Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида «Малыш»,
Усть-Илимский муниципальный округ, р.п.Железнодорожный

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ
муниципального семинара-практикума
«Эффективное внедрение инновационных технологий в образовательный процесс ДОУ»



р.п.Железнодорожный, 2025г.

Методические материалы муниципального семинара-практикума «Эффективное внедрение инновационных технологий в образовательный процесс ДОУ», 2025 г. – 37 стр.

Предназначено для педагогических работников дошкольных образовательных учреждений.

В соответствии с приказом МДОУ «Малыш» от 20.10.2025г. №194-о/д «О проведении муниципального семинара-практикума для педагогов». 29.10.2025г. проведен муниципальный семинар-практикум «Эффективное внедрение инновационных технологий в образовательный процесс ДОУ» (далее – семинар). В семинаре приняли участие 11 педагогов Усть-Илимского МО.

Материалы печатаются в авторской редакции. За достоверность сведений, изложенных в материалах, несут ответственность авторы.

Программа
муниципального семинара-практикума
«Эффективное внедрение инновационных технологий в образовательный процесс ДОУ»

Дата и время: 29.10.2025г., 09.00 – 13:30

Время	***Мероприятие***	***Место проведения***	***Ф.И.О. педагога, должность, квалификационная категория***
09.00 – 09.20	Образовательная ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устранить последствия метеоритного дождя в королевстве ЛунЛу»	Конструкторское бюро «Техномир»	Кожевникова Татьяна Сергеевна, воспитатель ВКК
09.25 – 09.45	Образовательная ситуация «Создаём подводный мир» с элементами арт-терапии	Кабинет педагога-психолога	Зубкова Елена Владимировна, педагог-психолог
09.50 – 10.10	Образовательная ситуация с элементами реджио-педагогики «Дом в коробке»	«Творческая мастерская»	Селина Елена Владимировна, воспитатель ВКК
10.15 – 10.35	Детский клуб «Ориентируйся и двигайся»	Физкультурный зал	Петрунина Ирина Сергеевна, инструктор по физической культуре 1КК
10.40 – 11.00	Сюжетно-ролевая игра «Открытие супермаркета «Пятёрочка»»	«Город профессий»	Звягинцева Оксана Владимировна, воспитатель 1КК
11.05 – 11.25	Практикум по курсу математического развития «Игралочка»: «Задача дня» (с родителями)	Музыкальный зал	Капорская Евгения Леонидовна, воспитатель ВКК
11.30 – 11.50	Образовательная ситуация в интерактивном музее «Русская изба»: «У самовара не скучаем – разговор ведем за чаем!»	Интерактивный мини-музей «Русская изба»	Кирилова Инна Андреевна, воспитатель ВКК
12.00 – 12.30	Театрализованное представление «Веселая ярмарка» по мотивам сказки С. Михалкова «Как старик корову продавал»	Музыкальный зал	Бойко Ирина Александровна, музыкальный руководитель ВКК

Творческая мастерская «Копилка полезных идей»			
12.35 – 12.50	Опыт работы: «Ключ к успеху: сотрудничество»	Музыкальный зал	Стародуб Светлана Михайловна, старший воспитатель ВКК
12.50 – 13.00	«Образовательные локации» - пространство детских активностей	Музыкальный зал	Зарубина Светлана Владимировна, воспитатель 1КК
13.00 – 13.30	• Выступление коллег • Круглый стол: рефлексия	Полушкина О.М., Юзвенко Т.А., Стародуб С.М.	

Образовательная ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устранить последствия метеоритного дождя в королевстве ЛунЛу»

Кожевникова Татьяна Сергеевна, воспитатель ВКК

Задачи:

1. Закрепить у детей основные понятия для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером».
2. Познакомить детей с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир в несколько строк.
3. Закрепить у детей представление о предназначении кнопок «зеленая стрелка» (непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;
4. Упражнять детей в добавлении пиктограммы команды в шаблон программы из нескольких строк и запуске составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.

