

Картотека универсальных игр в центрах активности

Имея под рукой универсальные заготовки, воспитатель всегда сможет увлечь детей интересной и полезной деятельностью.

На детском совете после общих обсуждений воспитатель презентует задания и материалы для центров активности. После этого дети закрепляют свой выбор либо на планере выбора, либо применяем переносное пособие «чемодан интересных дел» а и расходятся по центрам.

Какими способами можно поддержать детский интерес в центрах активности?

Для этого, на наш взгляд, необходимо учитывать следующие моменты:

- работа в центрах является прямым продолжением обсуждений на детском совете (утреннем круге);
- деятельность в центрах – это разные пути решения проблемной ситуации, обсуждаемой на совете;
- задания в центрах – это чаще всего задания деятельностного типа, позволяющие в практических ситуациях применить новые знания, собственный опыт, творчество;
- детям необходимо понимать важность выполняемой работы, пользу работы для себя и для других



Ролевая универсальная игра «Планируем вместе»

Участие детей в совместном планировании предстоящей деятельности - требование ФГОС ДО. Целью игры «Планируем вместе» является формирование у воспитанников навыков совместного планирования. Игра позволяет детям предлагать интересные идеи для работы в центрах детского творчества в рамках тематического проекта.

Ход игры

Детям предлагаются на выбор карточки-роли: ученый, спортсмен, художник, музыкант, эколог, мама, папа, врач и т.д. Количество карточек – ролей может варьироваться в зависимости от темы проекта, возраста детей.



В игре дети поочередно с позиции выбранной ими роли предлагают идеи для проекта. Что интересно было бы узнать, к примеру, спортсмену или математику по теме проекта, чем бы они могли помочь, что предложить? Все идеи принимаются и фиксируются педагогом. Играть можно на детском совете со всей группой или в малых группах. В малых группах планирование проходит продуктивнее. Так, от игры к игре количество детских инициатив увеличивается, они становятся все интереснее. Свои идеи дети реализуют в центрах детской деятельности.

«Чемодан интересных дел!»

Количество игроков: от 1 до 10

Время игры: 10 - 30 минут.

Чемодан приглашает отправиться в увлекательное путешествие по самым разным темам проектов. А темой могут стать животные, птицы, рыбы, растения, путешествия, времена года и т.д. В чемодане - двухсторонние карточки, кубик с 6-ю гранями и песочные часы, отмеряющие 10 секунд. Правила очень просты. Смотри на карточку 10 секунд и всё запоминай. Кубик бросай, номер на кубике - вопрос, на который скорей отвечай. Если ответил правильно - карточку забирай. Собрал больше всех карточек - победитель! Пример карточки для игрового проекта

«Магазин игрушек»

1. Сколько детей в магазине?
2. Что на голове у продавца?
3. Какие игрушки лежат в бочках?
4. Что купила девочка в сиреневой куртке?
5. С чем играет мальчик, сидящий на полу?
6. Назови 5 игрушек, которые продаются в магазине.



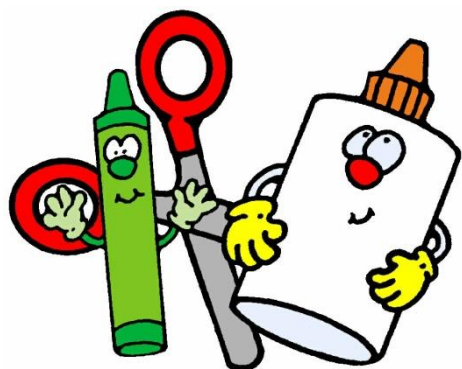
«Фабрика игр»

На планере можно запланировать изготовление настольной игры, к любому тематическому проекту, теме недели (настольную игру с игровым полем, фишками и кубиком). Дети планируют день, рисуют схемы, маршрутные листы изготовления игры.

Воспитатель предлагает детям материал для игрового поля, набор шаблонов-ходов, иллюстрации, соответствующие теме проекта, из которых дети создают игру, придумывают задания. Задания могут располагаться как на игровом поле, так и отдельных карточках, которые также оформляют дети.

