

**«РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ОЛИМПИАДНЫЙ ЦЕНТР»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКИЙ ЭКОЛОГО-БИОЛОГИЧЕСКИЙ ЦЕНТР №4»
ГОРОДА НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН**

***«СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА:
ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ ИЗ БРОСОВОГО МАТЕРИАЛА»***

*Сборник материалов заочного семинара
«Совершенствование педагогического мастерства:
дидактические пособия из бросового материала»,
в рамках Республиканского конкурса
поделок из бросового материала и вторсырья
«Вторая жизнь ненужных вещей»*



Печатается по решению редакционно-издательского совета государственного автономного образовательного учреждения «Республиканский олимпиадный центр»

«Совершенствование педагогического мастерства: дидактические пособия из бросового материала»: материалы заочного семинара «Совершенствование педагогического мастерства: дидактические пособия из бросового материала», в рамках Республиканского конкурса поделок из бросового материала и вторсырья «Вторая жизнь ненужных вещей» г. Набережные Челны 30 май 2023 года – 60 л.

Составители:

Товма В.И., директор МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4»

Мд Нураззаман А.В., методист МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4»

Под редакцией

Исмагиловой Г.И., директор ГАОУ «Республиканский олимпиадный центр» Министерства Образования и науки Республики Татарстан

Аввакумовой О.В., методист ГАОУ «Республиканский олимпиадный центр» Министерства образования и науки Республики Татарстан

В сборнике представлены материалы из опыта работы педагогов, методистов и педагогов-организаторов образовательных организаций и учреждений дополнительного образования города Набережные Челны и муниципальных районов Азнакаевский, Алексеевский, Актанышский, Зеленодольский, Лениногорский, Мензелинский, Муслимовский. Данный сборник содержит в себе подборку дидактически материалов, направленных на освоение определенных знаний и умений. Сборник адресован педагогам дополнительного образования, педагогом общеобразовательных организаций и методистам образовательных организаций.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ ИЗ БРОСОВЫХ МАТЕРИАЛОВ

1. Арутюнян Светлана Пашаевна, Стрелкова Гульназ Агдасовна педагоги-организаторы МАУДО «Детско – юношеский центр №14» город Набережные Челны
Дидактическая игра «Веселая ферма» 6
2. Бадриева Лейсян Хурматзяновна, Белякова Татьяна Ивановна учителя начальных классов ГБОУ «Мензелинская школа-интернат для детей сирот и детей, оставшихся без попечения родителей с ОВЗ» Мензелинский муниципальный район
Дидактический массажный коврик 10
3. Белова Алина Сергеевна, педагог-организатор МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1» город Набережные Челны
Дидактическая игра «Мельница Фортуны» 12
4. Ганиева Миляуша Алмазовна, педагог дополнительного образования МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4» город Набережные Челны
Дидактическое пособие из бросового материала «Игра с картинками «Живая и неживая природа» 15
5. Зинатуллин Станислав Олегович, педагог дополнительного образования МБУДО «Дом детского творчества» Лениногорский муниципальный район
Дидактическая игра «Сборка компьютера» 18
6. Кушилкова Ирина Евгеньевна, педагог дополнительного образования МБУДО «Дом детского творчества» Лениногорский муниципальный район
Игра – ходилка «Зелёная планета» 19
7. Леонтьева Луиза Раифовна, педагог дополнительного образования МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4» город Набережные Челны
Дидактическое пособие из бросового материала «Игра с прищепками «Зимующие и перелётные птицы» 21
8. Марусина Людмила Геннадьевна, педагог дополнительного образования МБОУ «Куркульская средняя общеобразовательная школа» Алексеевский муниципальный район
Методическая разработка для развития межполушарных связей 23
9. Мингазетдинова Чулпан Райхановна, педагог дошкольной группы МБОУ «Михайловская средняя общеобразовательная школа» Муслюмовский муниципальный район
Дидактическое пособие «Разноцветные шарики» 24
10. Миннегалиева Рамиля Рафиковна, педагог дополнительного образования МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4» города Набережные Челны
Дидактическое пособие «Зимующие и перелетные птицы» 26
11. Мороз Екатерина Юрьевна учитель, Ларионов Станислав Вячеславович воспитатель ГБОУ «Мензелинская школа-интернат для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, с ОВЗ» Мензелинский муниципальный район
Изготовление развивающей доски «Бизиборд для развития мелкой моторики рук у детей с ОВЗ» 28
12. Мухаматдинова Эльмира Мансуровна, Давлетова Фарида Валиевна педагоги дополнительного образования МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4» город Набережные Челны

	Дидактическое пособие из бросового материала «Найди птице, свое гнездо»	32
13.	Мухаметзянова Гульнара Фаритовна, педагог группы продленного дня МБОУ «Основная общеобразовательная школа №17 им. героя советского союза Н.А.Катина» Зеленодольский муниципальный район	
	Дидактическая игра «Как красива наша елка!»	35
14.	Салахутдинова Зульфия Тагировна, учитель начальных классов МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №2 п.г.т. Актюбинский» Азнакаевский муниципальный район,	
	Дидактические пособия по окружающему миру «Цепи питания»	38
15.	Соловьева Елена Семеновна воспитатель, Гиздатуллина Дилюся Илгизовна учитель начальных классов ГБОУ «Мензелинская школа-интернат для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, с ОВЗ» Мензелинский муниципальный район	
	«Дидактические игры для детей с интеллектуальными нарушениями из бросового материала»	40
16.	Хасанова Галина Ивановна, воспитатель ГБУ для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей «Лениногорский детский дом» Лениногорский муниципальный район	
	Дидактическое пособие «Цветные пробки»	48
17.	Хатыпова Зиля Минфенисовна, педагог дополнительного образования МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1» город Набережные Челны	
	Дидактическая игра «Волшебная рука»	51
18.	Шайдуллина Лейля Наиловна, учитель изобразительного искусства МБОУ «Аккузовская ООШ» Актанышский муниципальный район	
	«Самодельные пленочные трафареты»	54
19.	Якушева Наталья Ивановна, педагог дополнительного образования МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4» город Набережные Челны	
	Изготовление дидактической игры «Эко-крышечка»	56

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ ИЗ БРОСОВЫХ МАТЕРИАЛОВ

**Арутюнян Светлана Пашаевна, Стрелкова Гульназ Агдасовна,
педагоги-организаторы МАУДО «Детско-юношеский центр №14»
города Набережные Челны**

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВЕСЕЛАЯ ФЕРМА»

Цель: развитие речи и мелкой моторики рук ребенка и привитие детям экологическую и моральную ответственность перед живым существом.

Задачи:

Образовательные:

- формировать представление о предметах;
- формировать и активизировать словарь ребенка.

Развивающие:

- развивать интерес и побуждение к действиям;
- развивать умение сравнивать по свойствам и признакам;
- развивать зрительное, осязательное и тактильное восприятие.

Воспитательные:

- создавать эмоционально положительное настроение;
- способствовать развитию наглядно-действенного, образного мышления, внимания, памяти, воображения, речи и мелкой моторики рук.

Оснащение: ноутбук, проектор, экран, ножницы, клей, клей пистолет, спичечные коробки, полиэтиленовые пакеты, пластиковая бутылка, киндер-яйцо, крышечки от бутылок, зубочистки, бахилы, трубочки для коктейля, фантики от конфет, остатки оберточной бумаги, пустые баночки гуаши, заготовки деталей персонажей.

Введение: в современных условиях проблема экологического воспитания учащихся младших классов приобретает особую остроту и актуальность. Именно в этот период происходит формирование начал экологической культуры. Поэтому, очень важно разбудить в детях интерес к живой природе, воспитывать любовь к ней, научить беречь окружающий мир. Так как игра является эффективным видом деятельности, то поставленные задачи наиболее четко реализуются именно через игру.

В игре можно развить у детей: речь, память, мышление, внимание, мелкую моторику рук. Одним из факторов, влияющих на развитие всех этих качеств, является создание специальной среды, которая наполнена разными необходимыми предметами для изучения. Такими предметами являются в первую очередь игры и игрушки, дающие зрительные и тактильные ощущения.

Для эффективной работы с детьми изготовилась дидактическая игра «Веселая ферма». Данная игра многофункциональная, легкое в использовании при работе с детьми. Данную игру можно использовать как для мини занятий, так и как составляющую часть интегрированного занятия. Пример вариантов игр:


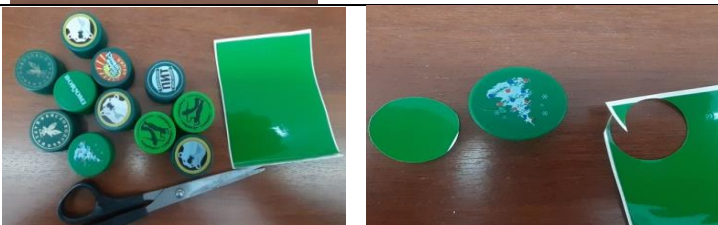




«Придумывание сказок и историй» (развитие фантазии и воображения, моделирование желательных образов поведения, развитие связной речи, эмоциональное раскрепощение, снятие психического напряжения).



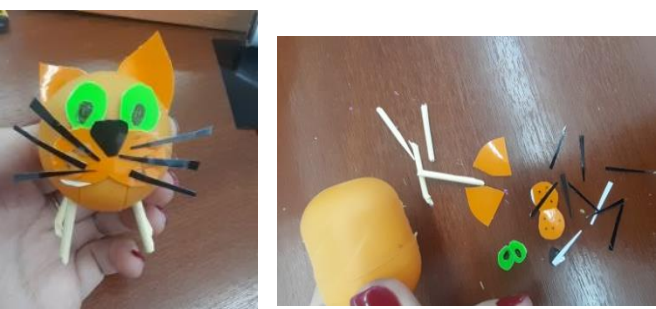
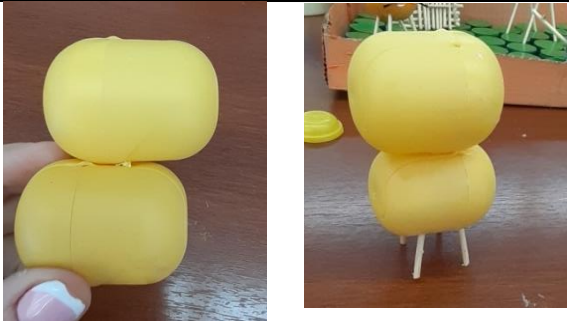


«Части тела» (учить детей ориентироваться в теле человека и животного, расширять словарный запас ребенка).

«Предлоги» (уточнить значение предлогов, ввести предлоги в пассивный и активный словарь ребенка).

«Обобщающие понятия».

Технологическая карта

№	Содержание работы	Графическое изображение
1	Берем любую коробку, можно обувную коробку. Разукрашиваем ее в оранжевый и зеленый цвет.	
2	Берем крышки из-под бутылок, желательно зеленого цвета. На зеленом оракале вырезаем кружочки и приклеиваем на крышечки.	
3	Когда все крышечки готовы, приклеиваем их на коробку. Это трава, газон будущей фермы.	
4.	Берем крышечки голубого цвета, вырезаем на голубом оракале кружочки и приклеиваем на крышки.	
5	Выкладываем на нашей коробке голубые крышки - небольшое озеро.	
6	Для того, чтобы сделать животных, мы берем упаковки из-под киндера сюрпризов.	