Логика образовательной деятельности с детьми подготовительной группы

Этап образовательной деятельности	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников	Оснащение
Организационно-мотивационный	Приветствует детей в клубе «ПиктоМир». Включает слайд «Почта», обращает внимание детей, что на почту «ПиктоМир» для «Спасательного патруля клуба «ПиктоМир» пришло новое сообщение. Уточняет: «Интересно ли им узнать, от кого сообщение?».	Рассматривают слайд «Почта», отвечают на вопросы, включаются в деятельность.	Ноутбук, проектор, экран

Актуализация имеющегося опыта	Предлагает узнать, какое послание в письме для спасательного патруля, зачитывает сообщение. (Презентация). Задает уточняющие вопросы: «Какой робот среды ПиктоМир ремонтирует плиты?» (Вертун). «Вы сможете составить программу к данному заданию для управления роботом Вертуном?»	Проявляют заинтересованность, высказывают предположения. Рассматривают «Задание для Вертуна», отвечают на вопросы.	Презентация
	Вывешивает лабиринт с заданием для Вертуна и полоску для команд на магнитной доске. Поясняет, что сначала они составят игровое поле из сочленяемых ковриков, программу для управления роботом на доске, а потом проверят её на планшете в среде ПиктоМир. И если, составленная программа будет верной, отправят её жителям королевства ЛунЛу для их робота. Предлагает начать работу, задавая наводящие вопросы: «Какие по счету клетки нужно отремонтировать?» (третью, пятую) «Какую команду нужно отдать роботу?». «Верно ли была отдана команда роботу?». «Нужно ли еще отдавать команды Роботу?» «Задание выполнено?». Получив утвердительный ответ, предлагает присесть за столы и проверить правильность составленной программы на планшетах в среде ПиктоМир.	Отвечают на наводящие вопросы. Выкладывают игровое поле из сочленяемых ковриков, по одному прикрепляют магнитную карточку с пиктограммой команды в бумажный шаблон программы, передвигая игрушку робота по игровому полю. Высказывают предположение.	Схема игрового поля, шаблон для программы, магниты с командами, коврики, игрушка «Вертун»
Основная часть (работа на планшете)	Помогает загрузить Игру. Предлагает самостоятельно составить программу для робота Вертуна в среде ПиктоМир, отвернув доску. Контролирует, помогает детям. Просит, произнести: «Готово», когда задание будет успешно выполнено. Уточняет у детей, все ли видят на экране «Веселого Робота», делает вывод, что программа успешно отправлена жителям королевства ЛунЛу, и пришло время восстановить силы и снять напряжение с глаз и мышц тела, так	Присаживаются за столы, загружают игру в среде ПиктоМир. Отвечают на уточняющие вопросы педагога. Заполняют шаблон программы в среде ПиктоМир. Выполняют инструкцию педагога. Снимают зрительное напряжение.	Планшеты, Квадрат «Муха»

	как они работали с планшетами. Проводит зрительную гимнастику «Муха».		
Рефлексия	Подводит итог: «Чем сегодня занимался спасательный патруль «ПиктоМир»? «Как вы думаете мы смогли помочь жителям планеты? Акцентирует внимание, что, так как послание жителям королевства ЛунЛу успешно доставлено, можно считать, что «Спасательный патруль клуба «ПиктоМир» справился с поставленной перед ним задачей. Значит дети получают еще по одной «Звездочке», которую наклеивают на свою карту-достижения.	Отвечают на вопросы педагога. Наклеивают «Звездочку» на карту-достижений.	Карта достижений, звёздочки

Образовательная ситуация «Создаём подводный мир» с элементами арт-терапии

Зубкова Елена Владимировна, педагог-психолог

Технологическая карта

Возрастная группа	Подготовительная группа компенсирующей направленности, 6 лет
Количество детей	2
Цель	Гармонизация психоэмоционального состояния у детей с помощью песочной техники
Задачи: **Обучающие**	Формировать навыки экспериментирования с песком; обогащать тактильный опыт у воспитанников
Развивающие	Развивать кинестетическую чувствительность и мелкую моторику пальцев и кистей рук; развивать зрительно-моторную координацию; развивать речевую активность в процессе игры; развивать творческое воображение.
Воспитательные	Воспитывать аккуратность, художественно-эстетический вкус.
Базовые техники:	Работа ладонью и ребром ладони, использование пальцев, симметричное рисование двумя руками рисование кулаком. Специальные приёмы: высыпание из кулака тонкой струйкой, создание деталей щепоткой, отсечение лишнего ребром ладони
Словарная работа	образование родственных слов (песок-песочные-песочница), описание свойств песка (рассыпчатый, сухой, прохладный, тёплый)
Материалы и оборудование	световой стол на каждого ребёнка; песок кварцевый; фигурки «морских обитателей»; камешки «марблс»; предметные картинки «Правила техники безопасности при работе с песком»; плакат «Правила игры с песком»; набор карточек «Песочные узоры»; музыкальное сопровождение
Планируемый результат мероприятия	у детей развивается тактильная чувствительность и координация движений мелкой моторики рук, гармонизация развития обоих полушарий мозга за счёт задействования обеих рук, развивается фантазия ребенка и самоконтроль, повышается работоспособность, вырабатывается положительный настрой.