Примерный вариант презентации задания: Чемодан интересных дел предлагает вам сделать свою игру. Хотели бы вы этим заняться? Тогда я предлагаю открыть в центре «Познавайка» Фабрику игр! Что потребуется для этой работы? Я для вас приготовила картинки, которые могут понадобиться для игры, а все остальные необходимые для работы материалы вы найдете в центре.

Материалы: цветная бумага, шаблоны, заготовки, тематические иллюстрации, фломастеры, клей, ножницы.



Центр природы и экспериментов!

Задачи центра: формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о малой родине и Отечестве, традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях её природы, многообразии стран и народов мира.

Содержание центра:

Для успешной работы в центре необходимы различные материалы:

коллекции, гербарии, макеты, познавательная литература, наборы тематических иллюстраций, игры на познавательные темы;

природный материал (камешки, песок, семена, ракушки, шишки, кора дерева, сухоцветы, ветки деревьев и др.);

приборы (микроскоп, лупы, компас, пипетки, зеркала, различные виды весов); посуда для проведения экспериментов (ёмкости, подносы, мерные ложки, стаканчики, трубочки, песочные часы, воронки, тарелки, ситечки);

материалы для работы и экспериментов (виды бумаги, виды ткани, пластмассовые предметы, деревянные предметы, металлические предметы, пищевые и непищевые красители, соль, сахар, мука, крахмал, чай, масло растительное, контейнеры для льда, трубочки, мыльные пузыри, воздушные шары, вертушки, различные фонарики, зеркала, цветные стёклышки, мешочки с лавандой, с ромашкой, с сосной, освежители, ароматические масла, свечи, пробники духов, тестеры, разные магниты, скрепки, металлические предметы;

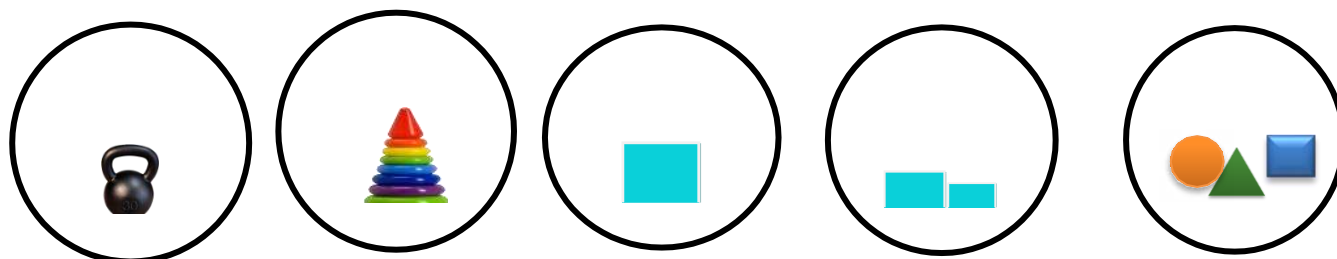
алгоритмы проведения опытов в схемах и картинках, картотека различных опытов и экспериментов; календари природы; глобус, заготовки для мини-книжек, паспортов; тематические карточки и задания; дневники наблюдений; резиновые перчатки, фартуки.

Юные исследователи!

Педагог сообщает детям о том, что течение всего проекта в Центре науки и природы будет открыта научная лаборатория по изучению объектов по теме проекта. Дети, которые будут изучать объекты, т исследователями. Кто такие исследователи? Исследователи – это люди, которые подробно занимаются исследованием чего-либо. Результаты исследований нужно будет зафиксировать в Карте исследований, где необходимо указать размер, цвет, вес, форму объекта. другие признаки.