7	Из подходящего по цвету оракала вырезаем ушки, нос, глаза. Из зубочисток делаем ножки. Вставляем зубочистки, приклеиваем детали.	
8	Получился милый поросенок.	
9	Таким же образом делаем кошечку. Подготавливаем детали, ножки. И приклеиваем на туловище. Получается веселая кошечка.	
10	Соединяем 2 киндер-сюрприза. Вставляем ножки, из оракала, вырезаем глаза.	
11	Берем мусорный пакет, складываем в 3 слоя. Делаем надрезы. Это грива.	
12	Приклеиваем на туловище гриву, глаза. Получилась лошадка.	

13	Берем два пустых баночки из под гуашь, желательно по размеру чтобы одна была меньше. Вставляем в них белые листочки.	 
14	Соединяем элементы между собой. Вырезаем из оракала детали, из теста делаем рога.	 
15	Приклеиваем все детали на туловище. Получилась корова.	
16	Берем пакетики от чая, остатки упаковочной бумаги, обертки конфет. Складываем в квадратик и нанизываем на зубочистку.	 
17	Итак делаем несколько слоев. Из упаковочной бумаги делаем голову и приклеиваем клюв из бумаги. И из красного оракала делаем хохолок. Из зубочисток приделываем ноги. Получился петух.	 
18	Берем спичечный коробок и зубочистку. Приклеиваем зубочистку к коробу.	
19	Из картона вырезаем четыре кружочка, рисуем колесо и приклеиваем на короб. Получается телега.	 

20	Коробка из детской сладости. Разбираем ее.	
21	Фантики разрезаем на несколько кусочков и приклеиваем на основу в несколько слоев.	
22	Получилось крыло лебедя. Приклеиваем крючок из разобранной коробки и приклеиваем клюв и глаза. Это лебедь.	
23	Берем бутылочку йогурта и одну бахил зеленого цвета. Формируем дерево, рисуем черным фломастером полосы.	
24	Трубочки зеленого цвета делим на несколько маленьких частей и с одного края разрезаем на тонкие полоски.	
25	Желтый пакет складываем не несколько частей и разрезаем полосками с одного края, не доходя до конца. Закручиваем в трубочку, концы приклеиваем. Таким образом формируем желтые одкванчики.	
26	Из остатков палочек собираем дом. Палочки кладем как бревна друг на друга. Делаем квадрат по больше и еще квадрат по меньше.	

27	Построили дом и колодец.	
28	Все элементы приклеиваем на нашу основу коробку. Веселая ферма готова!	

Бадриева Лейсян Хурматзяновна учитель начальных классов,
Белякова Татьяна Ивановна учитель начальных классов,
ГБОУ «Мензелинская школа-интернат для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, с ОВЗ»
Мензелинский муниципальный район

ДИДАКТИЧЕСКИЙ МАССАЖНЫЙ КОВРИК

Цель: формирование правильного свода стопы и всего опорно-двигательного аппарата.

Задачи:

- способствует профилактике или лечению плоскостопия;
- развивает вестибулярный аппарат;
- способствует умственному развитию ребенка, в том числе и речевому;
- расслабляет, снимает психологическое напряжение.

Массажный коврик - это дорожка, состоящая из нескольких блоков, имеющих разнообразную рельефную поверхность.

Воздействуя на рефлексогенные зоны стоп, «Коврик» - улучшает кровообращение, благотворно влияет на сердечнососудистую систему; активизирует обменные процессы в организме; согласно акупунктуре, воздействует на биологически активные точки, благодаря чему положительно влияет на все внутренние органы, повышает иммунитет. Суть таких ковриков – это на основу ткани прикрепить как можно больше различных по форме и размеру предметов.

Дополнять рельеф поверхности можно любыми подручными предметами: крышки от молока, пуговицами, камешками, ткани различной текстуры и т.д. Главное – создать рельефную поверхность, которая будет массажировать стопы ребенка, и улучшать его самочувствие, заботиться о здоровье ног и всего организма в целом.

Данный «Коврик» может стать хорошим помощником педагогам на уроках двигательного развития и физической культуры.

Материал для изготовления: коврики с прорезиненной основой, плотная ткань, пробки от молока; куски меха, ткани различной фактуры; шнур, пуговицы, камушки, старые фломастеры, бусины, поролон, скорлупа грецких орехов.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1	<p>Подборка материала для изготовления «Массажного коврика»: (Это может быть различный бросовый материал, но он должен быть безопасным для детей.)</p>	
2	<p>Составление первого блока и пришивание деталей. (Все детали коврика пришиваются для облечения ухода за ним. Сначала пришивается кусочек меха- для создания комфортного ощущения, затем крышки от молока- хорошо массируют стопу)</p>	
3	<p>Составление второго блока и пришивание деталей. (Снова сочетание мягкого комфортного – элемента, связанного из остатков пряжи, и фломастеры для массажа стопы)</p>	
4	<p>Составление третьего блока и пришивание деталей. (Этот блок полностью состоит из массажных элементов: решетка, камушки или скорлупа грецких орехов)</p>	

5	<p>Составление четвертого блока и пришивание деталей. (Шнур в виде змейки - разнообразит ощущения, и завершается все комфортными поролоновыми «следами», обшитыми тканью)</p>	
6	<p>Готовое изделие (Готовое изделие не скользит по полу, так как пришито на прорезиненную основу. Коврик можно сложить и убрать в мешок. Он не будет занимать много места и будет выглядеть эстетично)</p>	
7	<p>Применение на практике (Дети с удовольствием ходят по массажному коврику. Можно его обыграть, придумав различные сказочные ситуации)</p>	

**Белова Алина Сергеевна педагог дополнительного образования
МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»
город Набережные Челны**

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «МЕЛЬНИЦА ФОРТУНЫ»

Дидактическая игра – для чего она? Интересный вопрос, неправда ли?

В наше время так много обучающих, развивающих текстовых пособий для детей, достаточно лишь сходить в специализированный магазин, да даже загрузить с простор интернета. Многие и не задумываются, что для ребенка развивающая игра, предоставленная в детально-образной модели – это игра, в процессе которого развиваются и совершенствуются различные навыки. Дети, играющие в такие дидактические игры, тренируют мышление, воображение, развивают внимательность, зрительную память, логическое мышление, речь, совершенствуются навыки ориентировки в пространстве.

Представляю Вашему вниманию авторскую игру «Мельница Фортуны» - это развивающая игра из бросового материала, сделанная своими руками и предназначенная для детей 6-7 лет.

Игра представляет собой объемно-образную модель крутящейся мельницы, чем и делает обучение еще интересней.

Возрастная группа: игра предназначена для детей 6-7 лет.

Целью данной дидактической игры является активизация познавательной деятельности детей 6-7 лет и умения считать в пределах 12.

Задачи:

обучающие:

- закрепить умения определять «соседей» чисел в числовом ряду;
- совершенствовать навыки счета в пределах 12;
- закрепить распознавание цифр.

развивающие:

- развивать зрительную память;
- развивать внимательность, логику, речь.

воспитательные:

- способствовать умению решить поставленную задачу до конца, стремиться к получению положительного результата.

Методы и приемы:

- словесный (объяснение, беседа);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация игры);
- практический.

Раздаточный материал:

- объемная модель «мельницы»;
- фломастер/маркер;
- салфетка/влажные салфетки (убирать надписи с табличек).

Необходимый материал для изготовления дидактической игры: картон (можно использовать любой, главное, чтобы был плотный); деревянные палочки от мороженого (12 штук); цветная бумага; втулка от пищевой пленки (для украшения); пуговицы (для украшения); джутовый шпагат (для отделки деталей, украшения); маркер черный, цветные карандаши, фломастеры, простой карандаш; клей-пистолет; ножницы, ножик-резак; скотч (для эффекта ламинирования); палочка от чупа-чупса.

Варианты использования развивающей игры:

1. Игра: определи «соседей» числа в числовом ряду.

Педагог предлагает ребенку внимательно рассмотреть конструкцию дидактической игры «Мельница Фортуны», пощупать, попробовать прокрутить мельницу, понять, что и как работает. Далее педагог объясняет, что во время прокрутки мельницы в желтом окошке появляется определенное число. Ставим перед ребенком задачу, что нужно вспомнить «соседей» того числа, на котором остановится мельница. Останавливаемся к примеру, на цифре 5, по бокам окошечка с цифрой есть две ламинированные таблички, в которые ребенок должен будет самостоятельно вписать «соседей» числа. В нашем случае, к примеру - это чисто 4 и 6. Если все верно, можно похвалить ребенка, если же нет, играя дальше в любом случае ребенок запомнит свою ошибку и будет стараться ее исправить раз за разом. Данные таблички с функцией пиши/стирай.

2. Игра: «Пример есть – найди ответ!».

Ребенок внимательно рассматривает, изучает игру. Суть игры заключается в том, что педагог в специальную табличку прописывает примеры, а задачей ребенка будет устно решить его и прокрутив мельницу показать ответ в окошке. Например, на табличке у нас прописан

пример $4+5$, посчитав, прокручиваем в окошечко цифру 9, так как $4+5=9$. Данные таблички с функцией пиши/стирай.

3. Игра «Есть ответ – пиши пример!»

Данная игра обратная предыдущей. Прокручивая мельницу, при выпадении любого числа в окошко, ребенку предлагается в верхней табличке прописать пример, который будет соответствовать данному числу. Например, выпало у нас число 9, в табличке нужно будет прописать пример $4+5$, либо $10-9$. Данные таблички с функцией пиши/стирай.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	<p>Для изготовления нашей объемной игры нам понадобится картон. Для начала вырисовываем основание (как показано на фото), если не мудрить, то проще будет вырезать овал и сделать прорези у сгиба (чтобы наше основание стояло).</p>	
2.	<p>Готовим шаблон круга из бумаги (за основу я взяла втулку от скотча). Примеряем на нашем основании, где будет вырез, таблички - прорисовываем. Готовим все остальные детали.</p> <p>Нам понадобится 4 шт. вырезанных из картона круга для табличек и основания мельницы (используем так же шаблон/втулку от скотча); 12 кругов для деталей мельницы (для шаблона взяла внутреннюю часть втулки скотча); 12 палочек от мороженого.</p> <p>Примеряем круги+палочки от мороженого будущей мельницы. Вырезаем резак прорезь для будущего окошка.</p>	
3.	<p>Следующим нашим шагом будет детализация самой главной задумки. Палочки от мороженого прокрашиваем карандашом (не пачкает руки, как фломастер) – стало даже веселее. Далее на каждом круге прорисовываем цифры от 1 до 12, прокрашиваем для яркости фломастерами, обводим черным маркером. Далее все детали склеиваем между собой в круговую, как показано на фото.</p>	

<p>4.</p>	<p>Приступаем к изготовлению табличек. Нам понадобится 2 круга из картона, 1 прямоугольная. Вырезаем по размеру цветную бумагу, приклеиваем к нашим табличкам – все это нужно для яркости табличек и четкости во время письма (цвет картона слишком тусклый + выглядит эстетичнее); ламинируем скотчем; приклеиваем наши таблички к основанию нашей мельницы.</p> <p>Как же без украшения? Берем втулку от пищевой пленки (картон плотный, получаются милые кругляши), в ширину берем примерно 5мм, режем резак, приклеиваем горячим пистолетом в круговую по краям выреза окошка. Так же не забываем о нашей мельнице – украшаем так же: кругляшами от втулки, пуговицами. Также для эстетического восприятия клеим окантовку джутовым шпагатом.</p>	
<p>5.</p>	<p>Собираем наше изделие. Над верхней табличкой дырявим шилом дырочку. Для крепления взяла палочку от чупа-чупса, продела, собрала все в кучу. Между двумя картонками от основания продеваем нашу импровизированную мельницу, для фиксации палочки клеем-пистолетом клеим круги из картона (начало/конец), так же украшаем по своему вкусу. Готовим фломастер и салфетку. Можно применять!</p> <p>Наша «Мельница Фортуны» готова!</p>	

**Ганиева Миляуша Алмазовна педагог дополнительного образования
МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4»
города Набережные Челны**

**ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ИЗ БРОСОВОГО МАТЕРИАЛА
«ИГРА С КАРТИНКАМИ «ЖИВАЯ И НЕЖИВАЯ ПРИРОДА»**

Цель: обмен, повышение и распространение педагогического опыта, профессионального мастерства педагогов — участников мастер-класса путем прямого комментированного показа приемов и методов работы педагога, посредством использования бросового материала для разработки дидактического пособия по технологии «Игры с картинками».

