Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №25 «Ромашка»
г. Нефтеюганск

Сборник методических работ и педагогических идей.

Автор-составитель – Алыпов Е.Л.

ВВЕДЕНИЕ

Методическая работа в дошкольном образовательном учреждении - основа формирования педагогического опыта, его накопления, оценки и распространения, поэтому качество методической работы педагога во многом определяет и качество образовательного процесса в целом. Отбор лучших работ и материалов педагогических идей способствует решению профессиональных задач, создающих основу повышения профессиональной квалификации педагога, воспитателя, и содействует, тем самым, инновационному развитию образовательной организации.

Разработанный Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования отвечает новым социальным запросам, в которых большое значение уделяется работе с родителями. В своё время К.Д. Ушинский отмечал, что «семья и детский сад – это два общественных института, которые стоят у истоков нашего будущего, а эффективность образовательного процесса повышается, если взаимодействие педагога с родителями строится на основе партнерских отношений». И данный методический сборник предназначен как для педагогов, так и для родителей.

В сборник включены работы, отражающие основные педагогические идеи, рассчитанные, в том числе, на партнерские взаимоотношения педагога с родителями. Основной целью создания сборника является вовлечение семьи в единое образовательное пространство. В этой связи решаются следующие задачи: объединить усилия семьи и дошкольного образовательного учреждения для развития и воспитания детей; создать атмосферу взаимопонимания, общности интересов, позитивный настрой на общение и доброжелательную взаимоподдержку родителей, воспитанников и педагогов ДОУ; активизировать интерес родителей к воспитанию детей, поддержать начинания родителей в их собственных педагогических возможностях.

В статьях представлен педагогический опыт, раскрывающий вопросы организации досуговой деятельности, проведения театрализованных занятий по конструированию и робототехнике, организации игр на

ассоциации, развития конструкторской мысли у дошкольников, знакомства с инновационными играми и др.

В сборнике также отражены вопросы обучения шахматной грамотности. Мастер-класс «Как помочь ребенку научиться играть в шахматы» поможет родителям узнать некоторые педагогические секреты. А статья «Деятельность родителей как участников образовательного процесса в организации решения шахматных задач» сориентирует взрослых в решении данной проблемы. Квест-игра «Путешествие по шахматной стране» поможет закрепить навыки полученных знаний.

ТЕАТРАЛИЗОВАННОЕ ЗАНЯТИЕ ПО LEGO-КОНСТРУИРОВАНИЮ «ИГРАЕМ СКАЗКУ»

Целью данного занятия является знакомство с особенностями строения конструкций из LEGO по рисунку, способами крепления кирпичиков при наращивании рядов постройки в высоту; развитие речевой активности и воображения.

Материалом для проведения занятия послужат рисунки построек (в наборе), карточки со схемой постройки и корзинки с LEGO-кирпичиками для практической работы, демонстрационный стол.

Предварительная работа: лексическое знакомство со словами «ветшать», «искусно»; правила сборки высоких и низких конструкций; безопасные приёмы работы с лего-кирпичиками.

Ход занятия рассчитан на вовлечение воспитанников в театрализованный мир сказки. Расставленные стульчики в кабинете должны напомнить детям атмосферу театрального представления. Заранее приготовленный демонстрационный стол – сцену. Звенит последний звонок. Как только дети расселись, педагог рассказывает и (пока ещё) сам обыгрывает сказку:

«В одной дальней стране вот уже много лет одиноко стоит крепость. Кем и когда она была построена, никто не знает. Время шло, крепость ветшала, лишь чёрная башня возвышалась над её стенами. Темными вечерами казалось, что купол башни касается ночного неба. Холодные звёзды тускло освещали очертания древних строений. Всё вокруг выглядело настолько неприветливо, что любого, кто оказывался в этих местах, охватывал страх.

Но эта крепость приглянулась Привидению. Как только наступала ночь, Привидение прилетало к полуразрушенным стенам. Оно один раз облетало вокруг крепости, другой, третий. Когда Привидение чувствовало себя в безопасности, то опускалось на купол башни и ложилось спать.

Как-то из соседней деревни в крепость забралась Собачка. Завидев спящее Привидение, она начала негромко лаять:

–Гав!

Лай оказался слишком тихим и ничуть не потревожил Привидение. Тогда осмелев, Собачка залаяла громче:

– Гав! Гав!

Привидение проснулось, осмотрелось по сторонам и, ничего не обнаружив, продолжило свой сон. Да и как было заметить Собачку, если она искусно пряталась за одиноким деревом.

Совершенно осмелев, Собачка залилась громким лаем:

– Гав! Гав! Гав!

Увидев нарушителя спокойствия, Привидение разозлилось и начало гоняться за Собачкой. Один раз прогнало Привидение глупую Собачку вокруг крепости, другой, третий, пока та с визгом не убежала в свою деревню.

У Собачки в деревне был друг Утёнок. И стала она рассказывать ему о том, что с ней произошло.

– Вот это да! – восхищался Утёнок подвигами своего друга. – Пойду и я напугаю Привидение.

Отправился Утёнок к крепости, и что-то страшновато ему стало. Добрался он до одинокого дерева, спрятался за ним и начал тихонько крякать:

– Кря!

Кряканье оказалось слишком тихим и ничуть не потревожило Привидение. Тогда Утёнок крякнул громче:

– Кря! Кря!

Привидение проснулось, осмотрело всё по сторонам и, ничего не обнаружив, продолжило свой сон.

Тогда Утёнок, осмелев, начал громко крякать:

– Кря! Кря! Кря!

Увидев Утёнка, Привидение начало гоняться за ним. Один раз прогнало Привидение глупого Утёнка вокруг башни, другой, третий, пока тот не убежал и не скрылся в своей деревне.

Сильно рассердилось Привидение на непрошенных гостей. А тут ещё пролетевшая ракета ярко осветила деревню, одинокое дерево, крепость с её башней и само Привидение.

Разгневалось тут Привидение, схватило крепость и башню и унеслось в другую страну, туда, где больше ему никто не мешал спать.»

Под рукой у педагога находятся постройки всех декораций (см. Приложение): крепость, башня, одинокое дерево (яблоня, сосна), ракета. А также герои сказки: Привидение, Собачка и Утёнок. Появление на сцене каждого персонажа обыгрывается педагогом. Может случиться так, что во

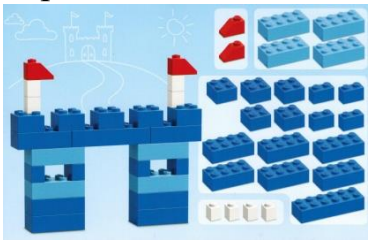
время «спектакля», кому-то из детей захочется поучаствовать, дайте ему такую возможность. Поверьте, ребёнок ничем не навредит вашему действу. По окончании сказки обязательно поаплодируйте героям.

Итак, дети уже готовы к следующему этапу работы. Выясните у них, кто является главным героем сказки и почему. Почему сказка не страшная, хотя начало её зловещее. И задайте главный вопрос: хотели бы дети сами поучаствовать в этой сказке? Если да, то кто будет строить крепость, башню, собачку, утенка, дерево, ракету? Если для воспитанников постройка декораций лишь первые шаги в лего-конструировании, то разделите их на пары. Вместе вспомните, с чего начинается постройка (с нижнего ряда). На чём будет стоять ваша работа (на плато). Сколько рядов у вашей постройки и т.д. Для создания постройки у детей уходит всего несколько минут (4-5). Обращайте внимание на тех, у кого постройка затягивается, помогите им разобраться в этой причине. Главные герои готовы, декорации - готовы. Приглашайте детей на их сказку. Авторские слова читайте сами, а дети пусть становятся артистами. Не стоит переживать, если в чем-то дети допустят ошибку. Рядом с ними опытный режиссёр-постановщик. Удачи Вам!

Приложение

1. Привидение

2. Крепость

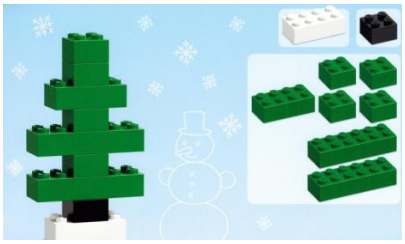


3. Башня

4. Утёнок

5. Дерево

6. Ракета



7. Собачка

ИГРЫ НА АССОЦИАЦИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ЗАНЯТИЯХ ПО РОБОТОТЕХНИКЕ

Сегодня существует несколько образовательных решений, позволяющих с раннего возраста начать знакомство детей с робототехникой, которая, в свою очередь, неразрывно связана с механикой. Игры на ассоциации – это одна из значимых составляющих занятия по робототехнике. Ассоциацией называют сформированную и закрепленную в сознании человека взаимосвязь предметов, явлений, образов. В результате этой взаимосвязи при упоминании одного образа в памяти всплывает множество других, так или иначе относящихся друг к другу. Игры на ассоциации помогают создавать такие взаимосвязи, поскольку они полезны человеку в любом возрасте, а тем более – в дошкольном, так как в процессе игровой деятельности активно развивается познавательная сфера. Связывая образное и логическое мышление, игры на ассоциации дают хороший толчок для повышения интеллектуального развития. Кроме того, игры на ассоциации развивают память, внимание, воображение, словарный запас, коммуникативные навыки ребенка.

Особенно полезны игры на ассоциации для детей с разными формами нарушений развития. Существует огромное количество вариации ассоциативных игр. Правила их таковы: один участник называет любое слово (либо показывает карточку, предмет), другой игрок называет в ответ своё слово – ассоциацию (то, что пришло ему в голову сразу после услышанного или увиденного). Уровень сложности игры регулируется в зависимости от возраста игроков и их способностей. При игре с

дошкольниками достаточно будет одного звена цепочки «образ – ассоциация». Пусть дети попробуют для начала подобрать ответы на самые простые слова и картинки, знакомые им по опыту.

Ассоциативные игры могут быть **вербальные, образные и предметные.** Вербальные – ассоциации на слово, образные – ассоциации на образ, в игре используются карточки или пантомима, предметные – ассоциации на демонстрируемый предмет.

Ассоциации можно создавать:

по сходству (подобию). Инструкция: «Я назову предмет, а ты назови, на что он похож». Например, солнце – одуванчик, арбуз – мяч, лампочка – груша, фонтан – дождь, шестеренка – колесо и т.д.;

по противоположности (контрасту). Инструкция: «Я назову слово, а ты быстро подбери противоположное по значению». Например, горячо – холодно, весело – грустно, высокий – низкий, хороший – плохой, чёрный – белый и т.д.;

по пространственно-временному признаку: зима – холод, осень – листопад, стол – стул, деталь - конструктор и т.д.;

по причинно-следственному признаку: туча – дождь, вода – мокрый, лампа – свет, кирпичики - дом и т.д.

Примеры вербальных игр:

1. «Цепочка ассоциаций»

Каждый участник должен придумать ассоциацию на слово, сказанное предыдущим игроком, создавая цепочку без повторений. Если в игре участвуют двое, они продолжают цепочку по очереди. Например, небо – дождь – земля – трава – цветы – бабочка – стрекоза и т.д.; Конструктор – инструкция – схема сборки – образец – поделка и т.д.

2. «Цветочек ассоциаций»

Первое слово – сердцевину цветка – называет ведущий, остальные участники по очереди придумывают ассоциации к этому слову, создавая лепестки. Чем больше лепестков, тем красивее получается цветок. Например, машина – руль – дверцы – багажник – фары – колеса – заводится – едет – возит и т.д.

3. «Объясни ассоциацию»

Нужно не просто придумать ассоциацию на заданное слово, но и объяснить, почему именно эта ассоциация подходит. Например, окно – стена (окно расположено на стене), автомобиль – дорога (автомобиль едет по дороге).

4. «Что на что похоже»

На что похож ручеек? (на ленту, змейку, зеркало). На что похож ёжик? (на мячик, колобок, клубочек, щётку). На что похоже солнышко? (на шар, мяч, яблоко, одуванчик, апельсин).

Примеры образных игр:

1. «Шарик»

Дети представляют себя воздушными шариками. Они постепенно наполняются воздухом, поднимая руки вверх и надувая щеки. Но вот шарик лопнул. Дети медленно расслабляются и потихоньку опускаются на пол, произнося звук «ш-ш-ш».

2. «Берёзки»

Дети изображают деревья в разное время года, следуя словам педагога: Лето. Березки разговаривают друг с другом, шелестят листочками, помахивают веточками.

«Осень»

Облетают листья на деревьях, все чаще дует сильный, порывистый ветер, который качает деревья из стороны в сторону, листья опадают.

«Зима»

Веточки на берёзах дрожат от холода, прогибаются под снегом к земле.

«Весна»

Снег тает, ветви поднимаются вверх, набухают почки, и из них появляются листочки.

3. «Профессии»

Дети разбиваются на пары, показывают выразительными движениями друг другу по заданию ведущего весёлого и грустного водителя, дирижера, дворника, строителя, имитируя движения, характерные для людей данной профессии. Один ребенок показывает грустного человека другой – веселого, дети каждый раз меняются.

Примеры предметных игр:

1. Игра «Что внутри»

1 вариант. «Угадай-ка»

Ребенок засовывает руку в мешочек, ощупывает предметы. Взяв предмет в руку, ребенок должен назвать его или описать. Педагог помогает ребенку рассказать о предмете, задавая вопросы о предмете. Например, он круглый? гладкий? большой? маленький? Если ребенок называет предмет, то его достают из мешочка.

2 вариант. «Найди предмет»

Дети уже знают, какие предметы в мешочке. Педагог называет предмет, ребенок должен его найти его, не смотря в мешочек.

3 вариант. «Назови детали (фигуру)»

Положить в мешочек детали конструктора или геометрические фигуры. Ребенок, доставая, должен назвать их.

4 вариант «Счет»

Вытаскивая из мешочка предметы и обратно складывая их, вести счет.

2. Игра «Опиши, мы отгадаем»

1 вариант. Ребенок выходит за дверь, а остальные составляют описание одного предмета (фигурки, детали конструктора, овощи, фрукты и т.д.), когда водящий возвращается, дети рассказывают о характерных признаках предмета, который надо узнать и назвать.

2 вариант: Ребенок рассказывает детям о любом предмете, не называя его. Дети должны отгадать, что за предмет был загадан.

Игры на ассоциации на занятиях по робототехнике способствуют обогащению словарного запаса ребенка новыми техническими терминами, в повседневной жизни встречающимися довольно редко. И по этой же причине бывает сложно объяснить дошкольнику назначение какой-либо детали конструктора. С самых первых занятий ребенок знакомится с довольно большим количеством названий деталей: мотор и ось, зубчатые колеса, промежуточное зубчатое колесо, понижающая и повышающая зубчатая передача, шкивы и ремни, датчики наклона, расстояния и т.п.; блоки, кулачки, рычаги и так далее, и так далее. Поэтому задача педагога помочь ребенку быстро запомнить название детали, которая остается в памяти малыша и постепенно входит в его лексикон.