Любой интересующий ребенка объект окружающего мира можно исследовать по признакам. С именами признаков необходимо познакомить детей заранее и договориться о том, как будет выглядеть значок каждого признака. Детям

предлагаются карты с признаками. Дети проводят исследование выбранного объекта по признакам и зарисовывают информацию в карту, затем составляют рассказ-характеристику объекта по признакам. Ребенок самостоятельно или с помощью взрослого определяет, по каким признакам можно охарактеризовать тот или иной объект. Например, к описанию фруктов в корзине подойдут следующие признаки: вес, цвет, размер, количество, форма.



Основные этапы ознакомления с именами признаков

<p>1 этап</p>	<p>Создание условий для сосредоточения ребенка на определенном имени признака. Осуществляется поиск значений этого признака. Используются в речевых оборотах «объект», «имя признака», «значение имени признака». Например: ознакомление с именем признака «влажность». Воспитатель предлагает детям поискать имя признака «влажность» и увлеченно длительное время «ищет» значение признака «влажность» в ближайшем окружении с детьми.</p>
<p>2 этап</p>	<p>Проверка степени понимания детьми различий «имя признака» и «значение имени признака» в конкретных ситуациях. Например: ознакомление с именем признака «влажность». Исследуем руками сухую ткань и понимаем, что полотенце по влажности сухое.</p>
<p>3 этап</p>	<p>Воспитатель вместе с детьми обсуждают, как изобразить схему данного имени признака и создают значок признака. Воспитатель предлагает «разгадать» вопрос, который задает эта схема (значок) к объекту. Например: ознакомление с именем признака «влажность». Изображается капля (или какой – либо другой значок) и от этого имени этого значка вопрос: «Какой объект по влажности?». Глядя на значок, дети сами задают вопрос к любому выбранному объекту.</p>
<p>4 этап</p>	<p>Постепенно дети самостоятельно используют значок для выяснения данного признака в окружающем мире. Дети понимают, что данный признак есть у всех объектов окружающего мира и его можно исследовать.</p>

Имена признаков (вырезать).

Звук



Рельеф



Части Целое



Количество



Место



Температур



Влажность



Вес



Цвет



Вкус



материал




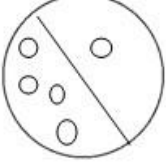



















Действие



Время

Данный вариант предполагает усложнение в характеристике объекта по признакам. Детям предлагается матрица, которую необходимо заполнить. Матрица-это вид морфологической таблицы, которая содержит характеристику объекта по признакам. Работая с матрицей, дети учатся анализировать, схематически представлять информацию. Анализируя объект (кастрюлю), дети определяют, из каких частей она состоит, какого цвета каждая часть, какие части по размеру и т.д.

Объект	Часть-целое 	Цвет 	Размер 	
				
				
				
				

Об объекте исследования договариваются заранее либо ребенок самостоятельно его выбирает. Воспитатель может зарисовать признаки, а дети по представленным признакам отгадывают объект. В последующем такие задания дети сами смогут создавать друг для друга в паре, либо команда команде. Имена признаков можно менять в зависимости от объекта.

Изображение объекта	Имя признака	Имя признака	Имя признака	Имя признака

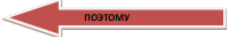
Почемучки

Данная игра – это один из вариантов интеллектуального тренажера, помогающего устанавливать причинно-следственные связи происходящих в мире событий. К игре разработан шаблон и набор картинок. Дети подбирают картинки, которые помогают объяснить причину, используют при этом слово «потому что» или следствие при помощи слова «поэтому». Картинки можно подбирать под проект.

Пример заполненной таблицы

 Мальчик моет руки	потому что ...	
 Дети переходят дорогу	потому что ...	

Шаблон для работы:

ПРИЧИНА	 	СЛЕДСТВИЕ
ПРИЧИНА	 	СЛЕДСТВИЕ

Создание макетов

Макетирование-это создание объемных композиций из разнообразных материалов, способствующее расширению представлений об окружающем мире. Макеты условно можно разделить на макеты-модели и макеты-карты с разметкой на них разных объектов. Последовательность создания макета: погружение в тему проекта, сбор материалов, составление плана-зарисовки (что, где будет размещено, из чего можно сделать элементы макета). Макет, созданный в центре познания, в последующем станет привлекательным средством для игры, особенно режиссерской.