Задачи:

- ознакомить педагогов с методикой использования дидактических пособий на занятиях;
- сформировать знания у педагогов по технологии изготовления дидактического пособия из бросового материала;
- расширить знания педагогов о значении использования дидактических пособий из бросового материала на занятиях;
- вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию;
- развивать умение педагогов использовать различный бросовый материал для изготовления дидактического пособия;
- развивать творческие способности педагогов при изготовлении дидактического пособия.

Оборудование:

Для учителя: иллюстративный материал – дидактическое пособие «Живая и неживая природа», мультимедийный проектор, презентация;


Для участников: маленькая коробка, вырезки из газет, журналов с предметами живой и неживой природы, скотч, ножницы, клей-карандаш, цветная бумага, белый картон, 2-х сторонний скотч, ножницы, простой карандаш.

Актуальность мастер класса:

Отходы – это одна из основных и самых актуальных современных экологических проблем. Проблема загрязнения окружающей среды бытовыми отходами стояла перед человеком всегда, во все времена. И чем дальше, тем она становилась всё более серьёзной. В последние десятилетия проблема бытовых отходов приобретает ужасающие масштабы. Она стала экологической катастрофой во всём мире.

Один из путей решения «мусорной» проблемы – это превращение ненужного хлама в полезные вещицы. Оглянитесь по сторонам. Ведь то, что сегодня должно было полететь в мусорное ведро, может перевоплотиться во что-то новое, невероятное – красивый элемент декора или полезный в быту аксессуар. Таким образом можно подарить ненужным вещам новую жизнь.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение
1.	Необходимый материал: <ul style="list-style-type: none">- маленькая коробка;- вырезки из газет, журналов с предметами живой и неживой природы;- скотч;- ножницы;- клей-карандаш;- цветная бумага;- белый картон;- простой карандаш;- линейка.	

2.	Разрезаем квадратиками картинки .	
3.	Берем картинки с изображением и ламинируем скотчем.	
4.	Обклеиваем коробку цветной бумагой.	
5.	Рисуем шаблон кармашка и вырезаем	
6.	Далее подписываем обе стороны обклеенной коробки. На одной стороне «Живая природа», на другой «Неживая природа». С помощью двустороннего скотча приклеиваем кармашки с обеих сторон.	
7.	Украшаем кармашек вырезанным из старого журнала рисунком и ламинируем коробку скотчем.	
8.	Далее готовый материал нужно собрать.	
9	Дидактическое пособие из бросового материала «Игра с картинками: «Живая и неживая природа» готово!	

**Зинатуллин Станислав Олегович педагог дополнительного образования
МБУДО «Дом детского творчества»
Лениногорский муниципальный район**

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «СБОРКА КОМПЬЮТЕРА»

Цель: закрепить знания учащихся об устройстве компьютера, функциях и информационном взаимодействии.

Задачи:

- закрепление знаний учащихся о функциональных возможностях комплектующих частей компьютера;
- активизация мыслительной деятельности учащихся;
- приобретение навыков общения при совместной работе.



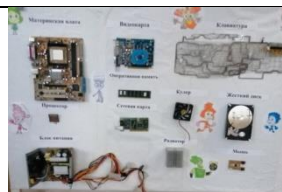
Дидактическая игра предназначена для закрепления знаний учащихся 7-13 лет по теме «Устройство компьютера».


Дидактическая игра «Сборка компьютера» применяется для закрепления знаний, учащихся об устройстве компьютера, функциях комплектующих. Команда получает листочки с названием комплектующих, старые комплектующие компьютера, листочки с описанием функций комплектующих. Для выполнения заданий игры необходимо правильно соотнести название детали компьютера с его функциями и названием. Игра проводится на остатке обоев или использованном ватмане. При подведении итогов игры, педагог обобщает правильные ответы учащихся. Дополнительно можно предложить детям собрать компьютер.

Материалы для изготовления методического пособия:

Комплектующие компьютера (в нерабочем состоянии, старые), полоски с названием комплектующих, листочки с описанием функций комплектующих, кусок ненужных обоев.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1	Для игры необходимо подготовить кусок ненужных обоев, ножницы, фломастеры (карандаши), клей-карандаш, листочки с названием комплектующих и их назначением.	
2	Также нам понадобятся старые компьютерные комплектующие (жёсткий диск, процессор, оперативная память, видеокарта - графический адаптер, система охлаждения, материнская плата, блок питания) На куске обоев учащиеся соотносят комплектующие с их названием и назначением. Листочки с названием комплектующих и их функциями необходимо приклеить клеем-карандашом на обои.	
3	Итог игры подводим и оформляем в виде стенда, украшаем стенд.	

4	Для детей старшего возраста или проявляющих повышенный интерес к техническому творчеству, предлагаем собрать компьютер из комплектующих.	
---	--	---

Кушилкова Ирина Евгеньевна педагог дополнительного образования
МБУДО «Дом детского творчества»
Лениногорский муниципальный район

ИГРА – ХОДИЛКА «ЗЕЛЁНАЯ ПЛАНЕТА»

Цель: закрепление знаний учащихся в области экологии и охраны окружающей среды.

Задачи:

- закрепление знаний по темам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Раздельный сбор мусора», «Экологические проблемы современности», «Экология жилища»;
- формирование экологической культуры учащихся, активной жизненной позиции;
- развитие умения играть в команде;
- воспитание экологической культуры.

Игра – ходилка – одна из старейших настольных игр, имеющая не только развлекательное, но и образовательное значение. Она помогает освоить и систематизировать знания в области экологии и охраны окружающей среды. Игра предназначена для детей 6-13 лет.

Данная игра помогает активизировать умственную деятельность учащихся, учит работать в команде. Играя в игру, ребёнок узнает, как и почему надо помогать природе – выключать свет, закрывать, сортировать мусор и т.д. В игровой форме ребята закрепят основные правила, которые помогут сохранить окружающий мир в чистоте.

Описание игры:

Игра разработана для детей 7-12 лет.








Игру-ходилку можно разработать как совместно с учащимися, так и самому педагогу. Данную игру педагог изготовил совместно с учащимися объединения «Природа и мы».



Игра изготовлена из ненужного ватмана, с одной стороны которого нарисован плакат. При изготовлении игры понадобится: распечатанные на цветном принтере картинки с изображением экологических проблем современности и путей их решения; клей-карандаш; остатки цветной бумаги; цветные карандаши и фломастеры. В игре участвуют от 2 до 5 человек. Игроки ставят фишки на старт. Очередность фишек игроки обговаривают заранее. Игроки бросают кубик по очереди и передвигают фишки вперёд по игровой дорожке на столько кружков, какое число выпало на кубике. Если в конце хода фишка остановилась на кружке другого цвета, игрок поступает следующим образом:

- красный – означает нецелесообразное поведение в природе – возвращаемся по стрелке назад;
- зелёный – означает экологически целесообразное поведение – продвигаемся далее по стрелке;
- белый - пропуск хода.

Побеждает тот из игроков, кто первым дойдёт до финиша.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Фото
1	Игру-ходилку «Зелёная планета» изготовили учащиеся объединения «Природа и мы». Для создания игры-ходилки мы взяли ватман, на котором с одной стороны нарисован плакат. Можно использовать кусок старых обоев.	
2	Чтобы игровое поле было красочным, мы раскрасили его цветными карандашами зелёного и жёлтого цветов. Нарисовали волнистую горизонтальную линию, обозначающую движение фишек.	
3	Заранее распечатали картинки на цветном принтере по темам «Раздельный сбор мусора», «Экологические проблемы современности», «Экология жилища».	
4	Картинки разрезали.	
5	Вырезали из остатков цветной бумаги кружки диаметром 2 см красного, синего, зелёного и белого цвета. Рассмотрели картинки.	
6	Разложили кружки и картинки по горизонтальной линии, определили расположение картинок и разноцветных кружков.	
7	Приклеили клеем-карандашом картинки и кружки. Нарисовали стрелки от красных и синих кружков в соответствии с правилами игры. По желание игровое поле можно дополнить изображением природы.	

8	Изготовили игровой кубик и фишки из плотной бумаги.	
9	Широким скотчем сверху ламинируем игру. Игра готова.	

**Леонтьева Луиза Раифовна педагог дополнительного образования
МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4»
города Набережные Челны**

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ИЗ БРОСОВОГО МАТЕРИАЛА «ИГРА С ПРИЩЕПКАМИ: «ЗИМУЮЩИЕ И ПЕРЕЛЁТНЫЕ ПТИЦЫ»

Цель: повышение профессионального мастерства педагогов — участников мастер-класса в процессе активного педагогического общения по освоению опыта работы посредством использования бросового материала для разработки дидактического пособия по технологии «Игры с прищепками».

Задачи

- ознакомить педагогов с методикой использования дидактических пособий на занятиях;
- сформировать знания у педагогов по технологии изготовления дидактического пособия из бросового материала;
- расширить знания педагогов о значении использования дидактических пособий из бросового материала на занятиях;
- вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию;
- развивать умение педагогов использовать различный бросовый материал для изготовления дидактического пособия;
- развивать творческие способности педагогов при изготовлении дидактического пособия.







Оборудование:




Для учителя: иллюстративный материал – дидактическое пособие «Зимующие и перелётные птицы», мультимедийный проектор, презентация;

Для участников: картон, прищепки, вырезки из газет, журналов с птицами, скотч, ножницы, клей-пистолет, фломастер.

Многие вещи кажутся ненужными и быстро выбрасываются в наше время. Эти вещи называются – вторсырьём. Но не торопитесь выбрасывать!!! Используя продукцию вторсырья можно создавать практичные поделки, в том числе и дидактические пособия. Большинство материалов и инструментов можно найти дома. А вариантов их применения огромное количество.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение
1.	Необходимый материал: картон, прищепки, вырезки из газет, журналов с птицами, скотч, ножницы, клей-пистолет, фломастер.	
2.	Берем вырезки из газет и журналов с изображением птиц и ламинируем скотчем.	
3.	Разрезаем квадратиками картинки с птицами.	
4.	С помощью клей-пистолета приклеиваем картинки с птицами на прищепки.	
5.	Вот так должно получиться. Такое же действие делаем и с остальными картинками птиц и прищепок.	
6.	Далее берем картон (игровое поле), расчерчиваем круг и вырезаем.	