Рассмотрим, как с помощью набора LEGO «Первые механизмы» можно познакомить ребенка среднего дошкольного возраста с понятием зубчатое колесо (шестеренка), зубчатая передача, ременная передача. Уже было сказано о том, что одним из проверенных на практике способов является игра в ассоциации. Покажите ребенку шестеренку и спросите: «На что это похоже?» Скорее всего, одним из вариантов ответа детей, еще не владеющих данным термином, будет: «колесо». Действительно, шестеренка по своей форме напоминает колесо.

Акцентируем внимание на то, что у этого «колеса» есть зубчики. Объединяем оба понятия: «колесо с зубчиками» и объясняем детям, что у

нас есть зубы, а у шестеренки они маленькие – поэтому называются зубчиками. И вместе с ребенком повторяем: «зубчатое колесо».

Следующим важным понятием в робототехнике является «механические передачи». Начать знакомство с новым понятием можно с загадки:

У него большая пряжка,
Ну, а сам он худ, бедняжка.
Носит папа целый день
Жесткий кожаный … *(ремень).*

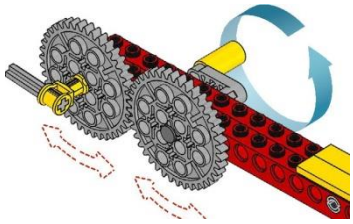
После того, как загадка будет разгадана, проецируем на доску изображение ремня.

Затем приводим ассоциации к слову «передача»: демонстрируем картинки с изображением передачи мяча в любой командной игре (волейболе, баскетболе, футболе), затем обращаем внимание на другой рисунок и выясняем, что показывают по телевизору? Добавляем картинки на доску.

После того, как разобрали каждое слово, можно прочитать «формулу» («РЕМЕНЬ» плюс «ПЕРЕДАЧА» равно «РЕМЕННАЯ ПЕРЕДАЧА») и объяснить, где она используется и для чего нужна.

Далее спрашиваем детей: «Как сделать так, чтобы шкивы вращались в разные стороны?» Для этого необходимо «перекрестить» резинку (ремень).

Сообщаем, что такая передача будет называться «перекрестная ременная передача».



По такому же принципу знакомим учащихся с зубчатой передачей. Вспоминаем, что у шестеренки есть зубчики и объясняем, что две и более шестеренок, соединенных между собой (выстроенных в ряд), мы можем назвать «зубчатой передачей».

А теперь подытожим. Игры на ассоциации для детей дошкольного возраста - одна из доступных применяемых форм на занятиях по робототехнике. Сами занятия помогают развивать усидчивость, целеустремленность, умение искать и находить альтернативные пути решения проблемы. Такие качества, в свою очередь, очень помогут и в школе, и дальнейшей жизни ребенка, помогут формировать творческую личность, готовой фантазировать и воплощать свои идеи в жизнь, наделенную пространственным и конструктивным мышлением.

ИЗ ЦИКЛА «БЕСЕДЫ С МОЛОДЫМИ РОДИТЕЛЯМИ»

Творческое начало заложено в каждом ребёнке. С раннего детства мы замечаем его стремления к простым, на первый взгляд, занятиям: рисованию, конструированию, лепке, изготовлению простейших поделок. Польза творчества доказана уже давно. Факт неоспоримый. А как развить

творческие способности ребёнка? С какого возраста необходимо заниматься развитием способностей? Кто должен этим заниматься (родители или педагоги)? Какой вид творческой деятельности предпочтителен для моего малыша? И так далее, и так далее. Пошли сплошные вопросы. Такое большое количество вопросов зачастую и сбивают с толку молодых родителей. Чем больше вопросов, тем больше сомнений. Попробуем во всём этом разобраться по порядку.

Не стоит забывать, что развитие творческих способностей ребёнка – процесс многогранный. Не можем мы сосредоточить развитие ребёнка только на одном каком-нибудь направлении, например, рисовании. Как быть с другими занятиями? Ответ утвердительный: тоже развивать. Кто будет этим заниматься? Конечно, родители. Но, уважаемые родители, здесь недостаточно записать ребёнка в платный кружок (или кружки) и ждать, когда творческий процесс завершится сам собою. Вам необходимо усвоить, что ваше участие в развитии ребёнка – значимый и важный аспект в достижениях и успешности малыша. И тогда ваша установка следующая: только «Я» и только совместно с ребёнком. Другого пути нет!

Для каждого детского возраста присущи свои особенности. И это необходимо учитывать на каждом этапе планирования той или иной деятельности.

Дети 3-4 лет быстро переходят к новым отношениям со взрослыми, сверстниками, с предметами окружающего мира. И главное в общении с ребёнком – заметить рост его достижений и ощутить радость переживаний успеха. Велика роль родителей, которые помогают освоить новые для ребёнка способы и приёмы творческой деятельности, показывают пример поведения и отношений (!).

Из специальной литературы известно, что память дошкольника 3-4-х лет непроизвольная, характеризуется образностью. Преобладает узнавание, а не запоминание. Хорошо запоминается только то, что было непосредственно связано с его деятельностью, было интересно и эмоционально окрашено. Тем не менее, то, что запомнилось, сохраняется надолго. Ребенок не способен длительное время удерживать свое внимание на каком-то одном предмете, он быстро переключается с одной деятельности на другую.

В 3-4 года дети пытаются соотносить то, что они видят, с тем, что трогают и берут руками. Отсюда повышенный интерес к новым вещам. Дети постепенно становятся усидчивыми, но им по-прежнему необходима частая смена видов деятельности.

Также не стоит забывать, что дети очень любознательны. Поэтому необходимо давать им возможность поэкспериментировать. Они должны учиться мыслить и находить правильные решения. Для них характерно стремление понять, как устроены окружающие предметы и для чего они предназначены. Следует обратить внимание на то, что дети сами часто комментируют предметы в соответствии с их игрой: «Это паровозик. Он синий. Он везёт свой груз на станцию. Там его ждут люди…»

Дети младшего дошкольного возраста любят общество сверстников. Многие замечали, как на прогулке дети быстро знакомятся: «Меня зовут Олег, а как зовут тебя?», и они уже вместе играют. При этом дети социально и эмоционально развиваются, учатся взаимодействовать с несколькими партнерами одновременно. Совместные игры способствуют дальнейшему социальному развитию детей.

Малыши очень гордятся тем, что они уже умеют. «Посмотри, как хорошо у меня получается! Это я сам сделал!» Детей в этом возрасте интересует даже не результат, а сам процесс – важно то, что они активны. И в этом их надо всячески поддерживать: развивать любознательность и интерес, приветствовать проявление увлечённости.

Наверное, обращали внимание на то, как дети активно любят включать в свою игру только что сделанные ими игрушки. Игра для них -самый важный вид деятельности, через который дети осваивают сложный, разнообразный мир. В играх они развивают свои естественные задатки – воображение, ловкость, проявляют эмоции, чувства, развивают интеллект, общение и др…

Безусловно, младшие дошкольники пока не способны без помощи воспитателя или родителей полностью реализовывать собственные замыслы, поскольку, во-первых, их замыслы не стабильны, во-вторых, конструктивно-изобразительный опыт небольшой. Однако возможность выбора материала детьми формирует у них творческий подход к созданию конструкции, который проявляется на начальных этапах в умении придавать своей работе индивидуальный характер.

Для творческой деятельности ребёнка безусловным условием является наличие «материала», при помощи которого он творит. Приведём пример. У всех детей сейчас большое количество игрушек. С некоторыми они играют время от времени, с другими уже скучно, к некоторым давно не подходят (они уже им не интересны).

По настоянию ребёнка покупаем очередной понравившийся конструктор «Эрудит», состоящий из 246 деталей, с мыслью, что и этот ненадолго. Но вот уже более двух месяцев ребёнок не выпускает его из рук. Что же в нём необычного? Что так привлекло?

Не секрет, что современные конструкторы способны увлекать не только малыша, но и взрослого. И все мы, мамы и папы, дедушки и бабушки, не исключение. По просьбе ребёнка собираем понравившиеся ему модели из альбома. Просим его оказывать нам посильную помощь: придержать деталь, чего-то не хватает в конструкции, какая-то непрочная поделка и т.д. В итоге всё получается. Ребёнку нравится его модель, о чём свидетельствуют его похвалы в свой адрес: «Это я сам сделал!»

Например, при конструкции подъёмного крана можно показать малышу, как из одних и тех же деталей получаются разные по конфигурации модели кранов (одно, двух-башенные, на колесном, рельсовом или гусеничном ходу).

Построить по рисунку техническую машину - это только полдела. Необходима игровая ситуация. Очень рекомендуется обыграть вашу игрушку, иначе весь конструктор скоро превратится в «неинтересный». Сочиняем и обыгрываем сказку:

«Бежит по тропинке Зайчишка, торопится, в лесную школу опаздывает. Навстречу ему Волчонок идёт, слезинки с глаз вытирает.

–Что случилось, Волчонок? – спрашивает у него Зайчишка.

– Да вот с трудным заданием не справился, поэтому расстроился.

–А что за задание такое? Может, я помочь смогу?

– Может, и сможешь, – отвечает Волчонок. Достал из портфеля рисунок и стал показывать. – Нужно построить вот такую конструкцию по рисунку.

– Ха! Да это просто! – воскликнул Зайчишка и стал внимательно рассматривать рисунок, крутить в руках детали.

Прошло много времени. Зайчишка печально посмотрел на Волчонка и сказал:

– Я тоже затрудняюсь построить…

Зверята осмотрелись по сторонам, но вокруг никого не было».

Как это «никого не было», а что мы не сможем помочь бедному Волчонку? Сможем!

Постоянное участие взрослого в играх ребёнка – это педагогический успех!

Дорогие родители, творческое начало и творческий подход – это слова лексически близкие и по духу, и по содержанию. Вам лишь остаётся быть соучастным в жизни маленького человека. Кто лучше, чем вы, сможет развить в нём те творческие задатки, которыми наградила его природа. Удачи вам!

Приложение.

ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

На современном этапе развития образования в РФ возникла необходимость внедрения инноваций в процесс обучения. Возникла потребность повышения уровня дошкольного и школьного образования. Главная цель – выявить и развить творческие способности у школьников. Внедрение инноваций помогает раскрыть внутренний потенциал, выявить способности детей.

Важно. Инновации для детей помогут в дошкольном воспитании, а в дальнейшем помогут выявить способности к точным либо гуманитарным наукам.

1.Игра «КБ САМ» (Конструкторское Бюро Самостоятельного Активного Мышления).

Для игры используется «Конструктор – механик».

Цели игры: развитие способности к анализу; развитие технического мышления и самостоятельности; развитие творчества.

Виды заданий: задания игры разделены на 2 части.

Первая часть содержит вспомогательные вопросы-задания, которые помогут ребенку при конструировании (вопросы-задания включать тогда, когда ребёнок будет заниматься конструированием и вопросы возникнут в ходе работы). Всего вопросов-заданий – 24.

Вторая часть – сами технические задания, расположенные в порядке возрастания их сложности, с требованиями, каким должна удовлетворять конструкция.

Организация игры:

1. Выбрать модель, и обсудить технические требования к ней – какая она должна быть (зачитать техническое задание).

2. Ознакомиться с уже существующими конструкциями (картинки, альбомы, фотографии).

3. Разработать конструкцию, т.е. просмотреть все имеющиеся в коробке детали, отобрать то, что нужно, начать предварительную сборку

(не закрепляя детали гайками и винтами).

4. Собрать конструкцию в соответствии с требованиями технического задания.

5. Произвести испытания готовой модели.

6. Детям можно предложить защиту своей конструкторской идеи, с целью повышения интереса к игре.

Хорошо работать над конструкцией вдвоем или втроем, это дает возможность сделать 2-3 варианта одной и той же модели, и испытания проводить в виде соревнования.

2. Вариант технического задания «Стул»: сконструировать и собрать из деталей «Конструктора – механика» стул для куклы.

1. Сиденье должно быть размером не менее 50×50 мм.

2. Высота ножек и спинки стула должна быть пропорциональна размеру сиденья.

3. Стул должен быть устойчив и не опрокидываться при отклонении в сторону на угол до 20º.

4. При ослаблении гаек ножки стула не должны подгибаться и складываться.

5. Стул должен быть удобен для сидения и прост по конструкции.

6. На стул нужно израсходовать как можно меньше деталей.

Игра «КБ САМ» *(Конструкторское Бюро Самостоятельного Активного Мышления)* дает детям настоящие технические задания на разработку моделей с определенными характеристиками, что поднимает работу с «Конструктором – механиком» на ступень выше, в сторону действительно конструирования и серьезного творчества. Ребенок получает возможность изобретать, а не исполнять инструкции, превращается в изобретателя.

2. Игра «Обезьянка». Для игры используются кирпичики деревянные или пластмассовые размером 20×40×80 мм или 15×30×60 мм.

Цели игры: развить внимание ребенка, научить его точно копировать действия ведущего.

Организация игры:

Играть в «Обезьянку» дети могут, начиная с 2-3 лет и старше. Можно играть с одним малышом, но, если число участников больше, играть интереснее.

Дети сидят за столом, руки спрятаны под стол, взрослый

рассказывает детям сказку об обезьянке. Затем ведущий (взрослый) выбирает «мальчика» и «обезьянок». Раздает кирпичики, приготовленные для игры (по 2 кирпичика разного цвета). Игра заключается в том, что «мальчик» медленно строит из 2-х кирпичиков разного цвета какую-то модель, а обезьянки смотрят на него и делают быстро точно такую же, в результате получается много разных моделей. Игру можно *усложнять* разными способами: к 2-м кирпичикам добавить третий, и тогда модели станут сложнее, можно один кирпичик заменить кубиком, цилиндром, призмой, можно взять вместо кирпичиков кубики из игры «Сложи узор», тогда «обезьянки» должны следить за положением кубиков и за цветом верхних граней.

10. *Технология интегрированного занятия.* Интегрированное занятие отличается от традиционного использования межпредметных связей, предусматривающих лишь эпизодическое включение материала других предметов. Интегрирование соединяет знания из разных образовательных областей на равноправной основе, дополняя друг друга. При этом решается несколько задач развития. В форме интегрированных занятий лучше проводить обобщающие занятия, презентации тем, итоговые занятия.

Наиболее эффективные методы и приёмы на интегрированном занятии:

-сравнительный анализ, сопоставление, поиск, эвристическая деятельность;

-проблемные вопросы, стимулирование, проявление открытий, задания типа «Выскажи», «Объясни» и др.