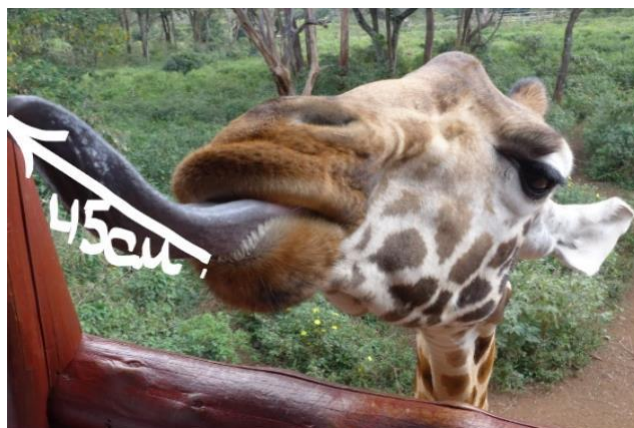
Материалы: бумага, картон, коробки, ткань, мех, природные материалы, пенопласт, фоновые картинки и др.



«Говорящие картинки»

В центре активности педагог предлагает детям несколько фотографий (иллюстраций) по задуманной теме. Дети стараются извлечь максимальное количество информации из просмотренного материала и рассказать другим на итоговом сборе, договорившись об очередности выступления. Можно из данных фотографий сделать коллаж. Количество снимков (иллюстраций) можно варьировать, но стараться предлагать не менее пяти иллюстраций. Фотоснимки (иллюстрации) можно на следующий день использовать в центре речи - составить историю, сказку, загадки и т.д. **Материалы:** иллюстрации, карандаши, бумага для записей.

Примеры «говорящих» картинок:



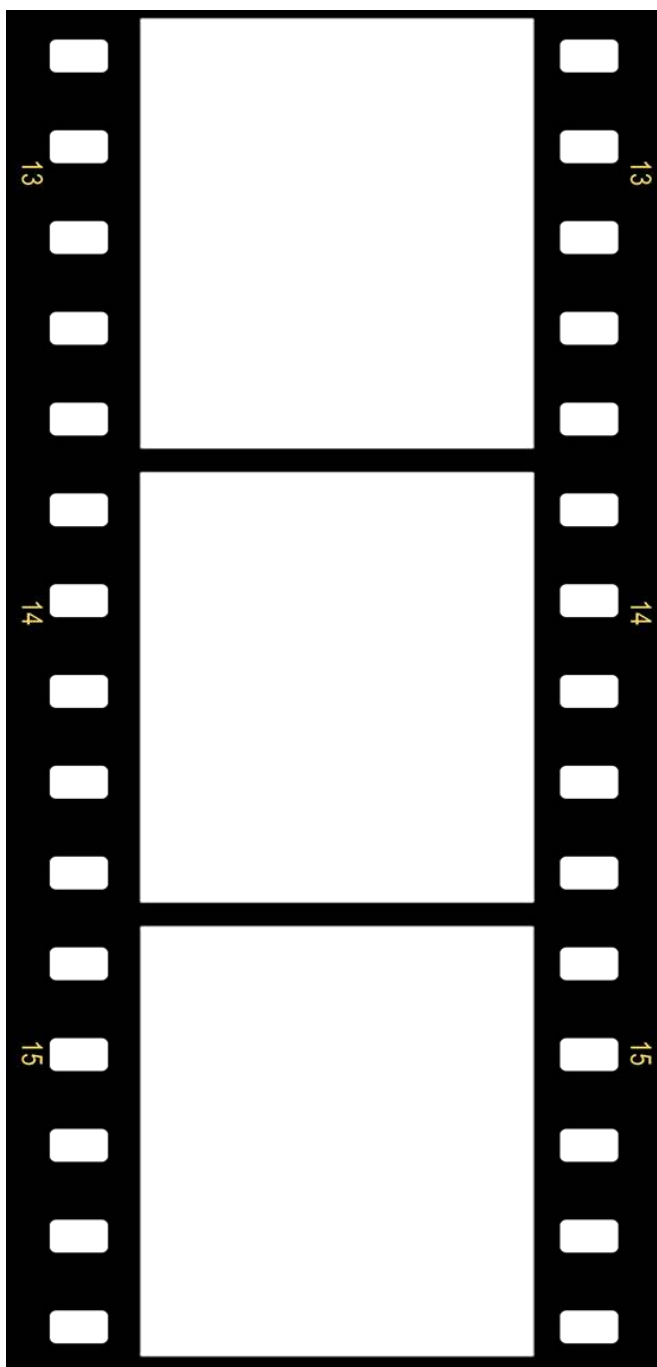
Лента времени

Данное задание тренирует детей в определении последовательности событий.

Воспитатель

предлагает детям ленту и набор картинок. Задача: расположить картинки в правильной последовательности и объяснить свой выбор. Наборы картинок можно подбирать к темам проектов. Это могут быть этапы роста растений, циклы жизни бабочек, птиц, эволюция древних животных, познавательные истории и др.

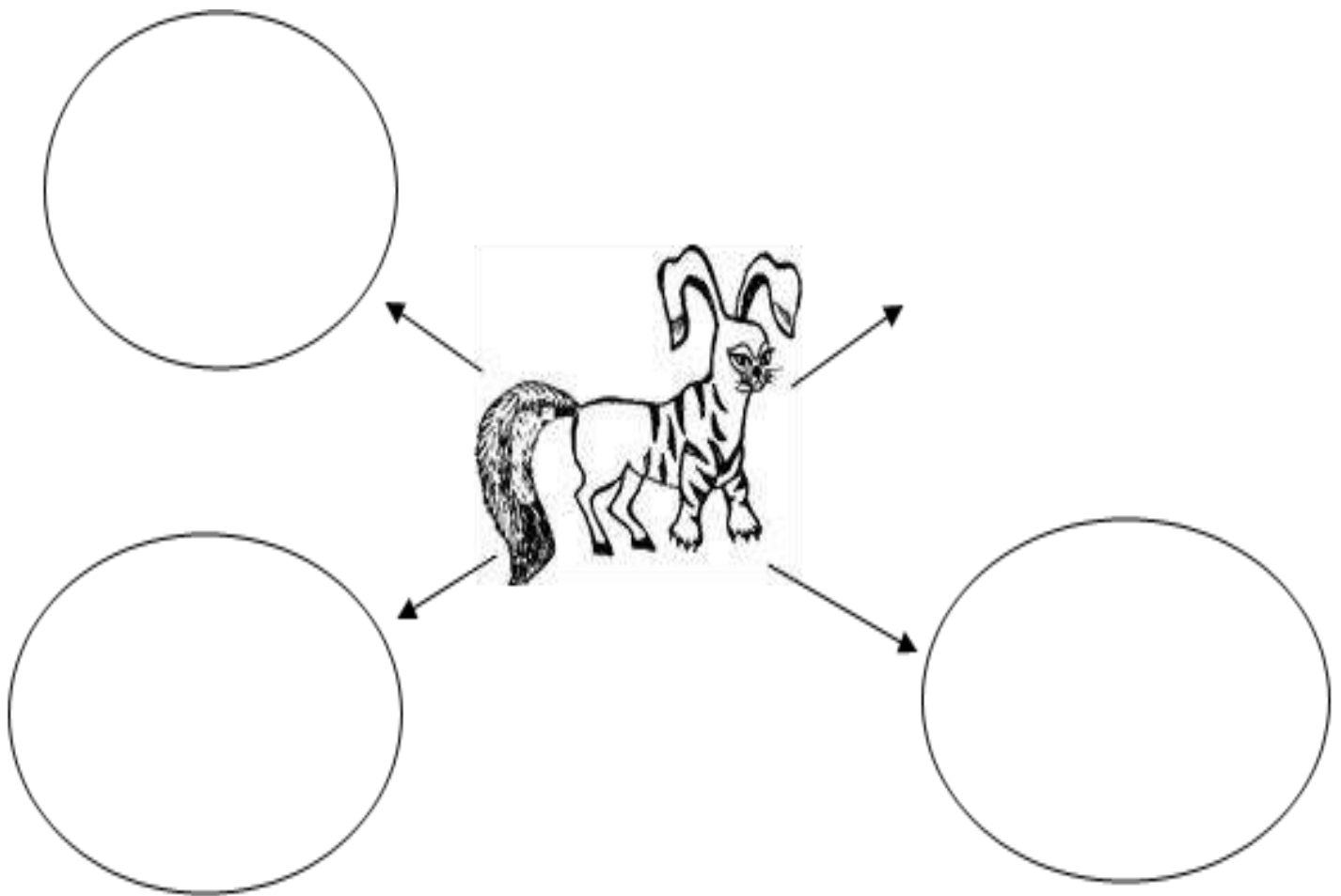
Материалы: шаблон ленты с держателями-липучками, тематические картинки.