7.	Вот такое игровое поле у нас должно получиться.	
8.	Черным фломастером нужно разделить наше игровое поле пополам и подписать: перелётные птицы и зимующие птицы	
9	Далее готовый материал нужно собрать. Дидактическое пособие из бросового материала «Игра с прищепками: «Зимующие и перелётные птицы готово!»	
10.	Дидактическое пособие «Игра с прищепками» можно сделать на разные темы.	

**Марусина Людмила Геннадьевна педагог дополнительного образования
МБОУ «Куркульская средняя общеобразовательная школа»
Алексеевский муниципальный район**

Методическая разработка для развития межполушарных связей.

Цель: Упражнения для развития межполушарных связей ведут к тому, что в мозге образуются новые нервные клетки. Большое количество этих клеток ведёт к повышению возможностей интеллекта.

Задачи:

- повысить концентрацию;
- помочь восстанавливать нейронные связи;
- уравновесить настроение;
- улучшить моторику;
- укрепить физическое здоровье.

Аннотация. Главное направление работы – развитие межполушарных связей. К одноразовым стаканчикам или пластиковым контейнерам из - под сырков к дну прикрепляю резинку. Учащиеся надевают на обе руки контейнеры и поочередно обеими руками наполняют

стаканчики мелкими предметами. Упражнения для развития межполушарных связей ведут к тому, что в мозге образуются новые нервные клетки. Большое количество этих клеток ведёт к повышению возможностей интеллекта. Материал ориентирован на детей 6-7 лет, от старшего дошкольного до младшего школьного возраста.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Отрезаем от пластикового стаканчика половину, или берем пластиковый контейнер из под сыра, йогурта и т.д в дне делаем дырку и привязываем резинку.	

**Мингазетдинова Чулпан Райхановна, педагог дошкольной группы
МБОУ «Михайловская средняя общеобразовательная школа»
Муслимовский муниципальный район**

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «РАЗНОЦВЕТНЫЕ ШАРИКИ»

Цель: через игру развивать цветовое восприятие детей.

Задачи:

- продолжать учить детей различать цвета и называть их;
- развивать мелкую моторику, умение логически мыслить;
- воспитывать усидчивость, внимательность.

Краткая аннотация

Данное дидактическое пособие сделано из яичного лотка, воздушного пластилина и из карточек с разноцветными кружочками. Предназначено для детей 3-4 года, так как в этом возрасте многие дети знают и называют цвета. С помощью этого пособия можно выполнять разные задания и игры, индивидуально или в паре.




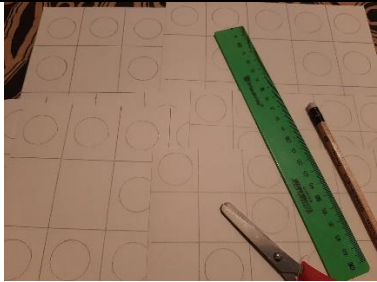


Дети получают инструкцию: расположить шарики разного цвета в яичном лотке так, в какой последовательности наклеены кружочки таких же цветов на карточке.

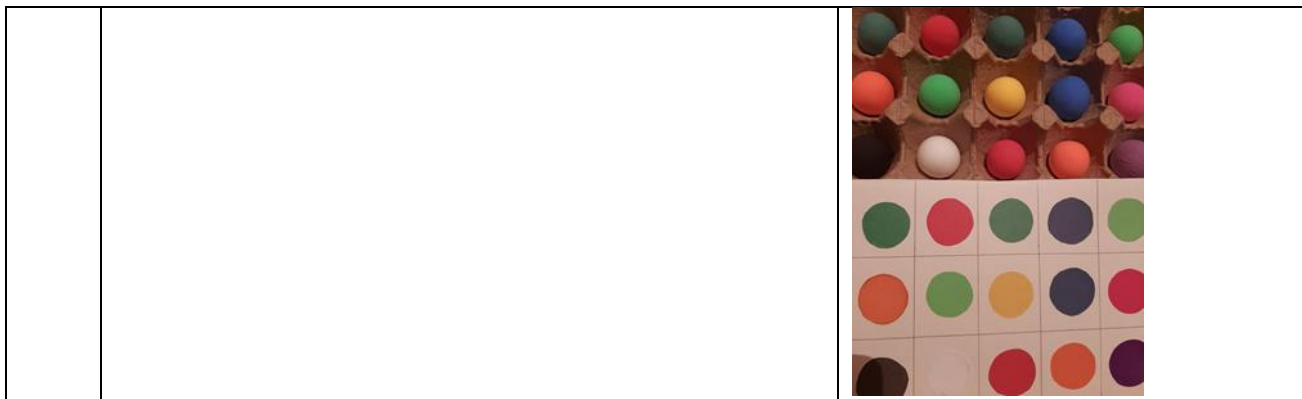
Результат игры: ребенок слышит инструкцию, выполняет правила игры, раскладывает шарики по порядку. Таким образом, игра способствует развитию зрительного внимания и мелкой моторики. Дети учатся действовать целенаправленно, последовательно.

Игра может быть использована в режимных моментах, при проведении мониторинга знаний дошкольников.

Материалы изготовления дидактического пособия: яичный лоток-1 шт., воздушный пластилин-12 цветов, белый картон, цветная бумага, клей карандаш, маленькое пищевое пластиковое ведерко.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1	Готовим нужные материалы	
2	Из воздушного пластилина лепим шарики	
3	Готовые шарики убираем на ровную поверхность	
4	На картоне чертим квадратики, а на квадратах рисуем кружочки	
5	На квадратики приклеиваем кружочки разного цвета	
6	Дидактическое пособие готово	



**Миннегалиева Рамиля Рафиковна педагог дополнительного образования
МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4»
города Набережные Челны**

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ЗИМУЮЩИЕ И ПЕРЕЛЕТНЫЕ ПТИЦЫ»

Цель: изготовление дидактической игры «Зимующие и перелетные птицы»

Задачи:

научить классифицировать птиц по видам, закрепить знания о птицах родного края.
развивать внимание, мышление, воображение.


воспитывать экологическое сознание, культуру и способность понимать и любить окружающий мир и природу.





Для работы потребуется: папка для бумаги, одноразовые тарелки, картинки птиц, ножницы, простой карандаш, фломастеры, клей пва, кисть для клея, тряпочка.

Это дидактическое пособие предназначено для учащихся возраста от 8 лет и старше. Будет полезен учителям и воспитателям, а также педагогам дополнительного образования при подготовке к занятиям по экологии. Его можно использовать на занятиях, как настольную игру.

Ход игры: Детям предлагаются картинки с изображениями перелетных, зимующих птиц. Дается задание «разложи птиц на группы». Они должны правильно разложить на 2 группы: «Зимующие» и «Перелетные». Должны уметь рассказать о внешнем виде птицы, ее повадках, местах обитания. А также решить сканворд о птицах. Игра развивает память, мышление, воображение, речь. У них формируется знания о зимующих птицах родного края, учатся различать птиц по внешнему виду и находить их на картинках. Учащиеся хорошо запоминают, если информация яркая, красочная. Я с удовольствием в своей работе на занятиях по экологии использую это пособие.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение
	Берем обычную папку для бумаги, вырезаем края со всех сторон. Получается «папка-книжка».	

	<p>На первую страницу поверх картона при помощи клея пва клеим бумагу синего цвета. На вторую страницу клеим зеленую бумагу. На зеленой странице в полкармашек кладем перелетные птицы, на синей странице в карман-зимующие.</p>	
	<p>На лицевой стороне «папки-книжки» по центру клеим сканворд. Сканворд заварачиваю прозрачной пленкой, для того, чтобы дети могли использовать это пособие и на следующих занятиях повторно. Задача учащихся - найти по диагонали и вертикали зимующих и перелетных птиц.</p>	
	<p>Берем одноразовые тарелки, простым карандашом наносим контур на каждую тарелку. Затем по контуру вырезаем. Получается «карман» пол тарелки. Таких тарелок нужно вырезать 2 штуки. Выкладываем их поверх папки и с помощью клея ПВА клеим.</p>	 
	<p>На эти кармашки учащиеся будут раскладывать птиц по видам, должны уметь правильно классифицировать птиц на зимующие и перелетные. В конце педагог проверяет правильность выполнения заданий и решения сканворда.</p>	
	<p>Дидактическое пособие готово!</p>	

**Мороз Екатерина Юрьевна учитель, Ларионов Станислав Вячеславович воспитатель
ГБОУ «Мензелинская школа-интернат для детей-сирот и детей, оставшихся без
попечения родителей, с ОВЗ» Мензелинский муниципальный район**

ИЗГОТОВЛЕНИЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ ДОСКИ

«БИЗИБОРД ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЕЛКОЙ МОТОРИКИ РУК У ДЕТЕЙ С ОВЗ»

Цель: изготовление развивающей доски «Бизиборд»; пополнение предметно-пространственной среды класса, группы; создание условий для развития мелкой моторики рук детей, активизация их умственной деятельности.

Задачи:

- ознакомить детей с основными требованиями к организации развивающей предметно-пространственной среды в школе-интернате;
- презентовать детям модули «Развивающая доска – БИЗИБОРД»;
- создать условия для самостоятельного практического экспериментирования детям с ОВЗ.

Дети познают мир и воспринимают информацию в большинстве своём через сенсорные ощущения, таким образом, развивая мелкую моторику. Известно, что прототип современного бизиборда был изготовлен еще в 1907 году самой Марией Монтессори. М.Монтессори решила дать возможность детям поиграть с предметами, к которым родители обычно не подпускают их. Благодаря ей появился первый бизиборд: на деревянной поверхности расположились розетка со штекером, выключатель света, дверные защёлка и цепочка, панно со шнуровкой.

Данная развивающая доска служит прекрасным помощником в развитии у детей мелкой моторики пальчиков рук, активной речи, мышления, памяти; способствует воспитанию волевых и нравственных качеств: целеустремлённости, самостоятельности, в процессе работы с данным пособием у детишек улучшается настроение, снимается психоэмоциональное напряжение.

В наше время идея Монтессори очень актуальна, так как в соответствии с ФГОС обучение детей должно осуществляться через игровую деятельность. С помощью современных бизибордов можно решать несколько задач одновременно: воспитательную, игровую, обучающую и развивающую.

Бизиборд служит предметом интеграции элементов всех образовательных областей развития ребенка: познавательное, речевое, социально-коммуникативное, физическое, художественно - эстетическое. И так же может являться формой психолого - педагогической поддержки позитивной социализации и индивидуализации ребенка-дошкольника, средством всестороннего развития его личности.

Мы изготовили бизиборд для развития детей с ОВЗ младшего и среднего школьного возраста. Чем больше различных элементов будет закреплено на такой доске, тем более интересна она будет детям: различные замочки, колёсики, дверцы, цепочки, кнопочки и т.д.);

Пособие изготовлено с учётом возрастных особенностей и находится в свободном доступном месте, что доставляет детям радость, развивает у них интерес к изучению нового. Все поверхности основы тщательно зашкурены; саморезы, которые используются для крепления, не выглядывают с обратной стороны доски; нет предметов, о которые можно пораниться, и тонких нитей. Основной фон естественный; а предметы, наполняющие бизиборд, разных форматов и цветов).

Занимательная доска надолго привлекает внимания детей, и помогает им познавать мир. Во время игры улучшается мелкая моторика, повышается творческий потенциал. Развивается интеллект, внимание, память, логика - это все заслуги Бизиборда. При стимуляции моторных





навыков речевой центр активизируется. Развивающая доска — результативная система обучения в игровой форме. Это пособие может способствовать развитию следующих навыков:






Тренирует моторику. Концентрированные манипуляции с мелкими предметами формируют навыки моторной и сенсорной координации.