Этап	Методы, формы, приемы	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты

1.Организационно-мотивационный этап	Игра «Чудесный мешочек», вопросы, пояснение	Детям демонстрируется красивый мешочек. - ребята, у меня есть мешочек, в котором что-то лежит. - Хотите пощупать мешочек и догадаться, что в нём лежит? - Я немного приоткрою мешочек, а вы по очереди вынимайте, то, что там лежит? -Ребята, эти ракушки похожи или нет? -Чем отличаются? -Откуда ракушки, как вы думаете? Прислоните ракушку к уху, что вы слышите? Послушайте. -Как вы думаете откуда в ракушке этот звук? -На самом деле звук моря – это окружающий шум, который отражается от стен ракушек, поэтому, чем в комнате шумнее, тем сильнее слышен звук похожий на «шум моря» Чем больше ракушка, тем насыщенней получается шум.	Дети проявляют интерес к общению с психологом и дальнейшей совместной деятельности, слушают, вступают в диалог. Пытаются определить предметы на ощупь, рассказать о своих впечатлениях. Дети описывают схожесть и различие ракушек: по форме, по цвету и рисунку, по объему. Дети прислоняют ракушку к уху и слушают. Дети высказывают предположения, обосновывают ответ.	Дети проявляют интерес, включаются в деятельность. У детей создается положительный эмоциональный настрой. Осуществляется исследовательская деятельность.
2. Основной этап				
2.1. Этап постановки проблемы	Вопросы, упражнение «Правила игры с песком»	- А вы знаете, что такое ракушка? - Ракушка – это домик моллюсков, убежище для крабиков или ларец для жемчужины. -Я думаю, нашим ракушкам было бы хорошо попасть на морское дно. Чтобы они могли стать домом для морских обитателей. У нас есть песок, который находится на песочных столах. Предлагаю создать подводный мир, куда вы сможете поместить ракушку, которую вы выбрали.	Дети высказывают предположения: 1. Запрещено выбрасывать песок из песочницы, песчинки могут потеряться; 2. Счищать песчинки с ладоней только над песочницей; 3. Поиграл – игрушки убрать на место;	Привлекается направленное внимание детей. Мотивация детей на деятельность.

		-Но прежде, чем мы начнём рисовать песком, назовите правила игры с песком (с опорой на карточки) Уточнение правил безопасности. - Что обозначает это правило? (демонстрация карточки) и т.д.	4. После игры с песком – помой руки с мылом и вытри полотенцем насухо!	
2.2. Этап ознакомления с материалом	Упражнение «Какой песок?», упражнение «Рисунки по карточкам-схемам»	-Давайте потрогаем песок, который находится в отсеке для песка, какой он на ощупь: 1. холодный или теплый? 2. Какого цвета песок? 3. Песок мягкий или твердый? 4. Песок мокрый или сухой? 5. На что похож песок? 6. Приятно трогать песок? -Ребята, чтобы изобразить подводный мир, давайте подумаем, что там бывает? -Вот с некоторыми из них мы сегодня познакомимся и научимся рисовать их песком.	Дети подходят к световым столам. На экране ровным слоем рассыпан песок. Дети выполняют движения руками (прислоняют ладони, берут песок щепоткой, захватывают в кулак, растирают между ладоней), отвечают на вопросы. Дети перечисляют: Камни, водоросли, кораллы, в воде живут рыбы и другие морские обитатели.	Совершенствование тактильных ощущений и восприятия детей.
2.3. Этап практического решения проблемы	Релаксация: слушание «Шум моря», рисование песком «Подводное царство»	На минутку закрыли глаза, расслабились и представили, что вы на берегу теплого моря, слышите шум волны, светит солнце, вы чувствуете прохладный ветерок, вам так хорошо и приятно, помечтали? Открывайте глаза, начинаем работать. - Давайте выберем с помощью пульта цвет, который будет освещать экран песочницы. Чтобы было понятно, что мы рисуем подводный мир. Какой цвет морского дна выбрала Ира, а кокой цвет выбрал Степа? - Я вам показываю карточку, скажите, что здесь изображено?	Дети закрыли глаза, слушают шум моря. Дети с помощью пульта выбирают цвет, подбирают камни. Дети называют и изображают камни, водоросли, осьминога, медузу. Отвечают на вопросы, слушают инструкцию, действуют в соответствии с инструкцией. Дополняют свою работу.	Дети отдохнули, сняли мышечное напряжение. Дети создадут картину на песке «Подводное царство».