Фоторобот

Данное упражнение способствует закреплению частей объектов живой природы. Перед детьми картинка по типу «фоторобота» (фантастический объект, созданный путем соединения частей разных животных, птиц, бытовых приборов и т.д.). Задача детей - определить все объекты, из которых составлен образ. Воспитатель готовит галерею картинок, из которых дети самостоятельно составляют фоторобот. Придумывают ему название. На итоговом сборе презентуют его детям, просят отгадать, из каких объектов он составлен. Можно оформить задание как карточку: в центре фоторобот, вокруг по типу солнышка – объекты-дарители.

Материалы: заготовка для паспорта, карандаши, ручка, иллюстрации, линейка для измерения и т.д.



Разведчики

В центр науки и природы воспитатель помещает сюжетную или пейзажную картину и набор картинок с изображением объектов живой природы. Дети из множеств картинок должны выбрать те, которые характерны для места, изображенного на картине, и найти ей место. Если ребенок ошибается, то вместе с другими участниками нужно придумать ситуацию, оправдывающую ошибочный выбор.

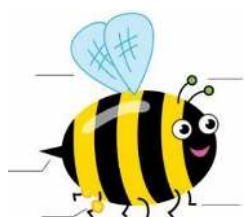


Изучи строение

Воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть изучаемый объект и наклеить к основным частям объекта названия. Названия заранее вырезать.