Концентрирует внимание. Дети с ОВЗ, изучая устройство механизмов, учатся комбинировать различные приёмы и подходы, развивает моторную память, а порой и творческие способности.

Развивает воображение. Игровая доска стимулирует ребенка к познавательной деятельности, способствует развитию воображения и расширяет представления об окружающем мире.

Технологическая карта

№	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Берем лист фанеры и отмечаем на нем основную часть бизборда.	
2.	На основной, полученной заготовке размечаем расположение различной фурнитуры, чтобы определиться с размерами, видом и количеством фурнитуры.	
3.	Закрепляем на нужное место включатель.	
4.	Монтируем на нужное место сифон пластиковый и крышку от киндер сюрприза, закрепляем с помощью клея –пистолета и саморезов.	

5.	Монтируем электрическую розетку.		
6.	Монтируем на нужное место обувные молнии.		
7.	Монтируем дверную фурнитуру.		
8.	Закрепляем шнуровку.		
9.	Монтируем лампочку.		

10.	Закрепляем горлышки от пластиковых бутылок с крышками.	
11.	Закрепляем коробку от чайной заварки.	
12.	Закрепляем крышки от киндер-сюрприза.	
13.	Закрепляем переключатель от счетчика.	
14.	Итоговый результат.	

Мухаматдинова Эльмира Мансуровна, Давлетова Фарида Валиевна
педагоги дополнительного образования
МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4»
города Набережные Челны

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ИЗ БРОСОВОГО МАТЕРИАЛА **«НАЙДИ ПТИЦЕ, СВОЕ ГНЕЗДО»**

Цель: познакомить с технологиями изготовления дидактического пособия из бросового материала «Найди птице, свое гнездо»

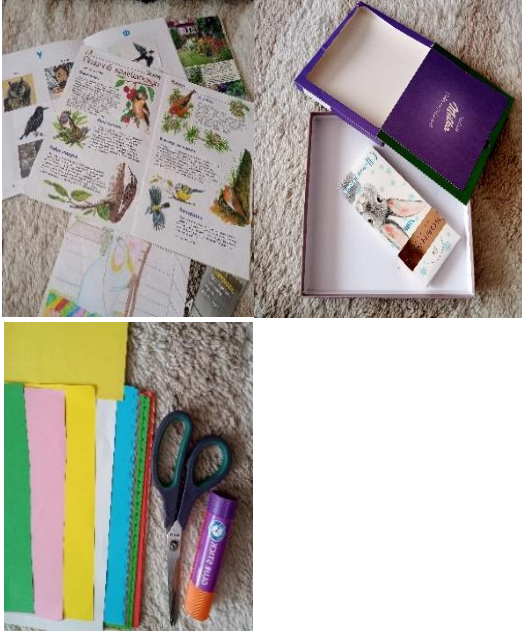



Задачи:

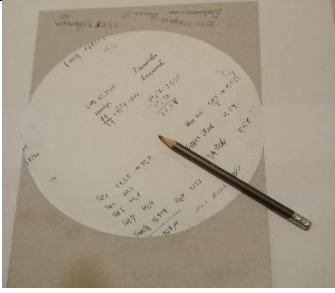
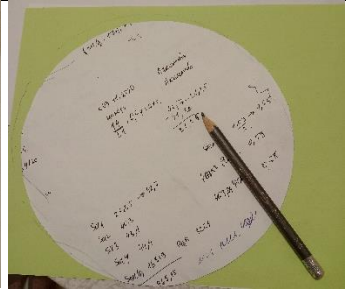





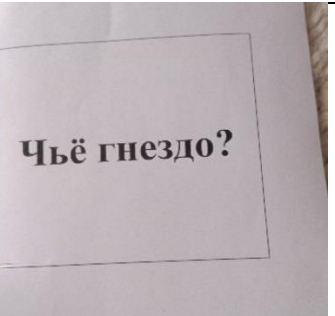
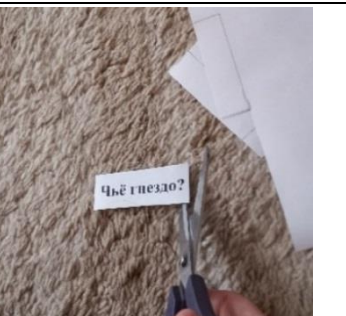
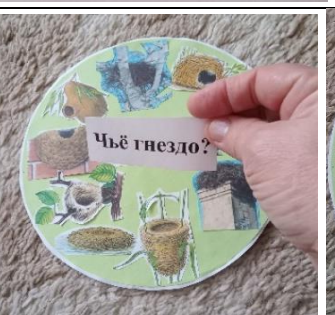

- научить создавать дидактический материал, своими руками из бросового материала;
- научить простейшим приемам изготовления карточек из картонных коробок, видеть в ненужных вещах пользу;
- расширить кругозор в процессе изучения данного вида прикладного творчества, сформировать знания о существующих видах прикладного творчества, об особенностях их выполнения.
- развивать наглядно –образное мышление, познавательный интерес, точность движений, художественный вкус, творчество;
- развивать мелкую моторику рук, фантазию;
- воспитывать художественный вкус и творческое отношение к работе, настойчивость к достижению цели, аккуратность;
- прививать навыков культуры труда, воспитание усидчивости и трудолюбия;
- воспитывать бережное отношение к природе.

Необходимые материалы: старые журналы; лист бумаги розовый, зеленый; ножницы; картонные коробки из-под конфет, из-под обуви; клей; карандаш простой;

Проблема загрязнения окружающей среды всегда была актуальной. Мусорные кучи разрастаются не по дням, а по часам. Человек в процессе своей жизнедеятельности больше всего загрязняет окружающую среду бытовым мусором. Огромное количество мусора, образующееся в результате жизнедеятельности человека, привело к появлению целой отрасли промышленности, занимающейся его переработкой. Возникло даже новое научное направление — гарбология, что в переводе означает мусороведение. Гарбологи всего мира ищут различные пути выхода из мусорного тупика, в котором оказалось человечество. Ну а пока наука ищет пути решения проблемы, мы не стоим на месте, и тоже решает данную проблему на своем профессиональном уровне. Ежегодно на базе ДЭБЦ №4 проходит конкурс под названием «Вторая жизнь ненужных вещей», в котором активное участие принимают дети, родители и мы педагоги. Я предлагаю свой мастер-класс под названием «Дидактическое пособие из бросового материала «Найди птице, свое гнездо». Итак, из обычных старых журналов, коробок из-под обуви, можно сделать наглядный материал, дидактическое пособие для применения ее у себя на занятиях для закрепления и проверки знаний детей по теме «Птицы». Область применения дидактической игры широка этим пособием могут пользоваться и учителя естественно-научной направленности, учителя начальных классов, педагоги группы продленного дня, воспитатели и родители.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/ фото
1.	Приготовили все необходимое для работы.	
2.	Из старых журналов вырезали рисунки, и фотографии птиц и гнезда.	
3.	Для плотности картинки птиц, приклеили на картон.	
4.	Получились вот такие яркие карточки.	

5.	На картоне с помощью шаблона рисуем круг.		
6.	Вырезаем по контуру.		
7.	Сверху на картон наклеиваем цветной лист.		
8.	Клеим картинки гнезд по кругу		
9.	Распечатали и вырезали надпись «Чьё гнездо!»		
10.	Приклеили по центру		

11.	Вид с боку, сзади и спереди.		
12.	Дидактическая игра «Найди птице, свое гнездо» готова.		

**Мухаметзянова Гульнара Фаритовна педагог группы продленного дня
МБОУ «Основная общеобразовательная школа №17 им. героя советского союза
Н.А.Катина» Зеленодольский муниципальный район**

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «КАК КРАСИВА НАША ЕЛКА!»

Цель: развития мелкой моторики и автоматизация правильного произношения звуков /С/, /Ш/, /Р/, /Л/ в словах и предложениях.

Задачи:

1. Расширение словарного запаса и связной речи: существительными: елка, игрушки, ветка, шары, праздник, Новый год, Дед Мороз, Снегурочка, подарки, праздник; прилагательными: нарядная, зеленая, пушистая, душистая, новогодняя, елочные, веселый, добрый и т.д, глаголами: повесить, нарядить, украсить, праздновать, подарить, порадовать и т. д.

2. Совершенствование грамматического строя речи (правильное использование и образование форм творительного и родительного падежей имён существительных, согласование прилагательных с существительными в роде, числе, падеже, образование относительных прилагательных).

3. Развитие зрительного внимания.

4. Воспитывать у детей радостные чувства предстоящих новогодних праздников, желание заботливого отношения к природе (сделать из бросового материала елку и игрушки своими руками).

Аннотация: Наглядно – дидактическое пособие: дидактическая игра «Как красива наша елка!» предназначена для детей младшего школьного возраста 7-9 лет. Такая игра поможет ребенку научиться различать цвета, развить умение сопоставлять цветные изображения, раскладывать их по образцу. Поможет развить логическое мышление. Игра может использоваться, как для подгрупповой работы, так и для индивидуальной. Оборудование: елочка из ветки, коробка с украшениями на елку разных цветов и изображений. Все детали игры с яркими цветными картинками, безопасны для детей. Когда ёлка украшена, можно попросить ребенка повторить чистоговорки:

Ша – ша – ша – наша елка хороша,

Са – са – са – наша елочка краса.

Ра – ра – ра - рада елке детвора.

Игра 1 «Наряди елочку по образцу»

Педагог или водящий ребенок совместно с детьми обсуждает игрушки украшения, на какой предмет похожи. Затем наряжают елочку.

Игра 2 «Правильно ли украшена елочка?»

Педагог или водящий ребенок украшает елочку игрушками украшениями (изначально неправильно лишние предметы). Детям дается задание разложить все правильно.

Игра 3 «Украшение елочки по командам на скорость»

Педагог или водящий ребенок предлагает разделить на команды и украсить елочку на время.

Игра 4 «Украшаем и отгадываем»

Педагог или водящий ребенок предлагает прежде, чем украсить елочку попробовать описать предмет, которым украшаем, не называя его.


Игра 5 «Чего не стало на елке»

Педагог или водящий ребенок предлагает запомнить ребенку, что висит на елке. Затем дети закрывают глаза, а педагог или водящий ребенок убирает одну из игрушек. Дети дают ответ на вопрос: Чего не стало? И др.

Материалы для изготовления дидактического пособия: картон из использованных коробок (корм для кошек, упаковки, цветной картон, картинки из рекламных буклетов, кусочки самоклейки, клей, пуговицы, липучка, тесьма, салфетки, остатки пряжи, остатки бисера, бусинки.

Новый год у ворот, ребяташек елка ждет! А дети тоже с нетерпением ждут встречи с красавицей елочкой, с Дедом Морозом и Снегурочкой, с самым замечательным праздником Новым годом! Чтобы зря не терять время, мы на группе продленного дня с ребятами засучили рукава и решили сами сделать красивую, нарядную елочку. Наша елочка - это коллективная работа и в ее изготовлении принимали участие все дети, которые были в этот день в группе. Каждый внес свою лепту, а я руководила этим процессом и помогала. Я поделюсь с вами, как мы ее делали.