		-На дне моря у нас лежат камни: круглые, гладкие. Давайте нарисуем их: большими пальчиками обеих рук рисуем камни. -Ребята, а как называются подводные растения? -Правильно, водоросли. Давайте их нарисуем. Итак, тыльной стороной выпрямленной кисти руки, начиная снизу, от камней, мы ведем к верху песочного стола дорожку, но не прямую, а извилистую. Затем тоже самое делаем указательными пальцами обеих рук. Итак, вот у нас получаются замечательные водоросли. - Я вам показываю ещё карточку, скажите, кто здесь изображён? С помощью ладошки, мы нарисуем осьминога. Смотрите как (дети смотрят на схему). Очищаем песок в форме круга, от него нарисуем восемь извилистых линий – ноги. Мизинчиками прорисовываем точки по контуру ног. На голове изображаем глазки, носик, ротик. - Я вам показываю ещё карточку, скажите, кто здесь изображён? С помощью ладошки, мы нарисуем медузу. Смотрите как (дети смотрят на схему). Очищаем песок в форме полукруга, от него нарисуем тремя пальчиками извилистых линий –это будут ножки у медуз. Подводный мир становится все красивее и красивее. Молодцы! -Пора поместить сюда вашу ракушку!		

		А теперь давайте украсим наше царство ещё другими ракушками, камушками и рыбками, которых вы найдёте в корзиночках. Пофантазируйте. - Какой красивый подводный мир у вас получился. Молодцы! Вы настоящие художники!		
3. Заключительный этап. Рефлексия	Вопросы, уточнения	Педагог спрашивает у детей: - Понравилось ли вам создавать подводный мир? Что мы сделали? Всё ли у вас получилось? (если нет – то, что не получилось)	Дети делятся впечатлениями, идут мыть руки.	Осмысливают свою деятельность, оценивают её.

Образовательная ситуация с элементами реджио-педагогики «Дом в коробке»

Селина Елена Владимировна, воспитатель ВКК

Технологическая карта

Возрастная группа	Подготовительная группа (6-7 лет)
Культурная практика	Творческо-продуктивная деятельность
Цель	Формирование умения работать с бросовым материалом.
Задачи: **Обучающие**	Формировать способность детей к творческой деятельности. Учить самостоятельно пользоваться схемами, подготавливать необходимые материалы для творческой деятельности, подбирать и создавать атрибуты, договариваться о совместных действиях. Активизировать речь детей.
Развивающие	Развивать эстетический вкус, внимание, память, внимание, воображение, сообразительность, мелкую моторику; развивать умение сравнивать, находить признаки сходства и различия, обобщать и делать выводы, терпение в работе.
Воспитательные	Воспитывать интерес к ручному труду из бросового материала. Вызвать положительные эмоции от результата своего труда, доводить начатое дело до конца. Формировать умение работать в коллективе.
Словарная работа	Дизайнер, отель,
Материалы и оборудование	Коробки для «Отеля», схемы, спичечные коробки, кусочки ткани, самоклеящаяся бумага, крышки от бутылок, скотч, клей, ножницы, палочки деревянные, изолон, дырокол, пластилин, пуговицы, цветная бумага,
Планируемый результат мероприятия	Изготовление мебели для отеля

Этап	Методы, формы, приемы	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
1.Организационно-мотивационный этап	Форма организации детей: групповая Методы: словесный, наглядный. Приемы: показ отеля из коробок	Педагог привлекает внимание детей: - Ребята, я рада сообщить вам об открытии нового отеля, посмотрите какой он красивый! Сколько в нем этажей, посчитайте? Значит он какой (многоэтажный) Кто построил отель?	Дети участвуют в диалоге, отвечают на вопросы	Внимание активировано, вызван интерес к дальнейшей деятельности.

