9. Звуковой анализ слов.

- Сегодня в нашем цирке выступают звуки-невидимки. Ребята, у вас на столе лежит пластилин. Я предлагаю звуковую схему записать пластилином. Напоминаю, гласные-красные, твердые согласные- синие, мягкие согласные – зеленые. (На столе разложены картинки со звуковыми схемами и пластилин).

С ветки на ветку, быстрый, как мяч.

Скачет по лесу рыжий циркач.

Вот на лету он шишку сорвал.

Прыгнул на ствол и в дупло убежал.

(Белка)

Кольцо в огне, оно горит,

Через кольцо гимнаст летит.

В полете распушил он гриву

И помахал хвостом игриво.

(Лев)

Жонглер на сцене выступает,

Он хоботом шары бросает

На лапе стоя, на одной,

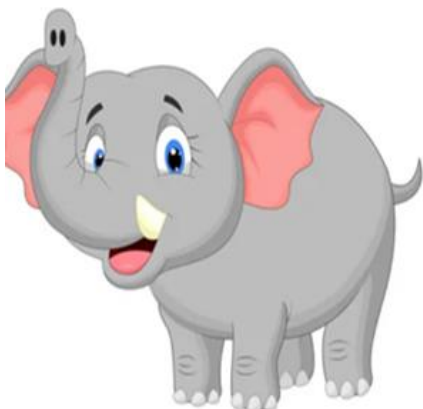
Он славный очень и смешной.

(Слон)



| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

Рис. 4



| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
|--|--|--|--|

Рис. 5



| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Рис. 6

- Поработали? Устали? Все на ножки дружно встали. Сейчас с вами отдохнем и играть опять пойдем.

10. Физкультминутка «Вышел клоун»

Вышел клоун на арену,
Поклонился всем со сцены,
Вправо, влево и вперед...
Поклонился всем как мог. (Поклоны.)
Мы - веселые мартышки,
Мы играем громко слишком.
Мы в ладоши хлопаем,
Мы ногами топаем,
Надуваем щечки,
Скачем на носочках
И друг другу даже язычки покажем.
Дружно прыгнем к потолку,
Пальчик поднесем к виску.
Оттопырим ушки,
Хвостик на макушке.
Шире рот откроем,
Гримасы все состроим.
Как скажу я цифру 3, - все с гримасами замри."

11. Комбинирование слов из ограниченного сочетания букв.

Педагог достает из мешка буквы и собирает слово ПРЕДСТАВЛЕНИЕ, задача ребят собрать новые слова из этих букв.

- Ребята, в этом волшебном мешке, лежат буквы. Если взять большое слово. Вынуть, буквы раз и два. А потом собрать их снова. Выйдут новые слова!

- Ваша задача из этих букв составить новые слова.

12. Подведение итогов. Оценка работы детей.

- С каким звуком и буквой мы сегодня играли?

- Дайте характеристику этому звуку.

- Что понравилось на занятии больше всего?

- Что вызвало затруднения?

- Как вы оцениваете свою работу? Кому было интересно и легко – возьмите красную звездочку. Кому было интересно и немного сложно – возьмите

зелёную звёздочку. Кому было сложно – возьмите синюю звёздочку. (Дети выбирают звёздочки).

- Посмотрите, у нас все звёздочки красные. Всем было интересно и легко. Молодцы, ребята.

Выводы

Образовательный квест на занятиях обучения грамоте для дошкольников может быть полезным инструментом для развития у детей навыков чтения, письма и грамотного общения. Квесты могут быть интересными и увлекательными для детей, что поможет им лучше усваивать материал и запоминать правила грамматики, правописания и пунктуации. Кроме того, образовательные квесты способствуют развитию логического мышления, сосредоточенности, внимания, координации движений и других когнитивных навыков. Активное участие в квесте также помогает формировать у детей навыки сотрудничества, коммуникации и работы в команде.

На занятии по обучению грамоте были достигнуты следующие цели:

1. У детей значительно повысился интерес к работе;
2. Изучили новую тему;
3. Значительно улучшились речевые навыки;
4. Гораздо интенсивней пошел процесс формирования адекватных звукобуквенных соответствий и сочетаний букв в слове, активизация словесно-логического мышления, устойчивости внимания;
5. Ученикам стало гораздо легче запоминать новую лексику;
6. Ребята научились более дружно работать в команде, слушать и поддерживать друг друга;
7. На занятиях дети чувствовали себя комфортно, не было эмоционального напряжения.

Перечисленные выше результаты применения игровых технологий на занятии явились показателями выполненных функций игровой деятельности, а именно: обучающей, воспитательной, развлекательной, коммуникативной, релаксационной, психологической, развивающей.

Список использованной литературы

1. Александрова Т. В. «Живые звуки или фонетика для дошкольников».
2. Борисова Е. А. «Играя звуки исправляем — играя звуки закрепляем». Биробиджан: Обл. ИУУ, 2005
3. Дормашев, Ю. Б. Психология внимания [Текст] / Ю. Б. Дормашев, В. Я. Романов. – М. : Тривола, 2015.
4. Журова Л. Е., Варенцова Н. С. «Обучение дошкольников грамоте».-М.,2022.
5. Лимонцева, Г. В. К. Д. Ушинский о нравственном значении внимания и памяти в формировании личности [Текст] / Г. В. Лимонцева // Психология: проблемы практического применения : материалы Междунар. науч. конф. (Чита, июнь 2011 г.). – Чита : Издательство «Молодой ученый», 2011.
6. Сергеева, И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников [Текст] : методические рекомендации / И. С. Сергеева. – М. : КНОРУС, 2016.