Технологическая карта

№	Содержание работы	Графическое изображение\фото
1	<p>Из бросового материала-картона вырезали формы наших игрушек украшений.</p> <p>Из маленьких кусочков салфеток скатали шарики, отдельно разного цвета.</p> <p>С помощью дырокола из остатков цветной и упаковочной бумаги сделали конфетти.</p> <p>Вырезали из рекламных буклетиков новогодние картинки для оформления игрушки украшения.</p> <p>Выбрали ниточки красивых, ярких оттенков, нарезали мелко ниточки. Разложили по цветам.</p>	

<p>2</p>	<p>Готовую форму из картона намазали контур клеем ПВА и наклеили шариками из салфеток или посыпали нарезанными кусочками пряжи. (Все детки очень старались, заполняли контур плотненько, чтобы не было просветов и надавливали пальчиком на ниточки, чтобы они хорошо приклеились к фону). В середину формы наклеили рисунки, бусинки, бисер, пуговицы, конфетти и др.</p>	 
<p>3</p>	<p>Готовую работу положили на подносы для просушки.</p>	
<p>4</p>	<p>Из ветки сделали дерево. Покрасили белой гуашью и закрепили в стаканчике из-под молочных продуктов. Упаковочную коробку оформили под корзину из кусочков упаковочной бумаги.</p>	
<p>5</p>	<p>Вот что у нас получилось! На следующий день мы любовались результатами своего труда. У нас получились яркие, красивые, пушистые и почти, как настоящие игрушки украшения. Эта работа очень полезна для детей. В процессе ее, формируются творческие способности; развивается сенсорное восприятие и тактильные ощущения, дети знакомятся со свойствами используемых материалов: клея, картона и ниток, закрепляются основные цвета: зеленый, синий, красный и желтый; развивается мелкая моторика, пальчики становятся ловкими и умелыми. От своей работы дети получили огромное эстетическое удовольствие. Как красива наша елка</p>	

Полюбуйтесь- ка друзья!
Огоньки горят на ветках,
На макушечке звезда!



**Салахутдинова Зульфия Тагировна учитель начальных классов
МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №2 п.г.т. Актюбинский»
Азнакаевский муниципальный район**

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЯ ПО ОКРУЖАЮЩЕМУ МИРУ «ЦЕПИ ПИТАНИЯ»

Цель: повысить мотивацию педагогов к использованию дидактических игр (в том числе из бросового материала) как одной из форм организации познавательной деятельности школьников.

Задачи:

1. Расширить знания педагогов о возможностях использования бросового материала для изготовления дидактических игр
2. Ознакомить педагогов с техникой изготовления дидактической игры «Цепи питания», созданной на основе «Кругов Луллия».
3. Способствовать пополнению педагогической лаборатории учителя начальных классов новыми пособиями.






Оснащение: картон, белая бумага для принтера, картинки из журналов, скотч, пуговица, проволока, чёрный маркер, клей, линейка, шило, ножницы.

Дидактическая игра по окружающему миру «Цепи питания» создана на основе «Кругов Луллия». Данный тренажёр изготавливается из картонных кругов, соединенных в центре и вращающихся относительно друг друга и держателя. Для выполнения задания необходимо правильно подобрать три соответствующих сектора.

Данное дидактическое пособие позволит учащимся начальных классов научиться определять взаимосвязь между объектами живой природы и выстраивать цепи питания. Механизм использования «Кругов Луллия» помогает младшим школьникам чётко усвоить правило: любая цепь питания начинается с растений, следующее звено - растительноядные животные. Последнее звено цепи питания - насекомоядные или хищные животные. Вращая круги, учащиеся внутри рамки выстраивают цепи питания. Цепочка начинает выстраиваться с самого маленького круга, на котором изображены растения. Например, пшеница, мышь, лиса. Или: трава, кузнечик, лягушка.

«Круги Луллия» легко изготовить из подручных материалов: картона, листов белой бумаги, картинок из старых журналов.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Из картона вырезать три круга разного диаметра: 30 см, 20см, 10 см и обклеить их белой бумагой.	
2.	Разделить каждый круг на 8 секторов	
3.	Вырезать из старых журналов картинки с изображением растений и животных	
4.	Приклеить на самый маленький круг картинки растений, размещая по одному растению в каждом секторе. На средний круг приклеить изображения растительноядных животных. На самом большом круге поместить изображения хищных животных.	
5.	Из цветного картона вырезать рамку	

6.	Для изготовления крепления в пуговицу продеть кусочек проволоки и закрутить 2-3 раза	
7.	Собрать изделие: насадить круги на пуговицу с проволокой. Концы проволоки снизу заклеить скотчем.	

**Соловьева Елена Семеновна воспитатель,
Гиздатуллина Дилюся Илгизовна учитель начальных классов
ГБОУ «Мензелинская школа-интернат для детей-сирот и детей, оставшихся без
попечения родителей, с ОВЗ» Мензелинский муниципальный район**

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ ИЗ БРОСОВОГО МАТЕРИАЛА

Цель: развитие интеллектуальных качеств (внимание, память, пространственное представление, воображение, умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал; способность к комбинированию) и коррекция нарушений познавательных процессов у детей с интеллектуальными нарушениями посредством дидактических игр, сделанных из бросового материала.

Задача:

- показать, как из бросового материала можно создать дидактические игры, которые являются одним из эффективных средств развития интереса к познавательной деятельности детей;

Сборник дидактических игр, направленный на развитие познавательных процессов у детей с интеллектуальными нарушениями от 7 до 15 лет разработан для использования в работе учителями, воспитателями, учителями-дефектологами и родителями (законными представителями).

В связи с особенностями развития детей со сниженным интеллектом в большей мере, чем нормально развивающиеся, нуждаются в целенаправленном обучающем воздействии взрослого. Спонтанного усвоения общественного опыта у них не происходит. Успешность решения задач по преодолению психофизических недостатков и исправлению некоторых патологических качеств личности ребенка с интеллектуальными нарушениями во многом зависит от правильности выбора и использования методов работы. К числу эффективных методических приемов, способствующих активизации познавательной деятельности этой категории учащихся, относится дидактическая игра.

Дидактическая игра – одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. Она имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, другая – игровая, ради которой действует ребенок. Важно, чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали

усвоение программного материала. Дидактическая игра – средство обучения, воспитания, поэтому она может быть использована при усвоении любого программного материала и проводится на индивидуальных и групповых занятиях. В дидактической игре создаются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это особенно важно для детей с нарушением интеллекта, у которых опыт действий с предметами значительно обеднен, не зафиксирован и не обобщен. Благодаря дидактическим играм можно так организовать деятельность ребенка, что она будет способствовать формированию у него умения решать не только доступные практические, но и не сложные проблемные задачи.

Решающую роль в предупреждении нарушений умственного развития играет максимально ранняя коррекционная работа, позволяющая предотвратить вторичные отклонения в развитии ребенка. Дидактические игры — интересное занятие для детей, в ходе которого педагог решает задачи коррекции психических функций и развития способностей детей. Они развивают мыслительные процессы, систематизируют знания детей об окружающем мире, делают обучение более интересным. Положительные эмоции, которые возникают во время игры, активизируют познавательную деятельность ребенка с интеллектуальными нарушениями, способствуют формированию способности сравнивать, сопоставлять, делать выводы, и обобщать.

В методической разработке представлены дидактические игры, сделанные своими руками для детей с ОВЗ, которые можно использовать в учебной, в воспитательной работе, а также дома.

Материал для изготовления дидактических игр самый разнообразный и, главное, отслуживший первичное свое назначение: сухие фломастеры, крышки от разных емкостей, одноразовая посуда, семена овощей и фруктов, ленточки от букетов цветов, CD-диски и многое другое.







Игра «Сенсорные дорожки»

Задачи: развивать тактильное восприятие, мелкую моторику и сенсорику; стимулировать речевое развитие; показать детям разнообразные материалы.

Материалы: CD-диски, замок-молния, пуговицы, пряжа для вязания, мишура новогодняя, объемная мозаика, семена от арбуза, клеевой пистолет, клей «Момент» и др.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Отрезать зубчики от молнии по всей длине.	

2.	Нанесите клей «Момент» на старый диск и приклеить зубчики по спирали	
3.	Таким же способом приклеить старые пуговицы, семена от арбузов	
4.	Можно приклеить клеем-пистолетом части ненужной мозаики	
5.	Сделать крючком для вязания цепочку из нитей и приклеить на диск.	
6.	Приклеить любые предметы, мишуру, ленты, цепочки, все, что угодно.	
7.	Сенсорные дорожки на дисках готовы, можно приступать к выполнению заданий. Лучше выполнять с закрытыми глазами.	

Игра «Сложи фигуры по образцу»

Задачи: анализировать положение предметов в пространстве, используя слова: снизу, сверху, за, под, между, верх, низ и т.д; развивать способность воспринимать задание на зрительные функции; развивать внимание и мыслительные операции.

Материал: карточки, на которых нарисованы графическое изображение человечков, трубочки от сока, пуговицы.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Взять трубочки для сока и нарезать их на части примерно по 4см каждую	
2.	Нарисовать карточки: человечки с разными расположениями частей тела	
3.	Разложить фигурки из нарезанных трубочек по рисунку. Голова – пуговицы.	



Игра «Сосчитай и разложи по баночкам».

Задачи: соотнесение числа и количества, знание цифр и развитие мелкой моторики; выполнение действий сложения и вычитания; развивать мыслительные операции, внимание, память

Материал: втулки от туалетной бумаги, палочки для мороженого, самоклеющаяся пленка.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Взять втулки от туалетной бумаги или от бумажных полотенец, обклеить самоклеющейся пленкой. Обязательно сделать дно.	

		
	<p>Наклеить на втулки цифры от 0 до 10. На палочках от мороженого написать примеры в пределах 10 на сложение и вычитание. Задание: решить пример, найти цифру полученного ответа на втулке и положить палочку в «стаканчик».</p>	


Игра «Веселые крышки».

Задачи: учить детей различать цвета, размер, ориентироваться на плоскости; развивать мелкую моторику руки, мыслительные операции и логическое мышление;

Материал: крышки от бутылок разного размера и цвета, картон, предметные картинки.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	<p>Собрать крышки разных цветов от бутылок из-под минеральной воды, лимонада. Распечатать предметные картинки. Задание: разложить крышки на картинке по соответствующим цветам.</p>	
2.	<p>Нарисовать разные круги по диаметру на листе картона.</p>	




<p>Собрать крышки от банок и бутылок из под майонеза, мороженого, молока и др. Задание: разложи крышки в соответствии с размером.</p>	
---	--

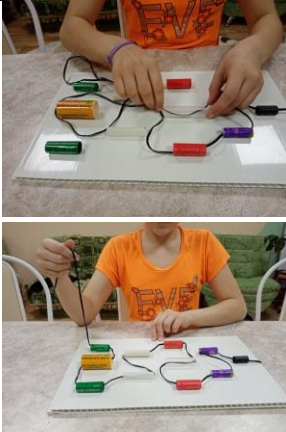
Игра «Задорные крышки»

Задачи: учить систематизировать предметы по признаку; развивать моторику рук, логическое мышление.

Материал: крышки от бутылок, колпачки и заклепки от фломастеров, пластиковое ведерко, тара от полуфабрикатов, шнур бельевой, клей «Момент».

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Собрать отслужившие, высохшие фломастеры и нарезать их на части, примерно по 4-5 см, предварительно вынув стержень.	
2.	Взять пластиковое ведерко, на крышке сделать разные отверстия канцелярским ножом.	
3.	Собрать в тару из-под полуфабрикатов колпачки и заклепки от фломастеров, крышки от бутылок. Задание: просовывая в нужные отверстия предметы, заполнить ведерко предметами из тары.	