2. Основной этап				
2.1. Этап постановки проблемы	Форма организации детей: групповая Методы: словесный, наглядный. Приемы: проблемная ситуация, вопрос к детям.	- А как вы думаете отель в таком виде может принять гостей? Почему? Чего не хватает? Вы правы, конечно мебели, отель еще пустой. - А какая мебель нужна для отеля, перечислите. А где взять мебель? Конечно, можно сделать самим! Из чего можно сделать мебель? А вы хотели бы изготовить мебель, чтобы отель быстрее открылся? Тогда я вам предлагаю отправится в мастерскую, где вы будете мастера по изготовлению мебели.	Внимательно слушают, отвечают на вопросы воспитателя, выдвигают версии ответа на проблемный вопрос.	Дети выдвигают варианты решения проблемного вопроса: Где взять мебель для отеля?
2.2. Этап ознакомления с материалом	Форма организации детей: групповая Методы: словесный, наглядный, практический. Приемы: рассматривание схем мебели и материала из которого можно сделать мебель, уточнения.	- Мебель вы можете собрать сами, а можете ее изготовить по схеме. Вы можете использовать готовый дизайн проекта мебели, а можете придумать свой и изготовить его самостоятельно. Так же можно украсить эту мебель. Проходите в нашу мастерскую посмотрите, что у нас есть в наличии, продумайте, что может получится из предложенного материала, выберите, и начинайте изготавливать мебель.	Отвечают на вопросы воспитателя, рассматривают схемы и бросовый материал для дальнейшей работы.	Выбирают материал для изготовления мебели
2.3. Этап практического решения проблемы	Форма организации детей: групповая, самостоятельная деятельность детей. Методы: словесный, наглядный практический, игровой.	- Посмотрите, вы можете обустроить номер один на двоих, кто хочет может сам обустроить свой номер.	Дети собирают мебель из бросового материала, обустраивают номер в отеле.	В процессе изготовления, дети закрепляют названия мебели, из чего состоит, оформляют свой номер отеле, договариваются друг с другом, помогают и действуют сообща.

3. Заключительный этап. Рефлексия	Формы организации детей: групповая. Метод: словесный. Приёмы: вопрос, поощрение.	Организация рефлексии через обобщающую беседу: Ребята кем вы сегодня были? Что было сложно? Что было легко? Вы большие молодцы из вас получились замечательные мастера по изготовлению мебели. С вашей помощью отель скоро начнет свою работу и будет заселять много гостей в уютные номера.	Ответы детей на обобщающие вопросы.	Закреплены знания о мебели. Дети помогли собрать мебель из бросового материала для отеля. Выявлены полученные знания в процессе беседы с детьми. Подведены итоги. Дети нацелены на дальнейшую продуктивную деятельность.

Детский клуб «Ориентируйся и двигайся»

Петрунина Ирина Сергеевна,
инструктор по физической культуре 1КК

Технологическая карта

Возрастная группа	Подготовительная группа №15 (5 человек), 6-7 лет
Культурная практика	Двигательная деятельность с использованием Смарт-ковриков
Цель	Развитие координационных способностей детей дошкольного возраста посредством интерактивных упражнений на смарт-ковриках.
Задачи: **Обучающие**	Обучение детей различным способам передвижения в ограниченном пространстве (ходьба, бег, прыжки) с использованием зрительных и слуховых ориентиров. Закрепление знаний о геометрических фигурах и цветах.
Развивающие	Развивать координации движений, чувства ритма, внимания, быстроты реакции и пространственного мышления.
Воспитательные	Формировать интерес к физической активности, умения работать в команде и самостоятельно. Воспитывать позитивное отношения к занятиям спортом.
Словарная работа	«Вправо», «влево», «вперед», «назад», геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, овал, ромб, прямоугольник)
Материалы и оборудование	Два Смарт-коврика, колонка (для музыкального сопровождения), карточки с изображением геометрических фигур, цифры, схемы к играм.
Планируемый результат мероприятия	Научить гостей использовать вариацию напольных игр со Смарт-ковриками, закрепление детьми ориентировке в пространстве.