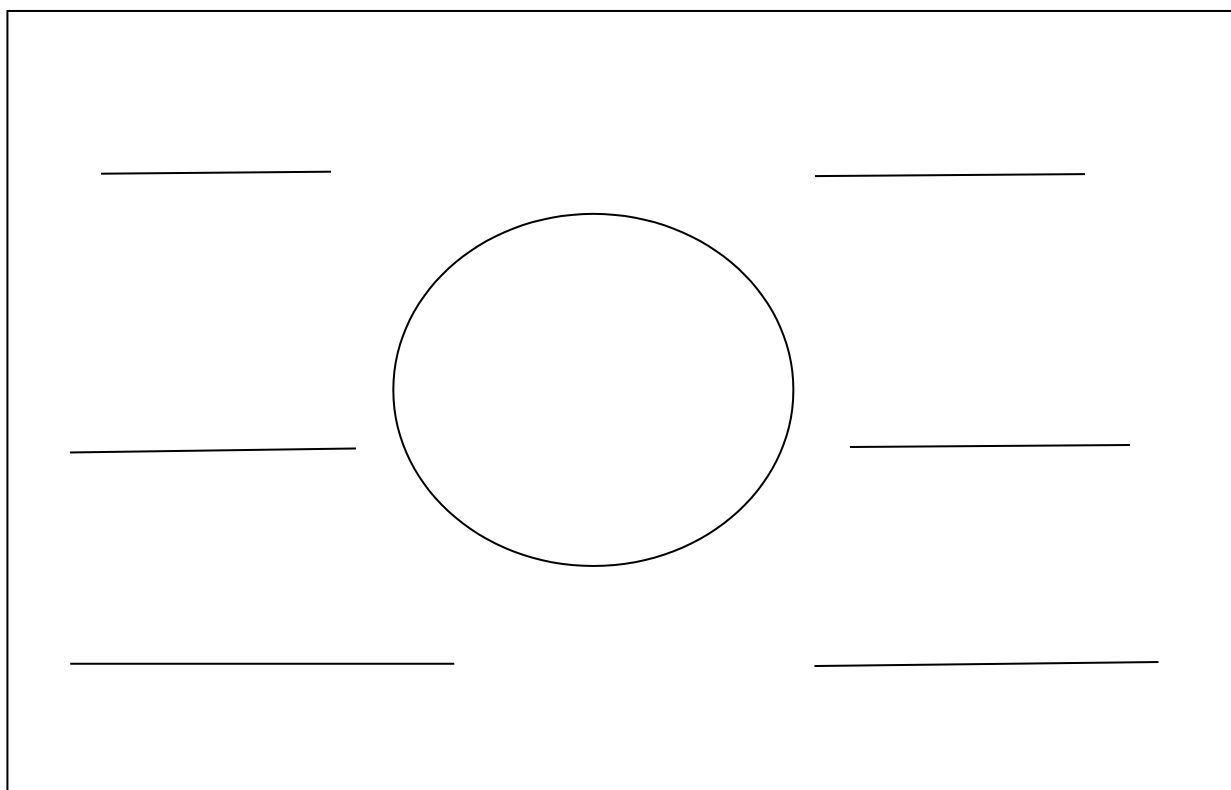
Материалы: шаблон схемы со строением объекта, карточки со словами, клей, ножницы.

Задание: вырежи названия частей пчелы (любого объекта) и размести их в правильном месте.

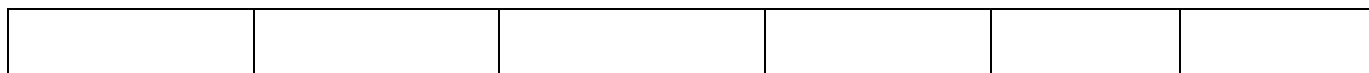


Шаблон схемы-карточки

Схема строения__



Карточки для слов



Сумка ученого

Сумка ученого содержит:

- 2 книги простых научных экспериментов
- Защитные очки
- Лабораторный халат с надписью на рукаве или кармане «Ученый»;
- Лист для зарисовки алгоритмов экспериментов

Сумка ученого находится в центре науки и природы. Дети могут заниматься с ней в центре или брать домой на 2-3 дня, знакомятся с экспериментами, собирают с родителями

материалы для проведения экспериментов и проводят их дома. Через несколько дней ребенок приносит сумку в группу и проводит эксперименты для одноклассников.

Материалы: сумка, познавательные книги, материалы для экспериментов.