4.	На кусок пластика приклеить клеевым пистолетом кусочки фломастеров в разном порядке	
5.	Задание: Продеть шнур от бытовой техники или бельевой шнур в отверстия фломастеров	



Игра «Моталочки»

Задачи: развивать мелкую моторику рук, сосредоточенность, внимание, ловкость, быстроту, согласованность движений кистей рук и пальцев; воспитывать интерес к соревновательным играм.

Материал: атласные ленты, фломастеры или карандаши, кусок фанеры, клеевой пистолет, самоклеящаяся пленка.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Взять кусок фанеры (квадрат 20-25 см) и обклеить ее самоклеящейся пленкой. По углам сделать отверстия дрелью.	
2.	Продеть в отверстия атласные ленточки, примерно 50-60 см длиной и закрепить их с обратной стороны клеевым пистолетом.	


3.	На концы лент приклеить фломастер или карандаш.	
4.	Задание: 4 участника садятся в круг. Каждый берет свою ленту и по сигналу начинает наматывать ее на фломастер. Кто быстрее?	


Игра «Крестики-нолики»

Задачи: закреплять умения различать понятия «вертикально», «горизонтально» и «по диагонали»; овладевать логическими операциями; способствовать развитию мелкой моторики рук, развитию внимания, логического мышления, памяти и речи детей;

Материал: салфетки бытовые, нитки с иглой, крышки или пуговицы разных цветов.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Салфетку бытовую разрезать пополам. Половинку сложить в квадрат и сделать разметку из 9 квадратиков. Затем тамбурным швом прошить линии, чтобы было видно игровое поле.	

2.	Задание: крышками или пуговицами разных цветов играем в «Крестики-нолики».	
----	--	--

Игра «Насос».

Задачи: развитие длительного непрерывного ротового вдоха; активизация губных мышц.

Материал: цветная бумага, трубочки для коктейля, одноразовые тарелочки.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Нарезаем квадратики из цветной бумаги размером 3X3 (можно другие фигуры)	
2.	Задание: трубочкой для коктейля «всасывая воздухом» удерживать листочек и положить себе в тарелку (одноразовая посуда). У кого наберется больше?	

Основная педагогическая идея при изготовлении дидактических игр из бросового материала состояла в том, чтобы создать условия для развития познавательных способностей и удовлетворения познавательных потребностей детей с интеллектуальными нарушениями от 7 до 15 лет. Правильно выстроенная направленная работа значительно улучшает уровень сформированности познавательных процессов (внимания, памяти, восприятия и мышления) детей, что необходимо им для овладения целевыми ориентирами образования.

Хасанова Галина Ивановна воспитатель

**ГБУ для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей
«Лениногорский детский дом» Лениногорский муниципальный район**

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «ЦВЕТНЫЕ ПРОБКИ»

Цель: развитие психических процессов – восприятия, памяти, мышления, воображения и речи, устойчивого интереса и овладения татарским языком.

Задачи:

- способствовать расширению знаний в различении и названии основных цветов, а также названия цветов (красный - кызыл, синий - зэнгэр, зеленый - яшел, желтый - сары, белый - ак, черный - кара), характерных для татарского орнамента;

- закреплять навыки количественного и порядкового счёта, отвечать на вопрос «Ничё?»;
- знакомить детей с последовательностью чисел натурального ряда, осваивать прямой и обратный счёт;
- развивать мелкую моторику, слуховое внимание, комбинаторные способности, умение группировать, классифицировать по цвету;
- развивать речь (использовать в речи слова: «одинаковые», «такая же», «тоже красная», «первый», «последний» и т. д.);
- формировать ориентировку в звуковой системе языка, обучение звуковому анализу слова, определение порядка следования звуков в слове;
- воспитывать самостоятельность в организации знакомых игр с небольшой группой сверстников.

Набор состоит из игрового полотна, разноцветных крышек по 10 шт. каждого цвета разных цветов, крышек с цифрами от 1 до 10. Количество игроков может быть от 1 до 20.



Правила игры.

Дети располагаются стоя за столами. Воспитатель объясняет, что перед детьми игровые панели и цветные крышки. Крышки могут превращаться в фишки, камешки, вагончики и т.п., с которыми можно играть в различные игры. Крышки можно прикручивать и откручивать. Зелёный треугольник на игровом полотне - начало игры.

Игровые действия. Количество участников будет зависеть от количества игровых панелей и наборов цветных крышек.

Технологическая карта

Материалы для изготовления игрового поля: деревянная рейка; пластиковые бутылки от 5 до 10 шт. (в зависимости от игры или упражнения); крышки от пластиковых бутылок (желательно наличие разнообразных цветов); клей-момент «Кристалл».

Этапы изготовления дидактического пособия.

Выпиливаем необходимое количество дощечек размером 5*30 см. из деревянной рейки. Шлифуем дерево во избежание заноз.

Ножовкой по металлу отпиливаем резьбовую часть горлышка пластиковой бутылки.

Приклеиваем резьбовую часть горлышка к доске через равное расстояние с помощью клея-момента.

Даём клею время высохнуть, проверяем надёжность фиксации резьбовых частей

Игры и упражнения с цветными крышками.

«Кто быстрее?»

1 задание. Предложите детям прикрутить и открутить фишки ведущей рукой.

Усложнение: прикрутить и открутить фишки правой, левой или обеими руками одновременно.

«Цветные дорожки»

Предложите детям:

1 задание. выложить дорожку из цветных камешков, пройтись пальчиками по камешкам;

Усложнение: посчитать вслух от 1 до 10, от 10 до 1; посчитать вслух от 1 до 10 и обратно на русском и татарском языках.

2 задание. показать (убрать) красный камешек, синий, желтый;

Усложнение: показать (убрать) второй, третий, десятый по счёту и т. д. (слева, справа); между красным и зелёным; справа (слева) от жёлтого и т. п.

3 задание. выложить дорожку, используя камешки соблюдая ритмический рисунок: красный, синий, желтый и т.д.

Усложнение: цвета камешек называть на татарском языке: кызыл, зәңгәр, яшел, сары, ак, кара.

4 задание. назвать какой камешек(и) находится слева от красного, но справа от синего и т. п.;

5 задание. покажи (убери) камешек, чтобы он был и не красный, и не черный и т. п.

6 задание. выложить дорожку, камешки в которой не повторяются. Или, наоборот, дорожку, в которой камешки разного цвета ритмически чередуются: красная, желтая, красная, желтая (в дальнейшем ритм усложняется).

7 задание. Спросите, какого цвета пятая, восьмая и т.д. фишка по счёту. Можно указать, направление – вести отсчёт с левой или с правой стороны. Спросите, какая фишка справа от синей, слева от желтой и т.д.

8 задание. Дидактик уен “Ничә? – Сколько?” (диалог между воспитателем и детьми, между детьми).

Ведущий (педагог или ребёнок) выкладывает секретный код из разного количества фишек.

Ведущий: Ничә? – Сколько? Бер?

Ребёнок: Әйе, бер.

Ведущий: Ничә? – Сколько? Өч?

Ребёнок: Юк, дүрт и т.п.

«Секретный код»

Предложите детям:

1 задание. Собрать секретный код из разноцветных фишек, запомнить его. Пока ребенок не видит, спрячьте одну из фишек. Ребенку нужно догадаться, какая фишка исчезла.

2 задание. Соберите секретный код из разноцветных фишек, предложите ребенку запомнить. Пока ребенок не видит, поменяйте фишки местами и предложите ребёнку восстановить секретный код.

3 задание. Покажите детям карточку со схемой. Дайте установку внимательно, в течение нескольких секунд, посмотреть на неё, запомнить последовательность фишек. Уберите схему. Предложите детям восстановить секретный код на своих игровых панелях.

Игра «Утверждение»

Предложите детям высказывания. Если ребёнок согласен - прикручивает красную крышку фишку, если нет – синюю.

Пример:

- Вода – это вещество без формы, цвета, вкуса и запаха.
- Каждый квадрат круглый.
- На красный сигнал светофора движение разрешено.
- Кузнечиков больше, чем насекомых.
- Чем предметы дальше, тем они кажутся меньше.

- Проверим, правильно ли собраны микросхемы.

Игра: «Чудесный мешочек»

Задание. Покажите ребёнку «чудесный мешочек» и сообщите, что там находятся фишки с цифрами. Предложите с закрытыми глазами достать из мешочка фишку, посмотреть на нее, назвать цифру, затем прикрутить фишки слева направо в порядке возрастания (убывания).

Игра: «Цветной паровозик»

Задание. Педагог создает игровую ситуацию: «Мы знаем, что слово состоит из звуков. Представьте, что игровая панель – это паровоз (состав), а каждый из вас – контролёр, который должен правильно разместить звуки из слова в вагоны поезда. Каждый звук захочет ехать в своём вагоне. Сейчас вы услышите слова. Это будущие пассажиры. Используя фишки белого цвета - символы звуков, разместите их друг за другом слева направо паровозике».

Усложнение: дифференциация гласных, согласных звуков по твёрдости и мягкости с помощью фишек красного (гласные), синего и зелёного цветов (твёрдые и мягкие согласные).

Примерный речевой материал для игры: ау, мама, чашка, рак, собака, кошка, муха, петух, корова, карп, сорока, вол, жираф и т. д.

Игра: «Цветное слово»

Задание

Предложите детям подобрать, назвать или записать слова по заданным (педагогом или детьми) звуковым.

**Хатыпова Зия Минфенисовна педагог дополнительного образования
МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»
город Набережные Челны**

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВОЛШЕБНАЯ РУКА»

Цель - знакомство и закрепление названий пальцев рук, различных цветов, цифр от 1 до 5.

Задачи:






- научить названиям пальцев рук и различных цветов; научить приемам работы по образцу; закрепить цифры от 1 до 5.





- развивать зрительное восприятие; мелкую моторику; зрительно-моторную координацию; концентрацию внимания; зрительную память; речь; развивать логическое мышление; развивать усидчивость.

Оснащение: картон, простой карандаш; ножницы, цветные резиночки для волос, цветные карандаши, образцы выполнения задания.