Примерная структура:

Вводная часть: создаётся проблемная ситуация, стимулирующая активность детей к поиску её решения (например, что произойдёт, если на планете не будет воды?)

Основная часть: новые задания на основе содержания различных областей с опорой на наглядность; обогащение и активизация словаря.

Заключительная часть: детям предлагается практическая работа (по выбору).

Каждое занятие проводит два или более воспитателей.

Методика подготовки и проведение:

- выбор областей информационного материала;

- учёт программных требований;
- базовое направление;
- выявление основных принципов построения системы занятия;
- продумывание развивающих задач;
- использование разнообразных видов деятельности;
- использование большего количества атрибутов и наглядного материала;
- использование методов и приёмов продуктивного характера;
- учет личностно-ориентированного подхода.

Более целесообразна интеграция областей «Познание и физическая культура»; «Познание (математика) и художественное творчество»; «Музыка и познание», «Художественное творчество и музыка»; «Коммуникация и художественное творчество».

13. *Развитие исследовательских умений.*

14. *Технология формирования творчества в процессе ознакомления с предметным миром (О.В. Дыбина).*

В процессе проведения интерактивных игр и технологий используют функциональные и дидактические возможности аппаратного обеспечения ИОТ.

1. *Интерактивная доска.* Занятия с интерактивной доской проводит воспитатель в определенное образовательной программой время. Занятия детей с интерактивной доской может включать в себя несколько взаимосвязанных компонентов:

1) активное познание детьми окружающего мира с использованием соответствующих электронных образовательных ресурсов;

2) поэтапное усвоение все усложняющихся игровых способов и средств решения игровых задач;

3) моделирование различных ситуаций и среды, изменение предметно-знаковой среды, благодаря применению мультимедиа технологий;

4) активизирующее общение ребенка с взрослыми и другими детьми с опорой на представленные изображения (герои, ситуации и т.п.);

5) общение детей друг с другом. Дети общаются, советуются, помогают друг другу, пытаются наладить деловое сотрудничество,

согласовать свои действия для достижения цели, что и составляет главное содержание потребности в общении, способствуют обогащению речи, готовят к обучению в школе.

К дополнительному оборудованию можно отнести:

1. *Видеоконференцсвязь (ВКС).* Комплекс сетевого взаимодействия на базе электронного портала. Данное средство позволяет поддерживать обратную связь с методическими службами, различными органами власти, родителями и другими дошкольными образовательными учреждениями с целью организации совместной работы и распространения опыта. Комплекс дает возможность использования интерактивных вариантов взаимодействия (видеоконференция, профессиональное общение, открытые игровые занятия, передача файлов и голосование и т. д.).

2. *Интерактивный пол.* Современная проекционная установка, позволяющая оживить пол любого помещения, превращая его в интерактивную поверхность. Ребенок, который находится в зоне проекции, своим движением начинает самостоятельно влиять на проецируемое оборудование. Таким образом, педагог может организовать интерактивные образовательные игровые сеансы с имитацией любого пространства, соответствующего поставленным задачам: поверхности земли в разные времена года, географические особенности поверхности земли, танцевальные поверхности, поверхности спортивных игр и многие другие материальные поверхности.

3. *Интерактивный стол.* Данное средство является симбиозом интерактивной поверхности, экрана и классического стола и позволяет группе детей одновременно проводить игровые сеансы на одной поверхности. Дети совместно могут выполнять различные интерактивные задания, конструировать, рисовать, создавать собственные презентации. Специальное программное обеспечение позволяет загружать и наполнять собственным образовательным содержанием приложения интерактивного стола и, а также графику и видео. Интерактивный стол также подходит для детей с особыми потребностями для коррекционной работы.

Методы, используемые в игровых технологиях:

1. *Метод «ледокола»* – каждую следующую игру начинать со знакомых и более простых заданий.

2. *Метод «большого разгона»* – после большого перерыва (месяц, два) вернуться к сравнительно легким заданиям.

3. *Игровой метод* – вхождение в воображаемую ситуацию, образное оживление игровой ситуации.

4 Инновационные приемы: карусель, качели др.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ РОДИТЕЛЕЙ КАК УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ОРГАНИЗАЦИИ РЕШЕНИЯ ШАХМАТНЫХ ЗАДАЧ

Учить ребёнка постигать шахматные премудрости – дело непростое, долговременное, требующее большого терпения. Не стоит забывать, что вера в успех – это самый короткий путь к сердцу ребенка, а тем более, если он, этот путь, проходит через занимательное и веселое, через игры, забавы, потешки, через загадки, стихи, и, конечно же, через сказки.

Из опыта работы известно, что самым дорогим подарком для ребенка может стать комплект шахмат. Не трудно убедиться в том, что шахматная доска и ее сказочные фигуры вскоре превратятся в волшебный мир, где будут существовать пока еще свои, детские правила. Все это станет первым шагом к новой, самой мудрой в мире игре – шахматы. Ведь только все новое увлекает детей.

Когда уже дети постигли азы этой игры, постепенно можно приступать к решению шахматных задач. Как это часто бывает, в этом вопросе на помощь придёт сказка, а называется она «Королевства Белых и Чёрных полей». Сказочная история поможет вовлечь ребенка в непростой, трудоемкий процесс (как в математике) решения шахматных задач.

Одно дело, когда педагог ведет свое занятие, понимая сущность данного вопроса, другое дело – когда взрослым в домашних условиях необходимо вовлечь дошкольника в процесс решения шахматных задач. И сценарий занятия, где учителями становятся взрослые, вовлеченные в образовательный процесс, представлен в данном материале. Познакомим ребенка с **«Игрой шахматных Королей»** (можно назвать игру по-другому, на усмотрение организаторов).

Начинаем читать текст сказки (можно обратиться к презентации на сайте «Продленка» https://www.prodlenka.org/metodicheskie-

razrabotki/236793-didakticheskaja-skazka-korolevstva-belyh-i-ch), которая более красочно познакомит вашего ребенка с его новыми героями:

Давным-давно в одном государстве жили два брата Короля: Белый Король и Чёрный Король. Как это часто бывает, двум королям в одном королевстве жить нельзя.

И тогда решили они подняться на самую высокую гору, откуда хорошо просматривалось всё их королевство.

– Вон то далёкое поле будет моим, – сказал Белый Король.

– Рядом с твоим полем – поле моё, – сказал Чёрный Король.

– Рядом с твоим – опять моё поле, – продолжил делить Белый Король.

– Ничего не остаётся: моё поле – следующее, – указал скипетром на рядом расположенное поле Чёрный Король.

Так поочерёдно целый день делили Их Величества королевство. Только к ночи Чёрный Король указал на последнее, шестьдесят четвёртое поле. Королевство было разделено поровну. Короли подписали бумагу, скрепили печатью свои подписи и отправились отдыхать. Отныне и навеки вечные образовалось два новых королевства: Королевство Белого Короля и Королевство Чёрного Короля.

На следующее утро придворные доложили молодым королям, что их поля приобрели цвета Их Величеств. Поля Белого Короля стали белыми, поля Чёрного Короля окрасились в чёрный цвет. И никто из придворных мудрецов не смог объяснить этого явления.

На этом месте давайте прервемся, сделаем небольшую паузу. Как любая игра, так и наша имеет свои правила. Вот правила игры:

1. Количество участников игры должно быть не менее двух: ребёнок и взрослый.

2. Во время игры могут присутствовать и другие желающие.

3. Внимательно читается задание.

4. Первым правом решения задачи обладает ребёнок, обучающийся игре в шахматы. В случае ошибочного ответа он может использовать и другие попытки.

5. Побеждает тот, кто дал больше правильных ответов.

1 тур

Продолжим чтение нашей сказки:

Время шло быстро, короли возмужали, и настала пора жениться. Женами королей стали воинствующие женщины-полководцы. В королевстве им было позволено передвигаться на любое число полей по прямой или диагонали во всех направлениях. За воинствующий вид королев стали величать «Ферзями». Одна стала Ферзём Белого Короля, другая – Ферзём Чёрного Короля.

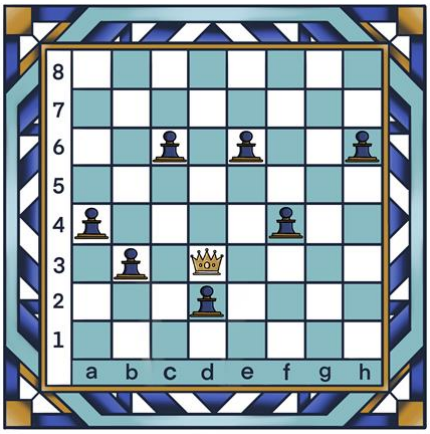


Диаграмма 1

К полям превращения двигаются чёрные пехотинцы. Задача Ферзя, начиная, не пропустить их к заветным полям и не попасть под бой пешек (диаграмма 1).

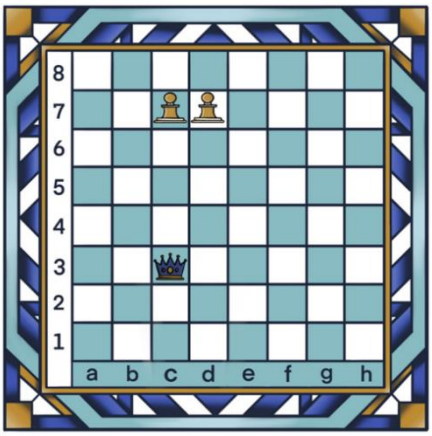


Диаграмма 2

Сможет ли одна из пешек достичь поля превращения? Если сможет, то укажите этот ход (диаграмма 2).

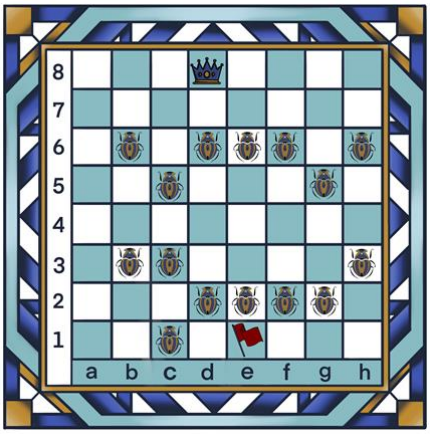


Диаграмма 3

На диаграмме 3 ферзь должен дойти до флажка и захватить его. Стрелками обозначьте эти пути. Какой путь оказался самым коротким?

Уважаемые взрослые, не забывайте вести подсчёт правильных ответов.

Диаграмма 4

Не попадая под бой, ферзь должен срубить все фигуры соперника (диаграмма 4).

2 тур

Вскоре люди принялись создавать пешие отряды. Этих пехотинцев потом так и называли «Пешки». Их много, но это самые слабые фигуры королей. Правда, если пешки соберутся вместе и начнут двигаться, то с их силой не смогут справиться самые сильные фигуры. Какой силой и хитростью обладают пешки, мы сейчас увидим в этой игре.

На шахматную доску перенесите положение фигур, представленное на *диаграмме 56.* Задание 1: пешка b4 угрожает королю a5 и ферзю c4. Так как король не может остаться на битом поле и брать пешку он тоже не

может, поскольку она защищена, то ему остаётся только отойти, например, на b5. Итак, 1... Кр b5 2.b4: c5 g: f 4. Из-за потери чёрного ферзя, позиция ими проиграна.

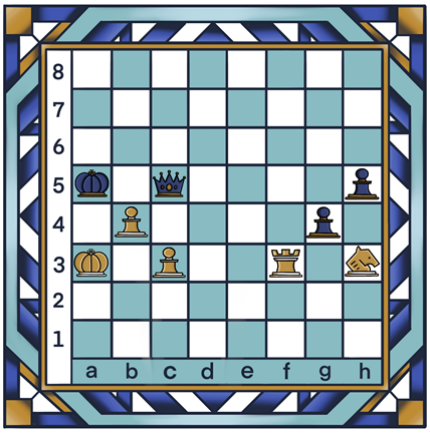


Диаграмма 5

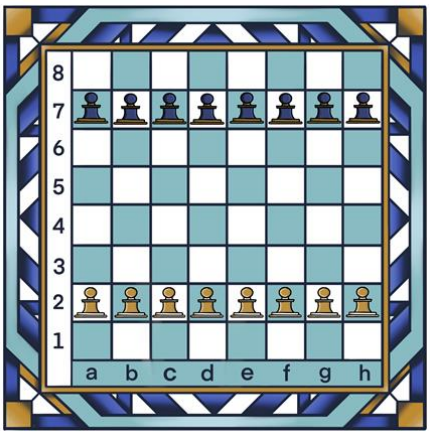


Диаграмма 6

Задание 2. На *диаграмме 6* расставлены все пешки соперников: 8 белых и 8 чёрных. Условие игры такое: кто первым сумеет превратить свою пешку в ферзя, тот и выиграл. Эту игру можно повторять по нескольку раз.

Задание 3. На *диаграмме 7* и *диаграмме 8* совершенно равная ситуация: у соперников по две пешки. Но какой ход нужно сделать белой пешкой, чтобы дойти до поля превращения.

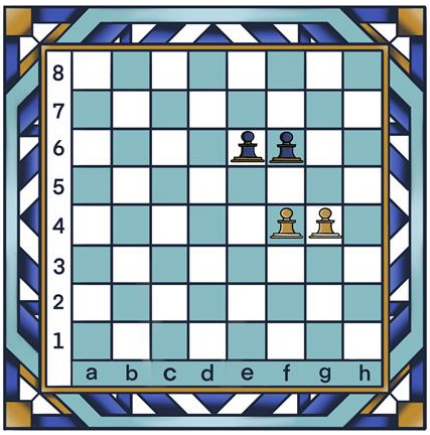


Диаграмма 7

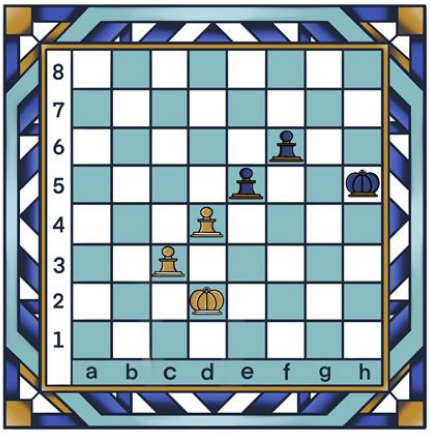


Диаграмма 8

Загадка

Ходит в шахматах без спешки
И назад не повернет.
Семь сестричек для потешки
Повторяют ее ход.
Небыстра. И терпеливо
Все идет вперед, вперед,
Превратившись в «королеву».
Стал другим ее оплот:
Вот теперь резва. И бойко
Угрожает королю.
А сестрички-невелички
За сестру стоят свою!