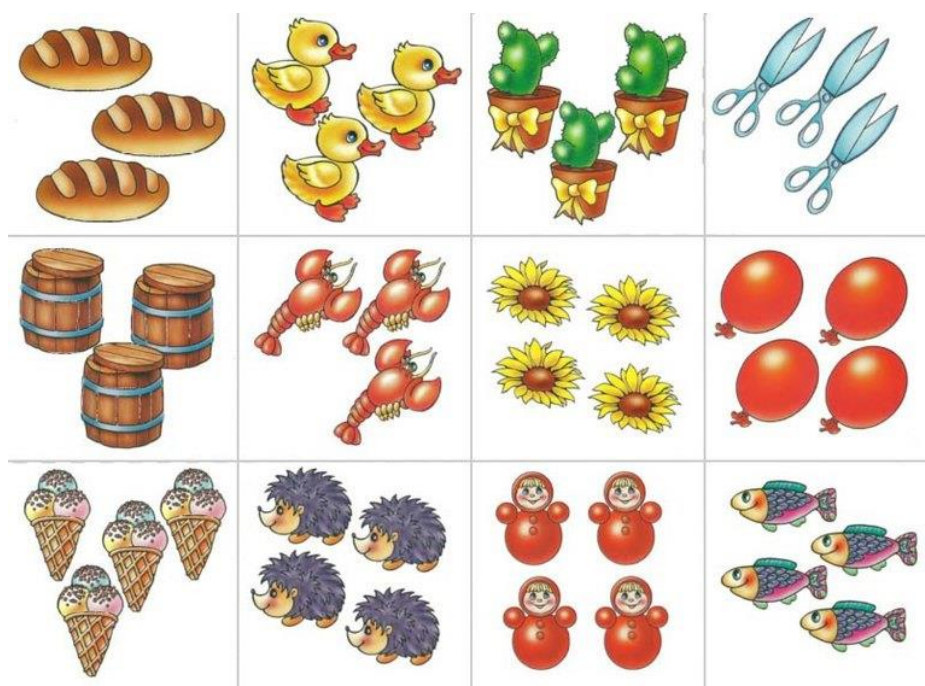
Математические истории

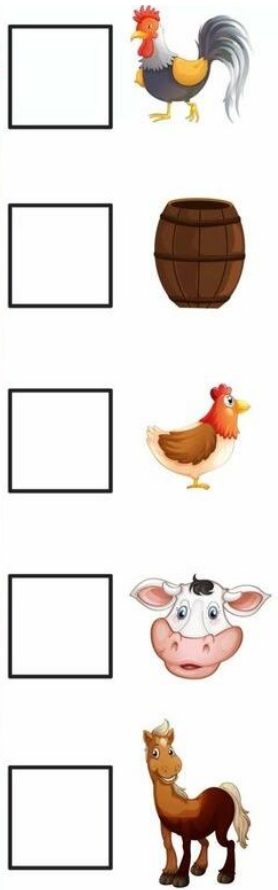
Задачи центра: Формирование первичных представлений об объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.).

Задания в данном центре предполагают деятельность в рамках традиционных направлений по формированию у детей математических представлений: количество и счет; величина; форма; число и цифра; ориентировка во времени и пространстве.

Математические карточки «Посчитай-ка»


Детям предлагается сюжетная картинка по теме проекта. Необходимо произвести подсчет объектов, изображенных на картине. Вариантов карточек «Посчитай-ка» существует большое количество:











1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



	<p>12345678910</p>		<p>12345678910</p>
------------------------------------------------------------------------------------	--------------------	------------------------------------------------------------------------------------	--------------------

	<p>12345678910</p>		<p>12345678910</p>
	<p>12345678910</p>		<p>12345678910</p>
	<p>12345678910</p>		<p>12345678910</p>

Математическая карта

В центре математики воспитатель предлагает детям провести математические расчеты по математической карте. Карта – это своего рода путеводитель по тематическому проекту (парк проекта). Она создается заранее в центре науки и природы или изо. Виды математических расчетов: измерить расстояние от объекта к объекту, посчитать количество заданных объектов, сравнить, определить стороны света по компасу, составить задачу и т.д. Все расчеты оформляются в математической ведомости, блокноте, планшете и др.

Работу с картой можно организовать в два этапа:

1. Создание карты, которая составляется с учетом темы проекта. Например, по теме весны на карте изображены объекты весеннего леса: деревья, берлога с медведем, муравейник и т.д. По теме «Мой город» дети оформляют на ватмане городскую среду.

2. Работа с картой.

Детям предлагается посчитать и записать количество объектов, расстояние между предлагаемыми объектами при помощи линейки или других мерок, сделанных детьми и воспитателем, выполнить задания на ориентировку в пространстве (пройти от контрольной точки 2 шага на север, налево 3 и т.д. И в результате определить заданный объект. Можно включить задания на определение формы, величины объектов.

Пример карты:



Материалы: ватман, карандаши, подборка иллюстраций, клей, ножницы, линейка.