Актуальность данной темы заключается в том, что цифры и счет имеют большое значение в нашем мире. Все современные технологии связаны с цифрами. Поэтому важно с раннего детства способствовать математическому развитию детей. Знакомство с цветом помогает детям полнее воспринимать предметы и явления окружающего мира, а также имеет большое значение в психофизическом развитии и развитии эстетического восприятия детей. Развитие мелкой моторики позволяет сформировать координацию движений пальцев рук, развивать речевую деятельность.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Фото
1.	На картоне простым карандашом обводим руку взрослого человека.	
2.	Вырезаем руку по контуру ножницами.	
3.	Игра готова! В игру можно играть разными способами, в зависимости от возраста играющего. Так же можно менять направление руки: правая или левая.	
4.	<p><u>Первый способ</u> игры рассчитан для детей от 1,5 до 3-х лет:</p> <p>- надеваем на каждый палец руки разноцветные резиночки для волос, а затем их снимаем с пальцев, и надеваем обратно.</p>	
5.	<p>Второй способ дидактической игры «Волшебная рука» рассчитан для детей от 2,5 до 4 лет: на пальцах руки пишем цифры от 1 до 5. Проговариваем и учим названия пальцев, а также цифры от 1 до 5.</p> <p>Первый палец 1 – боковой, Называется БОЛЬШОЙ</p> <p>Палец второй 2 – указчик старательный</p>	

	<p>Не зря называют его УКАЗАТЕЛЬНЫЙ. Третий 3 твой палец - как раз посредине, Поэтому СРЕДНИЙ дано ему имя. Палец четвертый 4 зовут БЕЗЫМЯННЫЙ, Неповоротливый он и упрямый. Совсем как в семье братец младший любимец, По счету он пятый 5 - зовется МИЗИНЕЦ</p>	
6.	<p>Третий способ дидактической игры «Волшебная рука» рассчитан для детей от 2,5 до 4, 5 лет: - на пальцах руки рисуем разноцветные ногти, какого цвета ноготь – такого цвета резиночки надеваем на этот палец.</p>	
7.	<p>Четвертый способ дидактической игры «Волшебная рука» рассчитан для детей от 3 до 6 лет: - на пальцах руки пишем цифры от 1 до 5. Какая цифра написана на пальце, столько резиночек и надеваем на этот палец.</p>	
8.	<p>Пятый способ дидактической игры «Волшебная рука» рассчитан для детей от 3 до 8 лет, в зависимости от сложности образца: - надеваем резиночки определенного цвета на определенный палец, как на образце.</p>	<p>Простой образец</p>  <p>Усложненный образец</p> 

9.	<p>Ожидаемые результаты дидактической игры «Волшебная рука»:</p> <ul style="list-style-type: none"> - научатся названиям пальцев и цветов; - научатся приемам работы по образцу; - развивается зрительное восприятие; - развивается мелкая моторика; - развивается зрительно-моторная координация; - развивается внимание; - развивается зрительная память; - развивается речь; - развивается логическое мышление; - развивается усидчивость. 	
----	---	--

**Шайдуллина Лейля Наилевна учитель изобразительного искусство
МБОУ «Аккузовская общеобразовательная школа»
Актанышский муниципальный район**

«САМОДЕЛЬНЫЕ ПЛЕНОЧНЫЕ ТРАФАРЕТЫ»


Цель: раскрыть значение нетрадиционных приёмов изобразительной деятельности для развития воображения, творческого мышления и творческой активности через знакомство с техникой - рисование по трафарету.


Задача: дать возможность проявить свое художественное творчество, используя в своей работе предлагаемое изобразительное средство.

Использование самодельных трафаретов для рисования пейзажа позволяет учащимся начальных классов правильно компоновать композицию на листе бумаги. Для трафаретов использована пленка от старых файловых папок и конвертов. Можно изготовить различные трафареты: объекты живой и неживой природы.

Материалы для изготовления дидактичного пособия: использованная файловая папка с прозрачной обложкой или файловый конверт с кнопкой.

Технологическая карта

№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/фото
1.	Использованная файловая папка с прозрачной обложкой и файловый конверт с кнопкой	

2.	Книга с животными	
3	Кладем на подходящий рисунок пленку, обводим силуэт.	
4	Вырезаем по линии канцелярским ножом	
5	Использовать трафарет при рисование пейзажа (при условии, что линия горизонта на уровне глаз)	
6	Подготавливаем рисунок и наносим на него объекты с трафаретов.	
		

**Якушева Наталья Ивановна педагог дополнительного образования
МАУДО «Детский эколого-биологический центр №4»
города Набережные Челны**

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ЭКО-КРЫШЕЧКА»

Цель: изготовить универсальное игровое поле для настольной эколого-познавательной игры «Эко-крышечка».

Задачи:

- изготовить универсальное настольное игровое поле из пластиковых крышечек;
- создать условия для развития творческих способностей в процессе работы с бросовыми материалами;
- развивать пространственное воображение, художественный вкус, аккуратность;
- способствовать формированию бережного отношения к природным ресурсам, путём повторного использования картона, упаковки, бумаги;

Оборудование: презентация «Вторичное использование», презентация «Изготовление игрового поля для игры «Эко-крышечка», бросовый материал: пластиковые крышечки от бутылок разного цвета и размера – 50-60 шт., плотный картон б/у - размер 30х42см (А3), наклейки-указатели из бумаги, фишки – от 2 до 5 шт., игровой кубик, пакетики с заданиями и раздаточным материалом, распечатанные правила игры, клей «Титан», кисточки, ножницы, салфетки, простой карандаш.

Одной из главных задач в современном обществе является формирование бережного отношения к природным ресурсам. Расширить знания о раздельном сборе мусора, утилизации, о возможностях переработки твёрдых бытовых отходов – значит научить видеть и понимать зависимость состояния окружающей среды от действий человека.

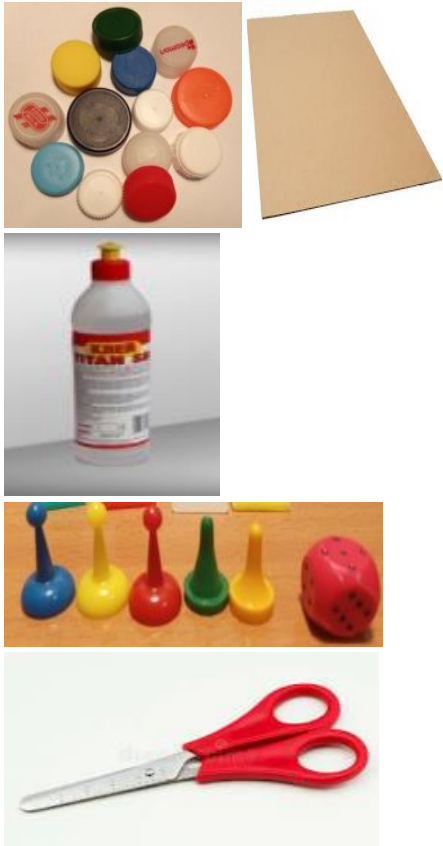


В игре могут участвовать как индивидуально от 2 до 5 человек, так и 2 - 3 команды по 3-5 человек в каждой. Каждый участник (команда) продвигается по маршруту в соответствии с выпавшим на кубике числом. Попадая на цветную крышечку, игрок выполняет задание и набирает дополнительные баллы. Места распределяются по количеству набранных игроками баллов.






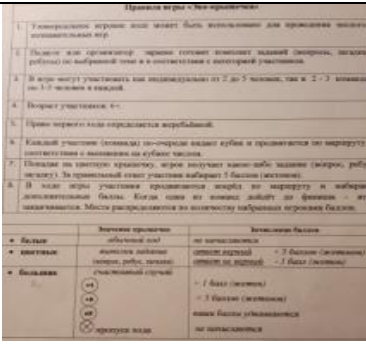


Педагог или организатор заранее готовит комплект заданий (вопросы, загадки, ребусы) по выбранной теме и в соответствии с категорией участников. Задания можно корректировать в зависимости от возраста и уровня подготовки участников.


Методическая разработка адресована педагогам дополнительного образования, педагогам-организаторам, учителям биологии, начальных классов.

Дидактическое пособие рекомендуется использовать для проведения тематических игр в системе занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам естественнонаучной направленности, во внеурочное и каникулярное время для учащихся 7-14 лет.

Технологическая карта



№ п/п	Содержание работы	Графическое изображение/ фото												
1.	<p>Подготовьте необходимые материалы и инструменты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - прочная картонная основа (30x42 см), - цветная бумага, печатная бумага, - пластиковые крышечки – 50-60 шт., - клей «Титан», кисточка, ножницы, - фишки – от 2 до 5 шт., игровой кубик, - задания и раздаточный материал для игры. 	 <p>A collage of images showing materials for the project: a collection of colorful plastic bottle caps, a bottle of 'Titan' glue, a red die, and a pair of red-handled scissors.</p>												
2.	<p>На листе картона предварительно выкладываем траекторию будущего маршрута игры, чередуя белые и цветные крышки (здесь - 53 шт.)</p>	 <p>A photograph showing a path of alternating white and colorful bottle caps laid out on a piece of cardboard to form a game route.</p>												
3.	<p>Распечатать и вырезать этикетки-указатели.</p>	 <p>Three instruction cards for the game 'Eco-Cap' (ИГРА «ЭКО-КРЫШЕЧКА»):</p> <table border="1" data-bbox="1015 1469 1343 1626"> <tr> <td>ЗАДАНИЕ</td> <td>+1</td> <td>x2</td> <td>↑↑↑↑</td> </tr> <tr> <td>СТАРТ</td> <td></td> <td></td> <td>↑↑↑↑</td> </tr> <tr> <td>ФИНИШ</td> <td>+5</td> <td>⊗</td> <td>↑↑↑↑</td> </tr> </table> <p>ИГРА «ЭКО-КРЫШЕЧКА»</p>	ЗАДАНИЕ	+1	x2	↑↑↑↑	СТАРТ			↑↑↑↑	ФИНИШ	+5	⊗	↑↑↑↑
ЗАДАНИЕ	+1	x2	↑↑↑↑											
СТАРТ			↑↑↑↑											
ФИНИШ	+5	⊗	↑↑↑↑											

4.	<p>Наклеить на белые крышки указатели:  на большие цветные крышки: «+2», «+5», «x2», .</p>	
5.	<p>Наклеить на цветную бумагу указатели: «старт», «финиш», «задание», «Игра «Эко-крышечка».</p>	
6.	<p>Наклеить на картонную основу крышки, равномерно чередуя белые, цветные и большие цветные с наклейками. Сверху в центре приклеить название игры, в начале маршрута – указатель «старт», в конце маршрута – «финиш», снизу - «задание».</p>	
7.	<p>Распечатать лист с правилами игры.</p>	
8.	<p>Подготовить комплект заданий в соответствии с выбранной тематикой игры (кроссворды, загадки, ребусы, карточки, фотографии и др.)</p>	
8.	<p>Для учёта набранных баллов в игре можно использовать жетоны.</p>	

9.	Игровое поле готово. Ознакомьтесь с правилами и можно начинать игру «Эко-крышечка».	
----	--	--

Приложение 1

Правила игры «Эко-крышечка»	
1.	Универсальное игровое поле может быть использовано для проведения эколого-познавательных игр.
2.	Педагог или организатор заранее готовит комплект заданий (вопросы, загадки, ребусы) по выбранной теме и в соответствии с категорией участников.
3.	В игре могут участвовать как индивидуально от 2 до 5 человек, так и 2 - 3 команды по 3-5 человек в каждой.
4.	Возраст участников: 7-12 лет
5.	Право первого хода определяется жеребьёвкой.
6.	Каждый участник (команда) по-очереди кидает кубик и продвигается по маршруту в соответствии с выпавшим на кубике числом.
7.	Попадая на цветную крышечку, игрок получает какое-либо задание (вопрос, ребус, загадку). За правильный ответ участник набирает 5 баллов (жетонов).
8.	В ходе игры участники продвигаются вперёд по маршруту и набирают дополнительные баллы. Когда одна из команд дойдёт до финиша – игра заканчивается. Места распределяются по количеству набранных игроками баллов.

	Значение крышечек	Зачисление баллов
• белые	обычный ход	не начисляются
• цветные	выполни задание (вопрос, ребус, загадка)	<u>ответ верный</u> + 5 баллов (жетонов) <u>ответ не верный</u> - 1 балл (жетон)
• большие	счастливый случай   пропуск хода	+ 1 балл (жетон) + 5 баллов (жетонов) ваши баллы удваиваются не начисляются

Для заметок