3 тур

Отрядами чаще командовали офицеры, потом их стали называть «Слонами». Один слон отвечал за диагональ белых полей, другой – за диагональ чёрных полей. Также задачей слонов была защита других важных фигур королевства.

Смогут ли слоны перехитрить коварных жуков (диаграммы 9, 10) и добраться до флажка? Ведь задача осложняется тем, что этих жуков нельзя «собирать» (рубить).

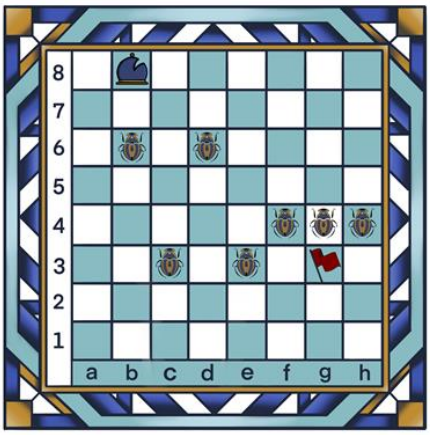


Диаграмма 9

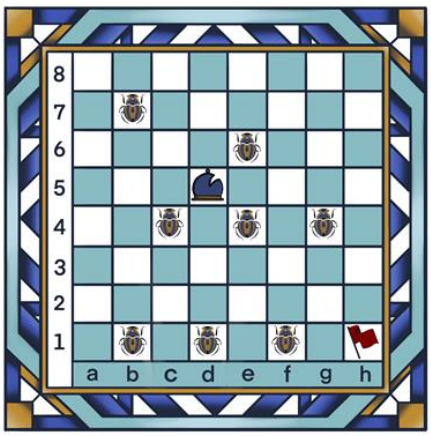


Диаграмма 10

Есть ли способ вырваться из окружения слонам, расположенным на диаграммах 11 и 12?

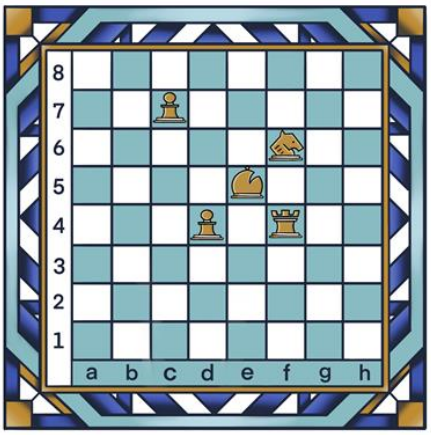


Диаграмма 11

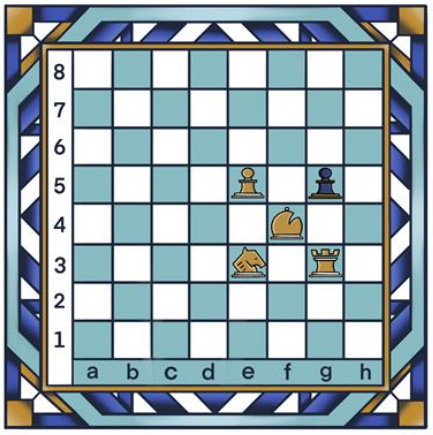


Диаграмма 12

Загадка

Обитает не в саванне,
И не так огромен он,
Но такое же названье
У фигуры этой - ... (слон)

4 тур

По углам границ возносились кирпичные «Ладьи», отчего поля становились более защищенными. Удары ладьями наносились как по вертикалям, так и по горизонталям.

Видимо, ладья упряма, если ходит только прямо,
Не петляет - прыг да скок, не шагнёт наискосок.
Так от края и до края может двигаться она.
Это башня боевая неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжёлый у ладьи, в бой скорей её веди.

На какие поля нельзя становиться чёрной ладье, если она первой начинает ходить? (диаграмма 13)

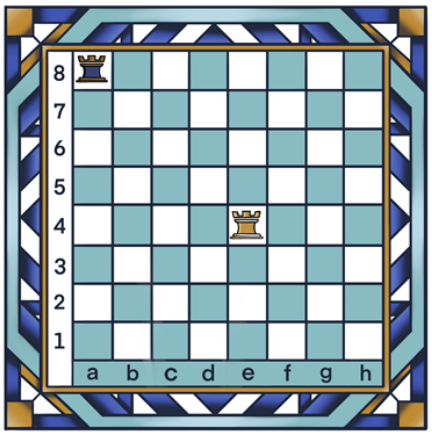


Диаграмма 13

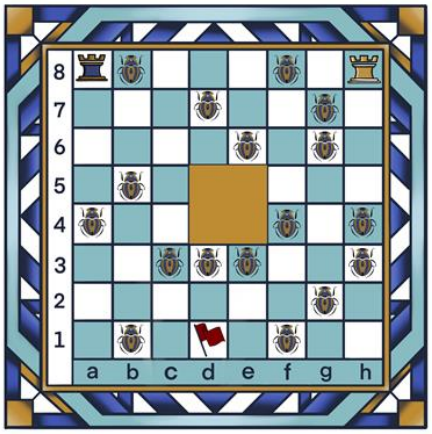


Диаграмма 14

Какая ладья (диаграмма 14) доберётся первой до флажка, та и одержит победу. Шахматный центр пересекать нельзя. Становиться под бой другой ладьи тоже нельзя.

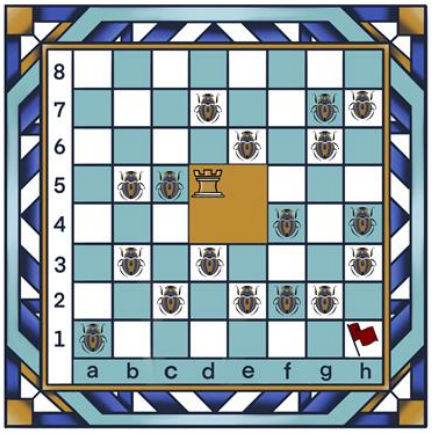


Диаграмма 15

В центре шахматной доски находится белая ладья. Для выхода из центра у неё есть четыре пути (d6, c4, e3, f5). Найдите самый короткий. Стрелочками отметьте этот путь.

5 тур

«Кони», приобретённые для быстроты и неожиданности маневров, становились лёгкими и ценными фигурами в армии каждого королевства. Ходить кони могли по-особому: сначала два поля по вертикали или горизонтали, затем – на одно противоположное поле. Конь может совершать ход, даже если на промежуточных полях есть фигуры. Ход конём становился для врага часто непредсказуемым, смертельным.

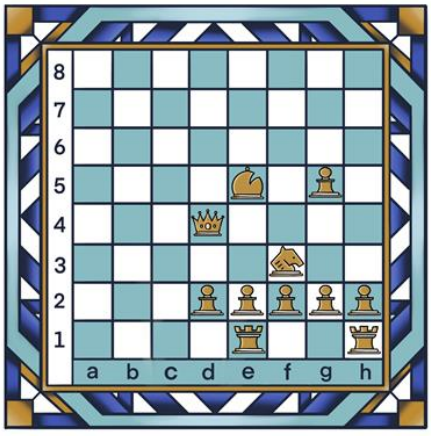


Диаграмма 16

Белый конь (диаграмма 16) окружён своими фигурами, но всё-таки выходы есть, найдите их.

Загадка

На две клетки он идет,
Шаг в сторонку: это ход (Конь).

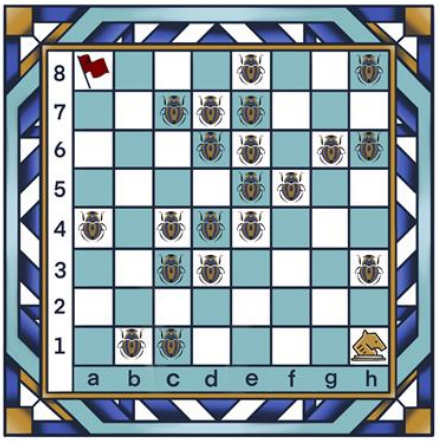


Диаграмма 17

Ходит только конь. На клетки с жуками становиться нельзя. Конечный пункт – захват красного флага (диаграмма 17).

Сколько монет может принести конь в ларец (диаграмма 18), если пешка стоит одну монету, слон -3, ладья -5, ферзь - 9? Постарайтесь собрать все фигуры, и тогда вы наполните ларец монетами.

Диаграмма 18

Диаграмма 19

Чёрный конь спокойно уходит от белого слона, но он даже не подозревает, какая ждёт его опасность (диаграмма 19). Найдите, какая опасность подстерегает коня. Есть ли у него выход? (ход слона на d5!) Любой последующий ход коня (например, a5) ведёт к тому, что следующий его ход – белые поля, которые легко перекрывает слон...

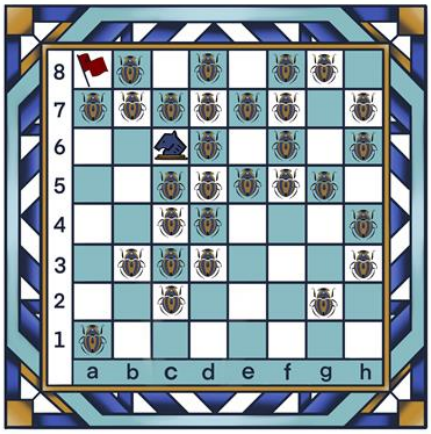


Диаграмма 20

За сколько ходов чёрный конь доберётся до красного флага. На клетки с жуками становиться нельзя. Стрелками обозначьте ходы коня (диаграмма 20).

6 тур

Однажды Белый Король узнал, что его брат тайно собирается напасть и захватить Королевство Белых Полей, тогда он приказал своим придворным подготовить свою армию к битве. Как только армия была подготовлена, Белый Король первым напал на армию Чёрного Короля...

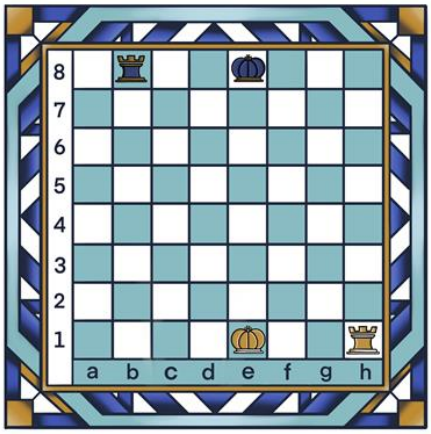


Диаграмма 21

Чей ход, того и преимущество. Объясни, почему? (диаграмма 21)

Загадка

Их на поле всего два,
Из-за них идёт война.
Одного поймать в «ловушку» –
Прекращается игра (король).

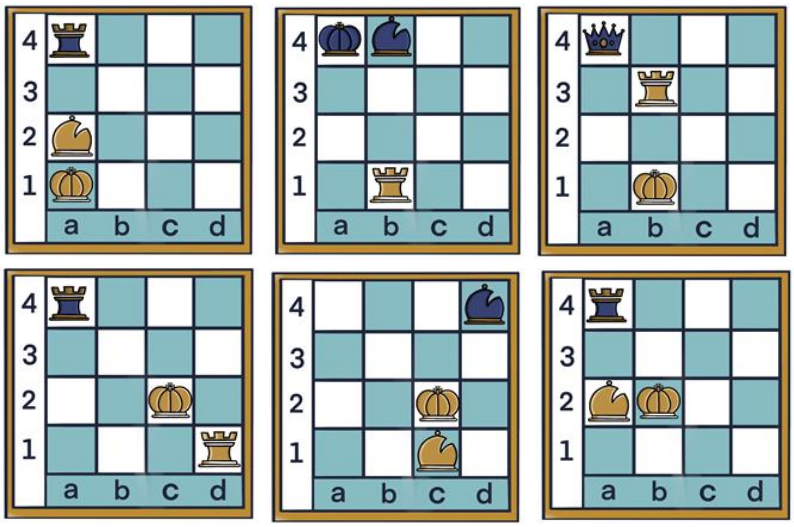


Диаграмма 22

Одержите победу (диаграмма 22).

Мы знаем точно, что сражения между Королевствами Белых и Чёрных Полей продолжаются и по сей день. Кто станет следующим победителем, покажет время.

Концовка сказки подводит к завершению игры. Теперь пора подводить итоги. Такой формат игры в шахматы, способствующий сотворчеству, содружеству ребенка-дошкольника и взрослых, наверняка, поможет кому-то из ребят стать «чемпионом детского сада». А это значит, что одним шахматистом в наших рядах станет больше!

КАК ПОМОЧЬ РЕБЕНКУ НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ В ШАХМАТЫ»
(мастер-класс для родителей)

Здравствуйте, уважаемые родители. Я не открою истины, если еще раз скажу о том, что шахматы – великая игра. И сравнить эту игру с какой-либо другой сложно, ведь каждый последующий в шахматах ход – это

целое море возможностей: от самых считывающихся до непредсказуемых. Потому-то и нужна шахматная грамота нашим детям.

На занятиях кружка «Белая ладья» мне, как педагогу, приходится обучать детей всем «шахматным премудростям». Дело непростое, так как не все воспитанники готовы к сложному образовательному процессу. Помощь родителей в этот период неоценима, но помощь должна быть «осторожной», не навязчивой. Вот несколько простых советов родителям, которые хотят обучать своих детей шахматной грамоте.

Оптимальный возраст для первого знакомства малыша с шахматами – четыре-пять лет. Основная форма - игровая. Ни в коем случае не ставьте своей целью вырастить «нового чемпиона мира». Не принуждайте ребенка заниматься – рискуете «перенасытить его шахматами. Потрудитесь лучше над тем, чтобы заинтересовать малыша.

Отдавать его сразу в шахматный клуб не стоит. Во-первых, неизвестно, как поведет себя ребенок в новой обстановке с чужими людьми, а во-вторых, практически везде занятия платные. Если на начальном этапе мы главной целью ставим привить интерес к игре и раскрыть основы шахматной нотации, то это смогут сделать и родители.

Первый урок должен быть ярким, веселым, запоминающимся. Ребенок прежде всего ждет от него праздника и удивительных историй и обязательно с приключениями.

В помощь себе купите учебник для начинающих шахматистов. Для начала расскажите ребенку сказку про «короля, королеву и их армию», покажите ему красочные книжки с фигурами на картинках, инсценируйте сценку, используя любимые игрушки ребенка.

Мальчикам, обожающим играть в «войнушку», можно показать, как на шахматной доске происходит битва, а шахматные фигуры олицетворяют разного рода войска.

Не стоит рассчитывать, что дети сразу начнут играть целые партии. В течение первого года ребенок должен усвоить только то, как ходит та или иная фигура. Придумайте нетрудные задачки, цель которых – научить ребенка анализировать и понимать, куда в той или иной ситуации может пойти пешка, конь или ферзь.