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Павлова Людмила Олеговна

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья "Методы и приемы концентрации внимания у
дошкольников"

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-metody-i-priemy-koncentracii-vnimanija-u-doshkolnikov-7431727.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

infourok.ru

03.12.2024

ГШ53907949

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Павлова Людмила Олеговна

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья на тему "Игровые технологии на уроках
обучения грамоте"

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-na-temu-igrovye-tehnologii-na-urokah-obucheniya-gramote-7431804.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

infourok.ru

03.12.2024

РП57110074

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Павлова Людмила Олеговна

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Картотека игр на занятиях по обучению грамоте

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/kartoteka-igr-na-zanyatiyah-po-obucheniyu-gramote-7431757.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

infourok.ru

03.12.2024

БЧ75396149

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Павлова Людмила Олеговна

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья "Квест на уроках обучения грамоте"

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-kvest-na-urokah-obucheniya-gramote-7435099.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

infourok.ru

04.12.2024

ЩВ53988991

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о размещении авторского материала на сайте infourok.ru

НАСТОЯЩИМ ПОДТВЕРЖДАЕТСЯ, ЧТО

Павлова Людмила Олеговна

педагог дополнительного образования

МАОУ ДО МО г. Краснодар «Межшкольный эстетический центр»

опубликовал(а) на сайте infourok.ru методическую разработку,
которая успешно прошла проверку и получила высокую
оценку от проекта «Инфоурок»:

Статья "Дидактические материалы на занятиях по
обучению грамоте"

Web-адрес публикации:

<https://infourok.ru/statya-didakticheskie-materialy-na-zanyatiyah-po-obucheniyu-gramote-7435100.html>



И. В. Жаборовский

Руководитель
учебного центра «Инфоурок»



Свидетельство о регистрации
в Национальном центре ISSN
(присвоен Международный
стандартный номер сериального
издания:
№ 2587-8018 от 17.05.2017)

infourok.ru

04.12.2024

ЩЭ39677777

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования» Краснодарского края
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231201553502

Регистрационный номер № 11368/24

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Павлова Людмила Олеговна

с «15» августа 2024 г. по «24» августа 2024 г.

прошел(а) повышение квалификации в

ГБОУ ИРО Краснодарского края

по теме:

**«Технологии и формы работы с детьми
в сфере дополнительного образования»**

в объеме 72 часа

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам программы:

| Наименование | Объем | Оценка |
|--|----------|---------|
| Государственная политика в области дополнительного образования | 10 часов | Зачтено |
| Информационно-коммуникационные технологии в образовательном процессе | 14 часов | Зачтено |
| Личностно-ориентированные технологии | 16 часов | Зачтено |
| Технология индивидуализации обучения | 16 часов | Зачтено |
| Групповые технологии | 16 часов | Зачтено |

Прошел(а) стажировку в (на)

Итоговая работа на тему:



Ректор Т.А. Гайдук

Секретарь К.В. Скиба

Город Краснодар Дата выдачи 24 августа 2024 г.

Российская Федерация
г. Санкт-Петербург



арт-талант



ЦЕНТР РАЗВИТИЯ
ПЕДАГОГИКИ

СВИДЕТЕЛЬСТВО об обучении

Регистрационный номер

26111

Дата выдачи

28 ноября 2024 года

Свидетельство о регистрации СМИ ЭЛ № ФС 77-59675 от 23 октября 2014 года

Лицензия на образовательную деятельность №4276 от 19.11.2020 г.
Серия 78ЛО4 №0000171

Настоящее свидетельство подтверждает, что

Павлова Людмила Олеговна

Педагог дополнительного образования
МАОУ ДО МЭЦ

успешно прошел(а) обучение и освоил(а)
учебный материал образовательного курса по теме:

**«Основы STEM-образования для детей дошкольного
возраста»**

Продолжительность курса 16 часов.

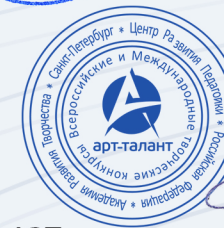
Обучение и предоставление материалов проводилось
Центром Развития Педагогики на базе
образовательной платформы «АРТ-талант»

Генеральный директор
Центра Развития Педагогики



Ковалева Л. А.

Руководитель проекта
Академия Развития Творчества «АРТ-талант»



Воронова Т.

Российская Федерация



Lingua
Nova

**УДОСТОВЕРЕНИЕ
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ**

663000025806

Документ о квалификации

является документом установленного образца

Регистрационный номер

ФПР - 2721

Город

Екатеринбург

Дата выдачи: 18 октября 2024 г.

Регистрационный номер лицензии: № А035-01277-66/00193666

Дата предоставления лицензии: 09 января 2020

Решение о предоставлении лицензии: Приказ от 09.01.2020 № 06-м

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Павлова

Людмила

С 11 октября по 18 октября 2024 г.
прошел(а) повышение квалификации в

Центре онлайн-обучения Всероссийского форума
«Педагоги России: инновации в образовании»
по программе дополнительного профессионального образования
Обеспечение безопасности и охраны здоровья детей

в объеме: 36 часов

М. П.



Пиджакова В.В., директор
Всероссийского форума «Педагоги
России: инновации в образовании»
Методист программ АНО ДПО
«ЛингваНова» Кобелева Е.Г.