Первые уроки должны длиться не более 20 минут. Не забывайте и о физкультминутке. Ребенку необходимо отвлекаться и разминаться. Заканчивать надо до того, как ему станет скучно.

Чтобы заинтересовать ребенка, родители часто подыгрывают ему. Не переусердствуйте! Будет только хуже. Ребенок может привыкнуть к легким победам и остановиться в своем развитии. Тогда есть большая вероятность, что первое же поражение больно ударит по неокрепшей

психике малыша и навсегда погубит его интерес к шахматам. Объясните ребенку, что это всего лишь игра и нельзя воспринимать поражение как трагедию.

Соревнования между детьми проводятся, начиная с 8-летнего возраста, но не спешите записывать ребенка в список участников. Не все дети в этом возрасте морально готовы к соперничеству. Психологи советуют подождать до 12 лет.

На занятиях по развитию мышления при помощи шахмат не ставится цель получить хорошие спортивные результаты. В дошкольном и школьном возрасте такая нагрузка может оказаться непосильной. Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но обучение ребенка шахматам с раннего возраста является отличной умственной гимнастикой и залогом хорошего школьного обучения. Поэтому чаще всего шахматы – это важная составляющая гармоничного развития, одна из ступенек жизненного успеха.

Опытные педагоги напоминают, что шахматы для детей, страдающих от гиперактивности, слишком часто испытывают состояние перевозбуждения. Такие дети во время игры в шахматы успокаиваются, становятся более уравновешенными, учатся сосредоточенности на одном виде деятельности. Глубоким заблуждением является то, что шахматы – это тихая игра. Ребенку трудно скрывать свои эмоции, он должен рассуждать вслух. Такая форма усваивания информации наиболее эффективна. Дети не просто играют в шахматы, изучая различные комбинации в игровой форме. Они проговаривают ходы, рассуждают, делятся своими впечатлениями.

На начальном этапе заниматься с ребенком шахматами должны его родители, ведь только его мама и папа знают возможности и склонности своего дошкольника. И такие занятия – осторожно дозируемые и бережно направляемые – при увлечении малыша шахматами, могут принести только пользу. Обучение ребенка шахматам можно проводить самостоятельно, даже не имея навыков игры.

Для этого нужно обзавестись специальной литературой, изучить ее и вместе со своим ребенком начать заниматься. Процесс это интересный и увлекательный, учитывая то огромное количество литературы, которое издается сегодня и посвящено именно обучению детей шахматам.

Отметим, что знакомить ребенка с правилами игры в шахматы необходимо в форме обыгрывания сказочного сюжета, и даже больше – превратить в игру в процесс обучения.

Вот конспект занятия, который я использую при проведении первой нашей встречи.

Я обращаюсь к моим воспитанникам:

– Ребята, нам предстоит научиться играть в шахматы, которые не случайно называют игрой королей. Как вы думаете, что для этого вам необходимо знать? (Названия фигур, правила игры)

– Верно. (Слайд 2) Но, чтобы лучше усвоить правила игры в шахматы, знать особенности каждой фигуры, мы отправимся с вами в сказку. (Презентацию данной сказки "Королевства Белых и Черных полей" можно легко найти на сайтах интернета).

Слайд 3

Давным-давно в одном государстве жили два брата короля: Белый Король и Чёрный Король.

Слайд 4

Как это часто бывает двум королям в одном королевстве жить нельзя. И решили тогда братья поделить королевство пополам.

Слайд 5

– Вон то далёкое поле – будет моим, – сказал Белый Король.

– Рядом с твоим полем – поле моё, – сказал Чёрный Король.

И так поочерёдно целый день делили Их Величества королевство. И оказалось этих полей – 64.

Слайд 6

Королевство было разделено поровну. Короли подписали бумагу, скрепили печатью свои подписи и отправились отдыхать. Отныне и навеки вечные образовалось два новых королевства: королевство Белого Короля и королевство Чёрного Короля.

Слайд 7

На следующее утро все увидели, что поля Белого Короля стали белыми, поля Чёрного Короля окрасились в чёрный цвет.

– Ребята, перед вами шахматная доска. Найдите на ней двух королей, покажите их. Короли вольны ходить в любую сторону на одну клетку. Попробуйте сходите.

Слайд 8

У каждого Короля были свои могущественные подданные. Самые сильные из них – Ферзи. В королевстве им было позволено передвигаться на любое число полей по прямой или диагонали во всех направлениях.

- Давайте найдем Белого и Черного ферзей. Покажите, как они ходят.

Слайд 9

Прошло совсем немного времени, и народ двух королевств понял, что их Короли неправильно поделили королевство. Передвигаться по полям стало совершенно невозможно. Кто-нибудь да нарушит границу чужого королевства. По этой причине стали возникать споры.

Слайд 10

Вскоре люди принялись создавать пешие отряды. Их потом так и называли "Пешки". Их много, но это самые слабые фигуры королей. Правда, если пешки соберутся вместе и начнут двигаться, то с их силой не смогут справиться самые сильные фигуры.

– Ребята, как выглядят пешки на шахматной доске?

Слайд 11

Отрядами чаще командовали офицеры, потом их стали называть "Слонами". Один слон отвечал за диагональ белых полей, другой – за диагональ чёрных полей.

– Сходите белопольным Слоном и чернопольным Слоном.

Слайд 12

По углам границ возносились кирпичные «Ладьи», отчего поля становились более защищенными. Удары «Ладьями» наносились как по вертикалям, так и по горизонталям.

– Где Ладьи располагаются на шахматной доске и как они ходят?

Слайд 13

«Кони» – самые лёгкие и ценные фигуры в армии каждого королевства.

Слайд 14

Ходить кони могли по-особому: сначала два поля по вертикали или горизонтали и далее ещё на одно поле перпендикулярно первоначальному направлению.

– Покажите Коней на шахматной доске.

Слайд 15

Однажды Белый Король узнал, что его брат тайно собирается напасть и захватить королевство Белых полей, тогда он приказал своим придворным подготовить свою армию к битве. Как только армия была подготовлена, Белый Король первым напал на армию Чёрного Короля...

Слайд 16

Ему это дало вначале какое-то преимущество, но какое – люди уже не помнят. С этих пор сражения между королевствами начинается с хода белых фигур.

Заключение: Итак, побывав в сказочных королевствах, мы познакомились с вами с основными правилами игры в шахматы (Возвращение ко 2-му слайду).

– Назовите все шахматные фигуры. (Фигуры показываются педагогом)

– Какая фигура самая слабая?

– Какая фигура самая сильная?

– Фигуры какого цвета первыми начинают свой ход?

Для закрепления названия фигур и их ходов использую стихи собственного сочинения:

На краю доски *Ладья*.
По прямой плывёт она.
На две клетки *Конь* идёт
Шаг в сторонку: это ход.
Слон как быстрая стрела:
Диагональ его стезя.
Вот *Король.* Он ходит так:
Его клетки лишь на шаг.
Ферзь - могучая фигура,
И, наверное, не зря
Самой сильной названа.
Клетки, что по вертикалям,
Горизонталям, диагоналям,
Под прицелом у Ферзя:
«Бойтесь грозного меня!»
Пешка ходит так всегда:
Шаг вперёд, назад нельзя.

Домашнее задание: Ребята, потренируйтесь в ходах каждой фигуры.

Уважаемые родители, выбор первого и последующих занятий остается за вами. Но не забывайте, этот процесс длительный и требует много терпения. Удачи вам и вашему ребенку!

КОНСТРУКТ ОРГАНИЗАЦИИ СОВМЕСТНОЙ НЕПРЕРЫВНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ВОСПИТАННИКАМИ СТАРШИХ ГРУПП

Одним из важных приоритетных направлений развития дополнительного образования детей в России остается техническая и художественная деятельность. Трудно представить человека будущего вне понимания законов красоты в жизни, в искусстве, вне высокой культуры и вне технической компетенции. Конечно, человеку без этих качеств в скором времени не обойтись. Наряду с этим важным шагом в развитии дополнительного образования становится запуск новых программ, направленных на развитие современных компетенций. Воспитанникам дошкольных организаций предоставлена возможность посещения занятий программирования, робототехники, искусственного интеллекта, цифровых навыков, в том числе сфер, связанных с изобразительным искусством. В связи с этим педагогу, ориентируясь в современных требованиях образования, предстоит решить множество педагогических задач.

С этой целью авторами данной статьи разработано интегрированное совместное занятие непрерывно-образовательной деятельности (технология LEGO-конструирования и изобразительной деятельности) по теме «Главный символ Рождества». Занятие проводится по подгруппам с включением учебно-методического материала, разработанного авторами данного занятия.

Конструкт этого занятия – это современная форма планирования педагогического взаимодействия педагога и воспитанника, направленная на изучение символов христианского Рождества.

Для проведения занятия потребуется конструктор LEGO Education Preschool DUPLO 9090 Большой набор, модель ели, картонные полосы разной длины, тонированные листы бумаги, гуашь зеленая и белая. Рекомендуется использовать запах хвои и запись звуков шумящего леса.

Цель занятия: формирование познавательных интересов и познавательных действий воспитанников, развитие инициативы детей в различных видах деятельности.
Исходя из дидактической цели, определены следующие *задачи*: расширять знания о символике православных праздников, обогащать представления о предметах и явлениях окружающего мира; развивать воображение, творческую и познавательную активность, любознательность, коммуникативные способности детей, звуковую культуру речи; умение работать в группе сверстников; воспитывать самостоятельность, целенаправленность, содействовать развитию эмоциональной отзывчивости, формировать готовность совместной деятельности со сверстниками.

Элементы конструкта занятия оформляются по типологии:

- этапы занятия (содержание этапа);
- границы времени (в минутах);
- деятельность воспитанников;
- техника (технология), приемы, формы работы с воспитанниками;
- оборудование и учебно-методические материалы;
- продукт каждого этапа занятия от элементарного пересказа до групповых выступлений.

Занятие состоит из семи этапов:

- мотивационного;
- актуализации знаний (повторения ранее изученного материала);
- информационного (с включением ранее изученного материала);
- физкультурной паузы;
- этапа самопроверки и самоанализа;
- домашнего задания;
- рефлексивного.

Мотивационный этап начинается со вступительного слова педагога:

Близ пещеры, в которой родился Спаситель мира, росло три дерева – ель, олива и пальма. В тот святой вечер, когда зажглась на небе путеводная звезда, возвестившая многострадальному миру о появлении на свет Того, который принес с собой «весть надежды благостной».

Ликовала вся природа,
Величава и светла,
И к ногам Христа-младенца
Все дары свои несла.

В числе прочих принесла свои золотистые плоды росшая подле пещеры олива. Пальма тоже принесла свой зеленый шатер, как защиту от зноя и непогоды. Только ель одна печально стояла. В унынии тихом, боязливом и скромна, тщетно думая и не зная, чтобы ей принести в дар младенцу Иисусу. Печально поникли ее ветви, и от стыда и тайных мук обильно закапали у нее слы прозрачной смолы.

Эти слезы увидала
С неба звездочка одна,
Тихим шепотом подругам
Что-то молвила она.

И вдруг свершилось чудо. Звезды посыпались с неба огненным дождем и усеяли елку по всем ее веткам, сверху до низу. Тогда она, радостно затрепетав, гордо подняла свои ветви и впервые явилась миру в ослепительном блеске…

С тех пор пошел у людец обычай убирать елку в рождественский вечер огнями свечей.

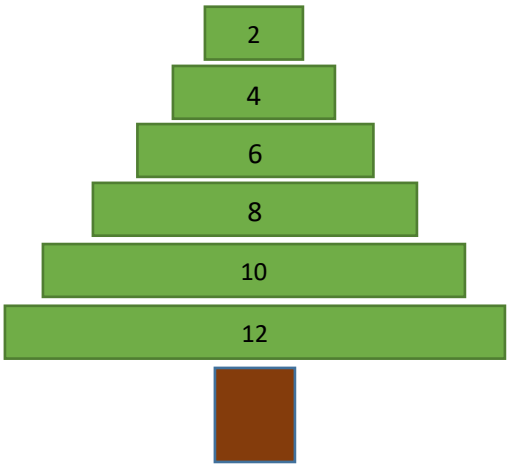
С тех пор

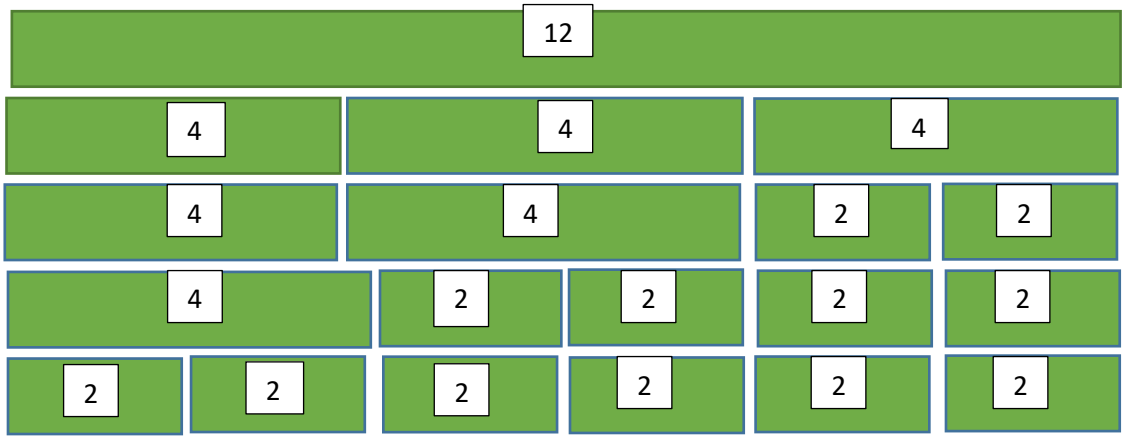
Каждый год она сияет
В день великий торжества
И огнями возвещает
Светлый праздник Рождества.

Далее, обращаясь к детям с вопросами «Что такое лес?», «Какое дерево в лесу самое главное? И почему в старину ему люди поклонялись и приносили дары?», педагог переходит к этапу актуализации знаний.

Обращаясь к детям с вопросом: «Какая она, ель?», педагог подводит воспитанников к сравительной характеристике: с какими геометрическими фигурами можно сравнить ель, какие цвета можно использовать при изображении этого дерева, можно ли изобразить нашу ель так, чтобы объяснить жителю Африки её строение? (ведь они не имеют представления об этом) и пр.

На информационном этапе занятия воспитанникам предлагается сложить модель ели из картонных полосок разной длины таким образом, чтобы передалась структура дерева.





На схеме изображена балка (12). Перед детьми ставится задача: из каких деталей (картонных полосок) можно построить одну балку таким образом, чтобы длина получилась одинаковой. Ответы воспитанников должны соответствовать схеме: 4 х 4 х 4; 4 х 4 х 2 х 2; 4 х 2 х 2 х 2 х 2; 2 х 2 х 2 х 2 х 2 х 2. Проблемный вопрос: «Будет ли такая елка крепкой?» приводит детей к ответу, что картонная елка – некрепкая, так как ее легко сломать. Если подуть, то полоски разлетятся. Смогут ли воспитанники найти альтернативу построенной елке и разрешить проблемную ситуацию? Дети справляются с таким заданием, предлагая свой вариант конструирования ели. Картонные полоски лучше всего заменить лего-кирпичиками. Балка 12 – превращается в лего-балку 2 х 12 (по соответствию кнопочек), полоска 4 заменяется кирпичиком 2 х 4, а полоски 2 становятся кирпичиками 2 х 2.

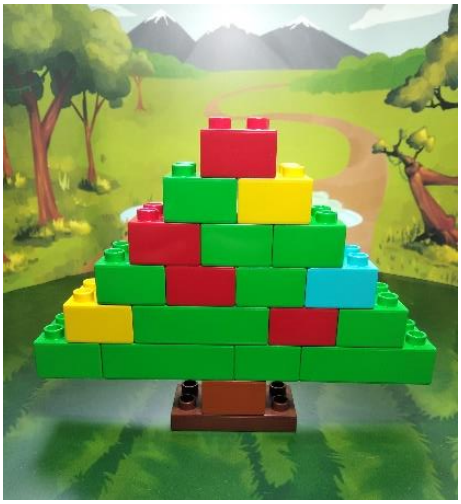
Подбирается состав деталей по длине полосок и дети приступают к конструированию. Перед началом работы целесообразно напомнить ребятам, с какой части конструкции производят сборку. Педагог поэтапно демонстрирует процесс сборки, еще раз поясняя, если это необходимо, шаги выполнения работы. Как правило, дети самостоятельно выполняют это задание.

Устанавливается ствол дерева, определяются причины неустойчивости (ствол сместился относительно центра) и дополнительные способы, которыми можно укрепить елку. Дети легко догадаются, что под ствол можно добавить лего-пластину подходящей длины или же предложат еще свой вариант.

Проведение физкультурной паузы:

Ёлочки зеленые на ветру качаются,
На ветру качаются низко наклоняются.
Сколько елочек зеленых,
Столько сделайте наклонов.
Приседайте столько раз,
Сколько шишечек у нас.
Сколько праздничных шаров,
Столько сделайте прыжков.

На следующем этапе проводим рефлексию: У кого не получилось? Кому было трудно и кому понадобилась помощь? Зачем мы учились строить ель? Как вы думаете, смогут ли жители Африки понять по нашей схеме, что за дерево мы им отправили?



(Второе занятие проводит педагог изобразительного искусства)

КОНСТРУКТОРСКАЯ МЫСЛЬ КАК ОСНОВА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ

Ключевые слова: инженерное мышление, способы конструирования, конструкторская мысль

Детское конструирование – это идеальная деятельность, используемая в дошкольном воспитании, в которой присутствует ряд важных развивающих аспектов, при помощи которых легко достигается интеграция образовательных областей. Любимые и увлекательные занятия конструированием оставляют яркий эмоциональный след в памяти ребенка, иногда сохраняющийся на всю жизнь.

Конструирование сложный вид деятельности для детей, но самый интересный и захватывающий. Занимаясь конструированием, ребенок постоянно фантазирует, как наедине, так и в кругу сверстников, особенно интерес усиливается если в эту деятельность вовлечены взрослые.

Дошкольное образование ставит перед собой цель – сформировать инженерное мышление у ребенка, которое строится на основе научно-технической деятельности. Формой такой деятельности является **лего-конструирование**, позволяющее знакомиться с различными видами конструкторов. Это в свою очередь формирует воспитательные аспекты: умения работать коллективно, объединять свои поделки в соответствии с общим замыслом, договариваться, кто какую часть работы будет выполнять. В процессе конструкторской деятельности у детей формируются пространственные представления, развивается воображение, мышление, в том числе и инженерное мышление, т. е. совершенствуются те способности, которые лежат в основе технического творчества. Поэтому начинать заниматься конструкторской деятельностью можно уже с младшего возраста.

Активная деятельность в процессе конструирования - необходимое звено в системе коррекционного обучения. Известно, что у детей с хорошо развитыми навыками в конструировании быстрее развивается речь. Очень важно разработать систему занятий, которая позволит переходить от простых конструкторских действий к сложным, **развивать** творческие и технические способности детей. Работу можно начать с игровых заданий по плоскостному моделированию *(из геометрических фигур, палочек Кюизинера)*. Сначала дети выкладывают изображения, накладывая геометрические фигуры на схему, затем конструируют по замыслу. Подберите интересные игры для

детей, например, *«Выложи изображение из геометрических фигур», «Превращение фигур», «Цветная геометрия»*. На занятиях по аппликации предложите ребятам изготовить поделки из геометрических фигур *(коврики, звезду и т. д.)*. Детям очень понравятся поделки типа оригами и с элементами мозаики. Данные задания позволяют легко запоминать и различать названия геометрических фигур, подбирать их по цвету, форме, искать интересные решения. В результате развивается внимание, восприятие, логическое мышление.

ДОСУГОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Досуговая деятельность – важная составляющая социально-педагогической деятельности, поскольку без умения работать с детской аудиторией, навыков игрового взаимодействия с детьми, развития детского игрового творчества невозможна эффективная организация детской деятельности. В пособии раскрыто воспитательное значение игры и детского праздника для ребенка.

Конструкторы «Первые механизмы» и «Первые конструкции» разработаны для ребят дошкольного возраста. Названия наборов очень похожи, на, на самом деле, различия есть. Набор «Первые конструкции» предназначен для изучения статистических сооружений – мостов, небоскребов. Набор «Первые механизмы» хорошо подходят для исследования механизмов, в которых есть движущиеся части – шестерни, оси, колеса. Ребята могут начать изучение механизмов со статистических конструкций, а затем уже изучать их движение с набором «Первые механизмы».

В этой заметке мы рассмотрим набор LEGO «Первые механизмы». Этот набор не предполагает каких-то начальных знаний у ребят – главное, чтобы было желание заниматься. Обучаться можно индивидуально или в парах: второй вариант предпочтительней, поскольку он позволяет развивать навыки общения и командной работы.

На занятиях дети познакомятся с работой зубчатых колес, колес с осями, рычагов. Это отличное решение в изучении технологии и робототехники, предназначенное для дошкольных образовательных учреждений.

Конструктор «Первые механизмы» включает в себя:

- 102 детали DUPLO (дети уже знакомы с этим конструктором и знают, как с ним работать)

- дополнительные пластиковые детали
- инструкция по сборке 8 моделей

Комплект заданий к этому набору содержит все методические материалы, необходимые как преподавателю, так и родителям.

- краткие истории и картинки, которые помогут ребятам сориентироваться
- рабочие тетради для воспитанников
- словарь терминов
- руководство для педагога и CD диск
- вертушка на палочке
- волчок
- качели
- рафтинг
- запуск машины
- машина для измерения расстояния
- хоккеист
- собачка.

Для каждого занятия предусмотрены дополнительные задания на 20 минут для тех ребят, которые быстро выполнили основное задание. После выполнения учебных заданий можно переходить к творческим практическим работам:

- переправа через реку с крокодилами
- жаркий день
- пугало
- качели.

После изучения стандартных моделей ребята могут попробовать реализовать свои собственные идеи. Например, создание механизма на плоскости бумаги – «гармошка».

Вышеназванные наборы побуждают у ребят интерес к конструированию, математике, физике. Для поддержания этого интереса можно воспользоваться другими наборами. Набор «Построй свою историю» имеет направленность творческих и коммуникативных навыков.

Набор простых механизмов позволит изучать инженерные и технические приемы. В любом случае, оба набора являются отличным инструментом для разностороннего развития детей. Один набор предназначен для одновременной работы до двух воспитанников. Дополнительную информацию можно получить на сайте https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotkametodika-i-organizaciya-vistavki-2570957.

КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ КОНСТРУКТОР LEGO ДЛЯ СВОЕГО РЕБЕНКА

(консультация для родителей по материалам интернет-сайтов)

Оказывается, сделать своему ребёнку подарок не так-то просто. Вспомните, как было обидно в детстве получить «не тот подарок». А ведь вы мечтали, просили родителей купить то, чем грезили долгое время. Уважаемые родители, поверьте, ничего не изменилось с тех пор, кроме одного: теперь на вашем месте ваши дети. Итак, мы подошли к выводу: самое простое и правильное решение – купить ребёнку то, о чём он просит, о чём мечтает. Нам, взрослым, не понять, почему ребенок мечтает о фигурке за тысячу рублей, когда за те же деньги можно купить десятки кирпичиков. Но это детская мечта, и, по возможности, надо постараться её осуществить. Не старайтесь купить что-то «получше», «побольше» или «подороже», а купите то, о чем ребенок просил Вас или то, на что он когда-то намекнул. Хорошо, если он назовет несколько вариантов подарков или расскажет о том, о каких наборах он мечтает. В таком случае у Вас будет альтернатива.

LEGO. Какой набор выбрать?

Бывают случаи, когда нам самостоятельно нужно выбрать конструктор LEGO в подарок. Например, Вас неожиданно пригласили в гости, в семью, где есть малыш, который увлекается LEGO. И перед Вами встает вопрос: «Как максимально угадать и выбрать действительно то, что понравится ребенку?» Начинаем выбирать!

Все наборы LEGO имеют:

1. Свою Серию. Если взять наборы, одинаковые по весу и количеству деталей, лицензионные наборы всегда будут дороже на 20-40%.

2. Свой Вес. Себестоимость 1 кг пластмассовых деталей LEGO не зависит от их размера и количества. Поэтому не смотрите на размер коробки и количество деталей. Главное - это вес каждой детали в отдельности.

3. Количество деталей. Еще один критерий – это количество деталей. Есть мнение, что количество деталей –это чистый маркетинг. На американском рынке количество деталей LEGO указывается на всех наборах. Но деталь детали рознь: есть совсем маленькие элементы, а есть большие – например, кабины машин. Улавливаете разницу? Следовательно, этот показатель не играет особой роли.

4. Возрастной ценз. Обязательно выбирайте набор, соответствующий возрасту ребенка. Не покупайте конструктор «на вырост», потому что ребенок может не справиться с его сборкой и не будет в него играть. Например, мелкие детали очень плотно соединяются друг с другом и совсем маленькими ручками их трудно будет разъединить. В итоге, из-за того, что у него ничего не получается, ребенок может расстроиться и потерять интерес к игре.

Если это первое LEGO.

Если Вы покупаете ребенку первый набор LEGO, т.е. если раньше он никогда не играл в LEGO, то, чтобы посмотреть, понравится ли малышу конструировать, для начала подарите ему классический средний набор серии CREATOR стоимостью чуть больше тысячи рублей. Лучше купить набор с пластиной – основой для конструирования.

На ней удобнее всего возводить и строить здания, башни, гаражи и т.д. Особенно когда малыш только начинает играть в LEGO.

ПОДАРОК ДЛЯ МАЛЬЧИКА

«Как выбрать конструктор Лего для мальчика?». В интернет-магазине игрушек Toy.ru представлен практически полный ассортимент наборов конструктора Лего для мальчиков. Можно выбрать набор на любой вкус: Звёздные войны, Супергерои, Город, Биониклы, Техник, Легенды Чимы, Майндстормс, Дупло, Пираты и многое другое.

Помимо традиционных преимуществ конструктора: развитие в ребёнке внимательности, фантазии, навыков мелкой моторики и абстрактного мышления, все наборы Лего имеют важную особенность — огромное количество игровых функций. После сборки модель не просто ставится на полочку, а с ней можно играть, воссоздавая любимые моменты из комиксов, мультсериалов, фильмов, или отправляясь на новые приключения с любимыми героями.

Прежде всего, нужно выбрать серии, которые подойдут ребёнку по возрасту. На каждой коробке Лего указана возрастная категория. Конечно же, эта надпись имеет скорее информационный характер, но бывает очень полезна при выборе подарка.

Для самых маленьких мальчиков выпускаются наборы Duplo (Дупло) – **от 2 до 5 лет**. Большие яркие детали, простая сборка, фигурки животных, кораблики, которые могут плавать в ванне и даже самая настоящая железная дорога!

С 2015 года выпускается серия Lego Juniors,

ориентированная на детей в возрасте **от 4 лет** и старше: в наборах этой серии используются детали и мини фигурки классического размера, но сборка больших строений и механизмов максимально упрощена за счёт использования уникальных деталей: например, стена здания, состоящая из одной детали или шасси автомобиля. В этой серии затронуты 2 самые популярные тематики: городская жизнь и супергерои.

Большинство наборов конструктора Лего других тематик охватывают интересы детей в возрасте **от 6 до 12 лет**, за исключение больших наборов с огромным количеством деталей и функциональных элементов.

Мы стараемся проводить с детьми как можно больше времени, хотя его и не хватает, вникаем в их интересы, вместе смотрим телевизор, ходим в

кино. Благодаря многообразию наборов конструктора Лего всегда можно подобрать что-то особенное!

Наборы Лего Криэйтор знакомят детей с принципами конструирования и развивают

фантазию. Из одного и того же набора деталей можно собрать несколько моделей, а потом создать что-то абсолютно своё. Серия Лего Город (City) расскажет о трудовых буднях строительных служб, машинистов поездов, полиции, пожарной части, арктической экспедиции, исследователях глубин и даже об отважных астронавтах. Lego выпускают наборы по всем популярным фильмам, мультсериалам и даже компьютерным играм: Звёздные войны, Мир Юрского Периода, Черепашки Ниндзя, Скуби Ду! Майнкрафт и мн. др. Специально для мальчиков выпускаются серии Биониклы, Ниндзяго: мастера Кружитцу и Легенды Чимы.

Серии посвящены извечной теме противостояния добра и зла. Они учат детей ценить дружбу, отличать хорошее от плохого, и исправлять свои ошибки, даже если это очень сложно.

детали

И вот мы прошли два первых, самых главных шага: определились с возрастом и тематикой. Теперь всё будет гораздо легче: внутри каждой темы выпускается несколько наборов, которые различаются по сюжету и количеству деталей (влияет на размер собранной модели, игровые функции и сложность сборки). Внутри каждой серии выпускаются маленькие наборы (до 150 деталей) в которые входит мини фигурка и какая-то простая модель для сборки, чтобы познакомить мальчика с тематикой и понять насколько ему это будет интересно. Средние наборы: до 700 деталей, которые предоставляют большее пространство для

фантазии. В них входит уже несколько фигурок персонажей, построек или транспортных средств, которые позволяют разыгрывать сюжетные сценки. И, наконец, большие и огромные наборы: от 700 до нескольких тысяч деталей, открывающие поистине безграничные возможности для конструирования и сюжетно-ролевых игр. Используйте всегда алгоритм: *возраст - тематика - размер.*

ПОДАРОК ДЛЯ ДЕВОЧЕК

Конструкторы Лего привлекают детей любого возраста! Среди большого разнообразия наборов каждый ребенок найдет что-то свое. Для девочек издаются специальные серии, такие, как Лего Френдс, Принцессы Диснея и Эльфы. Эти конструкторы отличаются цветовой гаммой, разнообразием красочных деталей и оригинальными мини фигурками, а сюжеты наборов более миролюбивы. Мини фигурки похожи на небольших куколок и выглядят реалистичнее, чем стандартные человечки Лего.

Выбирая конструктор Lego для девочек, следует обратить внимание на несколько основных критериев.

возраст

Возраст. На каждой коробке конструктора Лего указан рекомендуемый возраст ребенка. От этого параметра зависит сложность сборки, количество мелких деталей и сюжет набора. Например, ребенку до 5 лет подойдут конструкторы из серии Дупло, а более старшим девочкам придутся по вкусу Эльфы. Обратите внимание – возраст здесь понятие условное и зависит от индивидуальных особенностей ребенка. Так, девочке уже в 4 года могут быть интересны наборы с Лего Подружками, а Дупло покажется слишком простым.

детали

Сложность сборки. Важно понимать – чем больше деталей, тем труднее собирается набор и тем более проработанным он окажется. Определить размер набора можно по величине коробке и по изображению игровых функций на обратной стороне упаковки. Небольшие наборы Лего подойдут, как дополнение к уже существующим. Также, их можно купить ребенку, который никогда не играл с конструкторами – это простой способ определить интерес к серии. Большие наборы более проработаны, в них присутствует множество аксессуаров для игры, специальных деталей и функций. Эти наборы станут отличным подарком к любому празднику!

увлечения

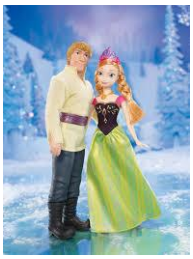
Конечно, выбирая конструктор, важно определить, что именно нравится вашему ребенку. Например, серия Disney Princesses подойдет юным поклонницам знаменитых принцесс. Подробнее о сериях Лего для девочек и их отличиях Вы можете прочитать ниже.

Серии Лего Дупло и Лего Джуниорс

Девочкам до 3-х лет подойдут конструкторы из серии Дупло. Они отличаются от других наборов размером деталей и простотой сборки. Кубики Дупло гораздо больше – их удобнее держать маленькому ребенку. Кроме того, их невозможно проглотить. Серия универсальна – из ассортимента наборов можно выбрать конструктор и для девочки, и для мальчика. Девочкам подойдут конструкторы с животными, принцессами, персонажами мультфильмов, такими, как Доктор Плюшева или София Прекрасная.

Лего Джуниорс – серия для детей, которым конструкторы Дупло кажутся слишком простыми. Как правило, она рекомендована ребятам от 4-х лет. Для сборки используются детали стандартного размера, но сам процесс гораздо проще, чем у других серий Лего.

Серия **Принцессы Диснея**



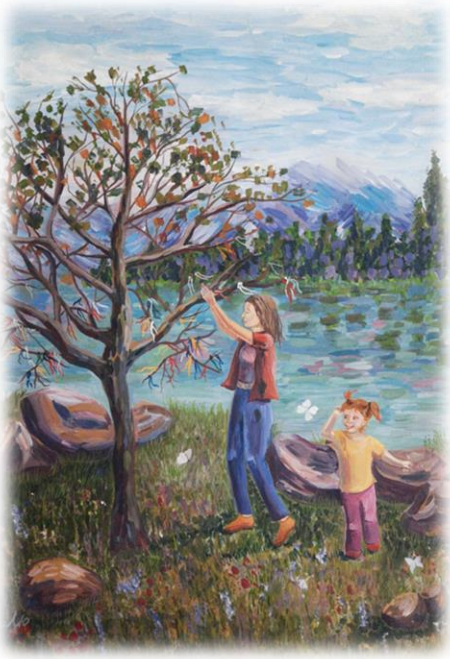
Специальная линейка конструкторов Лего для девочек – поклонниц знаменитых Принцесс. Среди наборов – замок Эльзы из «Холодного Сердца», подводное жилище Ариэль, карета Золушки, башня Рапунцель. Минифигурки, как и в других сериях для девочек, похожи на небольших куколок и прекрасно прорисованы. Все детали окрашены в яркие цвета. Конструкторы этой серии очень красочные, а в комплект входит множество аксессуаров для игры.

Серия **Лего Френдс**.

Конструкторы «Лего Подружки» разработаны специально для девочек!

Главные героини серии – Оливия, Стефани, Мия, Андреа и Эмма. Они живут в милом городке Хартлейк-Сити. Каждая отличается особенностями характера, увлечениями и стилем в одежде. Мини фигурки выглядят, как небольшие куколки, а пропорции тела более реалистичны. В ассортименте серии найдутся наборы самой разнообразной тематики – животные, шоппинг, путешествия, музыка. Здесь есть милые домики, большие супермаркеты, круизный лайнер, ранчо с животными и даже лимузин поп-звезды! Среди наборов конструктора Lego Friends любая девочка сможет найти что-то свое, а яркие цвета и обилие аксессуаров сделают игру еще более увлекательной.

ПЕРЕСКАЗ ЛИТЕРАТУРНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ LEGO-КОНСТРУИРОВАНИЯ



Каждый взрослый знает, как трудно научить ребенка пересказать литературный текст. Педагоги давно заинтересовались этим вопросом и стали разрабатывать проект «LEGO-былина», который начинается на этапе конструирования. Проект «LEGO-былина» направлен на создание детьми моделей героев сказок и строений для развития сказочных сюжетов с дальнейшим использованием их в игре. Данная форма работы помогает детям освоить основу литературного произведения, что является прекрасным средством для анализа готовых историй или обсуждения особых и актуальных тем. Это значительно расширяет возможности визуального представления сказок для детей и открывает им широчайший просмотр для творчества и фантазии. При этом дети активно вовлекаются в развитие языковых навыков.

Что необходимо учесть при подготовке к работе?

1. Советуем на год отбирать девять литературных произведений (одно произведение в месяц);
2. Показ ЛЕГО-сказки с использованием конструктора «LEGO».
3. Конструировать персонажей, а также подобрать атрибуты к литературному произведению, разучить текст, закрепить знания произведения в различных видах деятельности (рисование, аппликации, лепка, чтение художественной литературы, ФЭМП, прослушивания музыкальных произведений).

Впоследствии такие виды работ способствуют проявлению интереса у детей к литературным произведениям: былинам, сказкам, рассказам, потешкам, стихам, загадкам. Инициируют общение и совместную со сверстниками и взрослыми деятельность и активно участвует в ней. Познание проявляет познавательный интерес в процессе общения со взрослыми и детьми, задает вопросы поискового характера. Владеет знаниями о LEGO-конструкторе, рассказывает сказки и истории с помощью такого конструктора.

(В заметке использован рисунок Юлии Левиной (16) лет, Казахстан)

ФОРМИРОВАНИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ НА ЗАНЯТИЯХ РОБОТОТЕХНИКИ И КОНСТРУИРОВАНИЯ

В настоящее время, когда миром правит техника, существует огромное количество возможностей развития детей. Компанией «LEGO» созданы образовательные конструкторы с возможностью программирования с помощью компьютера, ориентированные и на детей дошкольного возраста. Важно отметить, что компьютер используется как средство управления моделью, его использование направлено на составление управляющих алгоритмов собранной модели. Ребенок получает представление об особенностях составления программ управления, автоматизации механизмов.

Актуальность LEGO-технологии и робототехники значима в свете внедрения и реализации ФГОС ДО, так как является великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников. При работе с конструкторскими моделями затрагивается проблема развития мышления детей. Мышление – это психический процесс, с помощью которого человек решает поставленную задачу. С помощью мышления мы получаем знания, поэтому очень важно его развивать уже с детства. Высшей стадией развития мышления является формирование логического мышления, оно зависит от создания условий, которые стимулируют его практическую, игровую и познавательную деятельность.

Конструирование и робототехника полностью отвечают условиям развития логического мышления детей, их интересам, способностям и возможностям, поскольку является исключительно детской деятельностью.

Работа с образовательными конструкторами дает ребенку возможность через познавательную игру легко овладевать способами и методами конструирования, сопоставления, проектирования. При этом у ребенка развиваются личностные качества: любознательность, активность, самостоятельность, ответственность и воспитанность, что считается в настоящее время результатом образовательной деятельности в ДОО.

В результате работы с детьми с помощью конструкторов нового поколения «LEGO», ребенок учится наблюдать, сравнивать, выделять существенные признаки, классифицировать, аргументировать свою точку зрения, устанавливать причинно-следственные связи, делать простейшие выводы и обобщать – что являются основными главными критериями

развития логического мышления. У них развивается техническое мышление и техническая изобретательность.

Формы организации обучения

Виды конструирования	Краткая характеристика	Целеполагание
По образцу	Это показ приемов конструирования игрушки-робота (или конструкции). Сначала дети рассматривают игрушку, выделяют основные части. Затем вместе с воспитателем отбирают нужные детали конструктора по величине, форме, цвету и только после этого собирают все детали вместе. Все действия сопровождаются разъяснениями и комментариями взрослого.	объяснение соединений между собой отдельных частей робота (конструкции)
Конструирование по модели	В данной модели многие составляющие элементы скрыты. Ребенок должен определить самостоятельно, из каких частей нужно собрать робота (конструкцию). В качестве модели можно предложить фигуру (конструкцию) из какого-либо материала или представить ее на картинке. При конструировании по модели активизируется аналитическое и образное мышление.	формирование умений анализировать каждый этап работы над конструкцией или рисунком модели
Конструирование по заданным условиям	Способы конструирования педагог не дает, а только говорит о практическом применении робота. Дети продолжают учиться	развитие творческих способностей ребенка

	анализировать образцы готовых поделок, выделять в них существенные признаки, группировать их по сходству основных признаков, понимать, что различия основных признаков по форме и размеру зависят от назначения (заданных условий) конструкции.	
Конструирование по простейшим чертежам и наглядным схемам	На начальном этапе конструирования схемы должны быть достаточно просты и подробно расписаны в рисунках. При помощи схем у детей формируется умение не только строить, но и выбирать верную последовательность действий. Впоследствии ребенок может не только конструировать по схеме, но и, наоборот, – по наглядной конструкции (представленной игрушке-роботу) рисовать схему. То есть, дошкольники учатся самостоятельно определять этапы будущей постройки и анализировать ее.	обучение самостоятельному определению этапов выполнения работы и умению выделять их.
Конструирование по замыслу	Освоив предыдущие приемы робототехники, ребята могут конструировать по собственному замыслу. Теперь они сами определяют тему конструкции, требования, которым она должна соответствовать, и находят способы её создания. В конструировании по замыслу творчески используются знания	объединение знаний, умений навыков, полученных ранее.

	и умения, полученные ранее. Развивается не только мышление детей, но и познавательная самостоятельность, творческая активность. Дети свободно экспериментируют со строительным материалом. Постройки (роботы) становятся более разнообразными и динамичными.	

Что такое образовательный конструктор?

Игры – исследования с образовательными конструкторами стимулируют интерес и любознательность, развивают способность к решению проблемных ситуаций, умение исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы, выдвигать идею, планировать решение и реализовывать их, расширять технические и математические словари ребенка.

В результате конструирования дети демонстрируют степень освоенности ими знания и предметно-чувственного опыта. Отвечающий этим критериям конструктор способен выполнить серьезную задачу по развитию логического мышления, умственных способностей и творчества.

При этом важно, что, с одной стороны, ребенок увлечен творческо-познавательной игрой, с другой - применение новой формы игры, способствует всестороннему развитию в соответствии с ФГОС.

Таким образом, используя конструкторы «LEGO», перед детьми ставятся простые, понятные и привлекательные для них задачи, решая которые они, сами того не замечая, обучаются.

У детей с хорошо развитыми навыками в конструировании быстрее развивается речь, так как тонкая моторика рук связана с центрами речи. Ловкие, точные движения рук дают ребенку возможность быстрее и лучше овладеть техникой письма. Кроме того, у детей развиваются познавательные способности, мотивация и интерес к решению различных задач. Дети учатся принимать решения в многочисленных ситуациях. Большая роль отводится проектной работе.

Целенаправленное систематическое обучение детей дошкольного возраста конструированию и робототехнике играет большую роль при подготовке к школе, оно способствует формированию умения учиться, добиваться результатов, получать новые знания в окружающем мире, закладывают первые предпосылки учебной деятельности. Важно, что эта работа не заканчивается в детском саду, а имеет продолжение в школе.

Мой снеговик

Наш снеговик

Речная баржа

Осьминог: перед и во время плавания Первый автозаезд

БУКЛЕТ КВЕСТ-ИГРЫ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ШАХМАТНОЙ СТРАНЕ»

2 страница

Историческая справка

Согласно древней легенде, игра в шахматы была создана неким брамином. Взамен на свое изобретение, он попросил у раджи, казалось бы, незначительную награду: столько зерен пшена, сколько уместится на шахматной доске если на первую клетку положить одно зерно, на вторую –два зерна, на третью – четыре зерна и т.д. Однако, на самом деле вышло, что такого количества зерна нет на всей планете. Неизвестно так ли происходило на самом деле, но, так или иначе, родиной шахмат считается Индия.

Древние индийские шахматы чатуранга

3 страница

Дорогие друзья!

Мы рады приветствовать Вас в шахматной стране «Белая ладья»! Впереди Вас ожидает удивительное путешествие, полное веселья и новых знаний! А чтобы оно прошло успешно вот несколько подсказок:

задания можно выполнять в любом порядке;

выполнив задание, подойди к воспитателю или педагогу, он сделает соответствующую отметку в этой книжке;

для некоторых заданий Вам может понадобиться «Рабочая тетрадь начинающего шахматиста».

УДАЧИ!

4 страница

1. Будь внимателен! На протяжении твоего пути будут встречаться шахматный фигуры (ладья, конь, слон, ферзь, король и пешка). В каждой шахматной расстановке допущены ошибки. Найди их.

Это интересно! Название «шахматы» переводится как «король умер». Но более точное выражение было бы «король в ловушке» или «королю не убежать»

2. На вашем пути случайно попали три похожие деревянные доски. Какие из этих досок не шахматы? Сможете ли Вы назвать другие игры?

1 2 3

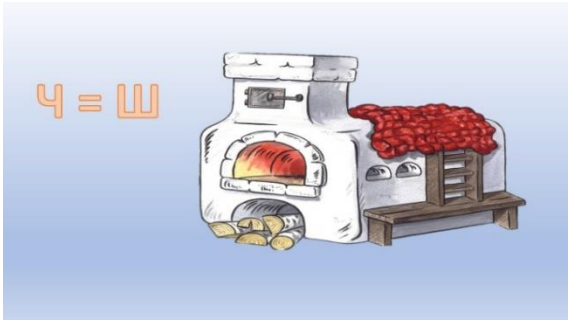
Это интересно! Шахматная игра была придумана в Индии, и когда индусский царь Шерам познакомился с нею, он был восхищен её остроумием и разнообразием комбинаций в ней.

5 страница

3. Поучаствуй в эстафете «Шахматные фигуры» в музыкальном кабинете.

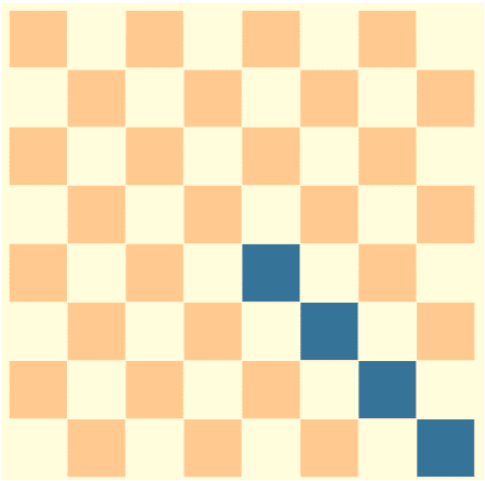
Это интересно! В Россию восточный вариант шахмат пришел, как считается, либо прямо из Персии через Кавказ, либо через среднеазиатские народы. Европейский вариант шахматной игры попал в Россию из Италии.

4. Расшифруй загаданные в ребусах слова.



6 страница

Разрежьте шахматную доску на четыре части так, чтобы в каждой части была выделенная клетка.



Это интересно! В разных странах эта игра имеет своё название:
- в Англии - чесс (chess);
- в Испании - ахидрес (el axedres);
- в Германии - шах (Schash);
- во Франции – эшек (echecs).

5. Стрельба – одно из древнейших занятий. Дартс поможет Вам набрать очередные очки.

Условия игры простые. Если магнитный дротик попадет в центр шахматной доски, тогда Вы набираете 10 баллов; королевские фланги стоят 5 баллов; ферзевые фланги – 3 балла. Желаем удачи!

Это интересно! 20 июля – международный день шахмат. В мире насчитывается около 610 миллионов взрослых, играющих в шахматы. Праздник отмечается в 180 странах.

7 страница

6. Будь внимателен. К какой фигуре относится этот фрагмент.

а) б) в)

г) д) ж)

Это интересно! Шахматы вслепую – это вариант игры, не глядя на шахматную доску. Как правило в игре присутствует посредник, который перемещает фигуры.

7. На тему шахматы сложено много стихов, песен, сказок, а также загадок, которые мы предлагаем Вам отгадать.
8 страница

Загадка первая. Какая фигура может совершить такой ход?

На две клетки он идет,
Шаг в сторонку: это ход.

Загадка вторая. О какой фигуре идет речь?

Ходит в шахматах без спешки
И назад не повернет.
Семь сестричек для потешки
Повторяют ее ход.
Не быстра. И терпеливо
Все идет вперед, вперед.
Превратившись в «королеву»
Стал другим ее оплот.
Вот теперь резва. И бойко
Угрожает королю.
А сестрички-невелички
За сестру стоят свою!

Загадка третья. Кто это?

Их на поле всего два,
Из-за них идёт война.
Одного поймать в «ловушку» –
Прекращается игра.

9 страница

Это интересно! Есть шахматы для слепых. Они выглядят так.

Дорогие друзья,

вот и закончилась наше путешествие. Что Вам в этой игре больше всего понравилось и запомнилось?

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-7 ЛЕТ

№	Название	Цель	Описание игры
1.	**Игры (младшая группа)**	Ведущая роль принадлежит воспитателю, так как дети этого возраста ещё не способны распределять свои роли в игре. Целью занятий является закрепление цвета, названия деталей и форм конструктора.	
1.1 1.2	Разложить по цвету	закрепление цвета, названия деталей и форм конструктора	**Материал:** кирпичик и Lego всех цветов 2 х 2, 4 корзинки. **Правила игры:** дети по команде воспитателя раскладывают

	Найди пару кирпичику	формирование умения определять цвет и название деталей конструктора Lego.	кирпичики Lego по корзинкам. **Материал:** кирпичик и Lego всех цветов. **Правила игры:** в центре зала раскладываются лего-кирпичики по количеству участников игры. Каждому участнику даётся один кирпичик определённого цвета. По команде педагога ребёнок находит такой же кирпичик в куче и берёт его себе. Кто быстрее справится с заданием, тот и становится победителем.
1.3	Быстрые кирпичики Lego	развитие координации движения и быстроты реакции	**Материал:** два больших разноцветных кирпичиков Lego **Правила игры:** Дети становятся в круг. Рядом стоящим воспитанникам (это будет центром круга) даётся два разноцветных кирпичика. По команде педагога дети быстро передают свой кирпичик в противоположные стороны друг от друга. Чей кирпичик
1.4	Из раздела "Робототехника"	Работа с конструктором МАККИ	

			придёт быстрее к центру, тем лучше. Сборка радиоуправляемых машин по схеме и замыслу.
2	**Игры (средняя группа)**	Целью игр обучение работе с карточками на запоминание названия некоторых деталей конструктора Lego; развитие внимания, быстроты, координации движений, мышления.	
2.1	Найди свою постройку	развитие внимания, наблюдательности, умения соотнести изображенное на карточке с постройками.	**Материал:** карточки, постройки, коробочка **Правила игры:** дети по очереди из корзинки или мешочка достают карточку, внимательно смотрят на неё, называют, что изображено и ищут эту постройку. Кто ошибается, берет вторую карточку.
2.2	Кто быстрее	развитие быстроты, внимания, координации движения.	**Материал:** 4 коробочки, детали конструктора Lego 2х2, 2х4 по 2 на каждого игрока. **Правила игры:** игроки делятся на две команды; у каждой команды свой цвет кирпичиков Lego и своя деталь. Например, 2х2 красного цвета, 2х4 синего. Игроки по

			одному переносят кирпичики с одного стола на другой. Чья команда быстрее, та и победила.
2.3	Самый ловкий	развитие ловкости, координации движения.	**Материал:** кирпичик Lego. **Правила игры:** ребенок пытается удержать на голове кирпичик Lego. От детей поочерёдно поступают задания: сделать несколько шагов, присесть, поднять одну ногу, раскинуть в сторону руки, покружиться. Выиграл тот ребёнок, чей кирпичик не упал с головы.
	Из раздела «Робототехника»	Знакомство с геометрическими фигурами и их возможными соединениями в пространстве. Развитие навыков управления пространственными формами. Развитие навыков воплощения замысла в материальную автоматизированную конструкцию. Знакомство с профессиями.	
2.4	«Супермашины для супергероев»	Развитие навыков воплощения замысла в материальную автоматизированную конструкцию.	На базе конструктора МАККИ несколько бригад производят автоматизированную сборку супермашины по замыслу и готовят ее к торжественному выезду. Автомобили выезжают под

			руководством двух (или более) главных мастеров.
3	**Игры (старшая группа)**	Роль ведущего берут на себя дети. В играх развиваем коллективизм, память, мышление, учимся заниматься по карточкам. Занятия проводятся с конструктором Lego «Dacta».	
3.1	Чья команда быстрее построит	формирование навыка работать в команде, воспитание взаимопомощи; развитие внимания, быстроты, мелкой моторики рук.	**Материал:** набор конструктора Lego “Duplo", образец постройки. **Правила игры**: дети разбиваются на две и более команд. Каждой команде даётся образец постройки.
3.2	Найди деталь такую же, как на карточке	формирование умения определять названия деталей конструктора Lego «Duplo»	**Материал:** карточки, детали конструктора Lego «Duplo», плата. **Правила игры:** Дети по очереди берут карточку с чертежом детали конструктора Lego «Duplo». Находят такую же деталь и прикрепляют её на плату. В конце игры дети представляют, что получилось.
3.3	Таинственный мешочек	формирование умения определять детали конструктора на ощупь.	**Материал:** кирпичик и Lego, мешочек. **Правила игры**: ведущий держит мешочек

			с деталями конструктора Lego. Дети по очереди берут одну деталь, на ощупь определяют её и называют. После достают из мешочка и всем показывают.
3.4	Разложи детали по местам	закрепление умения определять и называть детали конструктора Lego	**Материал:** корзинки, детали конструктора Lego 2x2,2x4,2x6, клювик, лапка, овал, полукруг. **Правила игры:** детям даются корзинки и конструктор, распределяются по две детали на каждого ребенка. Дети должны за короткое время собрать весь конструктор. Кто все соберет без ошибок, тот и выиграл.
	Из раздела "Робототехника"	Развитие интеллектуального уровня и общеобразовательная техническая подготовка.	
3.5	Создание моделей "Марсоход"	Тренировка навыков работы в команде. Тренировка крупной и мелкой моторики.	Сборка гусеничной машины без электронных элементов по альбому. Рассказ о Марсе и его спутниках.

		Развитие навыков положительного отношения к своей работе, работе других людей.	
4.	**Игры (подготовительная группа)**	В подготовительной группе дети уже хорошо занимаются по карточкам, строят более сложные постройки. Цель игр: развитие речи, формирование навыка работы в коллективе, воспитание взаимопомощи; развитие мышления, памяти.	
4.1	Назови и построй	закрепление умения находить и называть детали конструктора Lego «Dacta», формирование навыка работы в коллективе	**Материал:** набор конструктора Lego «Dacta». **Правила игры:** ведущий каждому ребенку по очереди даёт деталь конструктора. Ребенок называет и оставляет её у себя. Когда у каждого ребенка по две детали, ведущий даёт задание сконструировать из всех деталей одну постройку и презентовать, что построили.
4.2	Выбери себе подарок	развитие интереса к игре, развитие внимания.	**Материал:** игровое поле, лего-человечки на количество игроков, игральный кубик, подарки. **Кубик:** одна сторона с цифрой один, вторая с цифрой два, третья с цифрой три, четвертая

			- крестик (пропускаем ход). Пятая – восклицательный знак (переход на два хода вперёд), шестая – «-» (один ход назад). **Правила игры:** дети распределяют фигурки между собой. Ставят их на игровое поле. Кидают по очереди кубик и двигаются по стрелке. Когда первый лего-человечек пройдет весь круг, то становится победителем, и участник выбирает себе подарок. Игра может продолжаться до тех пор, пока не закончатся подарки.
4.3	Построй, не открывая глаз	Создание постройки с закрытыми глазами, развитие мелкой моторики пальцев, воспитание выдержки.	**Материал:** плата, конструкторский набор. **Правила игры:** дети закрывают глаза и пытаются что-нибудь построить. Свою работу желательно прокомментировать. У кого интересней будет постройка, того поощряют.
4.4	Слова о Лего	повторение и закрепление слов-понятий,	**Правила игры**: Ведущий определяет тему. Нужно назвать

		определяющих игру Lego.	по очереди, допустим, только слова, связанными с Лего. Первый игрок произносит: «Лего». Второй: «Дупло». Третий: «Кирпичик» и т.д., пока слова не иссякнут. Побеждает тот, кто последним произнёс слово. Можно изменить тему.
4.5	По кочкам через болото	формирование навыка работать в команде, воспитание взаимопомощи; развитие координации, внимания, быстроты принятия решения.	**Материал:** кирпичик и **Правила игры:** Впереди каждой команды положены кирпичики на определенном расстоянии. Главное условие: пройти по кирпичикам заданный участок, не касаясь ногами пола. Побеждает команда, у которой последний игрок достигнет цели первым.
	Из раздела «Робототехника»	Самостоятельность сборки сложных объёмных движущихся конструкции на основе конструкторов МАЛНИ и СТАРТ БЛОК. Умение самостоятельно справляться с трудными появляющимися во время сборки задачами.	
4.6	Конструкция «Трицикл с прицепами»	Сборка сложных объёмных движущихся конструкции на	Работа в парах. У каждой пары свое задание. Если с заданием справились

		основе конструктора СТАРТ БЛОК.	все группы (пары) правильно, то в конце занятия при сборке общей модели, должна получиться правильная конструкция. Если какой-нибудь группой допущена ошибка, то она выявляется и исправляется общими усилиями.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ ……..... 3
ТЕАТРАЛИЗОВАННОЕ ЗАНЯТИЕ ПО LEGO-КОНСТРУИРОВАНИЮ «ИГРАЕМ СКАЗКУ» ……. 5
ИГРЫ НА АССОЦИАЦИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ЗАНЯТИЯХ ПО РОБОТОТЕХНИКЕ ……..... 8
ИЗ ЦИКЛА «БЕСЕДЫ С МОЛОДЫМИ РОДИТЕЛЯМИ» 14
ИННОВАЦИОННЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ …..... 17
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ РОДИТЕЛЕЙ КАК УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ОРГАНИЗАЦИИ РЕШЕНИЯ ШАХМАТНЫХ ЗАДАЧ ...……..... 22
КАК ПОМОЧЬ РЕБЕНКУ НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ В ШАХМАТЫ (мастер-класс) ……..... 35
КОНСТРУКТ ОРГАНИЗАЦИИ СОВМЕСТНОЙ НЕПРЕРЫВНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ВОСПИТАННИКАМИ СТАРШИХ ГРУПП…….... 40
КОНСТРУКТОРСКАЯ МЫСЛЬ КАК ОСНОВА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ ……..... 45
ДОСУГОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ……... 47
КАК ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ КОНСТРУКТОР LEGO ДЛЯ СВОЕГО РЕБЕНКА (консультация для родителей по материалам интернет-сайтов) ……..... 49
ПЕРЕСКАЗ ЛИТЕРАТУРНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ LEGO-КОНСТРУИРОВАНИЯ ……..... 58

ФОРМИРОВАНИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ НА ЗАНЯТИЯХ РОБОТОТЕХНИКИ И КОНСТРУИРОВАНИЯ ……..... 59
БУКЛЕТ КВЕСТ-ИГРЫ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ШАХМАТНОЙ СТРАНЕ» ……..... 64
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-7 ЛЕТ ……..... 70