Этап	Методы, формы, приемы	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
1.Организационно-мотивационный этап	Использование приема браслета на правой руке, объяснение	В роли педагога ребёнок, педагог координирует его деятельность: «Добро пожаловать в наш детский клуб «Ориентируйся и двигайся». Здравствуйте, дорогие гости и друзья нашего клуба. Я мастер ориентиров и зовут меня Станислав. Равняйсь! Смирно! Ребята давайте оденем на правую руку наши браслеты.	Дети строятся в одну шеренгу. Дети поворачивают голову направо и назад.	Дети заинтересованы предстоящей деятельностью.

2. Основной этап	Объяснение, демонстрация Смарт-ковриков, игровой метод, Наглядный метод: карточки, конусы, фишки, схемы.	- Сегодня на нашей тренировке мы будем повторять ориентировку в пространстве, и развивать ловкость. Для этого мы будем использовать специальные коврики, которые помогают улучшить координацию движений и работу мозга. Эти коврики – современные устройства, которые делают нас более сообразительными. Итак, приступим. Разминка *«Найди свой цвет»:* Разомнемся перед сложными упражнениями, весело перемещаясь по коврикам и находя цвета, которые я буду называть. Готовьтесь быстро реагировать и проявлять ловкость (звучит музыка). Игра *«Точь-в-точь».* Перед вами – схема. На ней изображен узор. Ваша задача – повторить этот рисунок на коврике с максимальной точностью (участвуют 2 команды). Игра *«Разноцветный путь»* Задача проста: прыгать по коврику, выбирая определенный цвет, следуя схеме. Будьте внимательны, (участвуют 2 команды). Игра *«Найди место».* Дети тянут карточки, на которых зашифрованы координаты, состоящие из чисел и геометрических фигур. От вас требуются внимательно и быстро выполнить действий. Игра *«Слушай, повторяй»*. А сейчас, я бы хотел пригласить двоих гостей, которые бы вместе с нами поиграли в эту игру. Выбираем схему выполнения, (участвуют 2гостя) один – говорит, другой – выполняет. Следуйте строго инструкции.	Дети внимательно слушают мастера ориентира. Дети под музыку двигаются по всему залу, как только музыка заканчивается мастер ориентиров называет цвет, и они должны занять место на Смарт-ковриках. Дети по схеме должны повторить рисунок на коврике, чья команда быстрее справиться. Дети прыгают по коврикам по определенному маршруту в соответствии со схемой. Дети тянут карточки, на которых зашифрованы координаты, чисел и геометрических фигур, затем ищут на смарт-коврике свою координату, двигаются по ней. Участвуют 2 ребенка один-говорит, другой выполняет движения по клеточкам в соответствии с инструкцией.	Позитивный настрой, мышцы разогреты. Мастер ориентиров следит за точностью выполнения. Повышена двигательная активность в ориентировке в пространстве, развивается двигательная память, быстрота реакции, внимание. Формируются прочные связи между абстрактными понятиями математики. Дети научатся видеть закономерности, анализировать информацию и принимать решения. Развивается слуховое внимание, координация и умение следовать инструкциям.

3. Заключительный этап. Рефлексия	Поощрение	Итак, друзья, наша тренировка подошла к концу! Сегодня мы с вами не просто прыгали и двигались, мы стали настоящими мастерами ориентиров и научили наших гостей пользоваться Смарт-ковриками.	Дети слушают мастера ориентиров.	Дети и присутствующие получили удовлетворение от того, что всё получилось.

Сюжетно-ролевая игра «Открытие супермаркета «Пятёрочка»»

Звягинцева Оксана Владимировна, воспитатель 1КК

Технологическая карта

Возрастная группа	Подготовительная группа (6-7 лет)
Культурная практика	Игровая
Цель	Расширение социально-игрового опыта между детьми, отображение в игре профессиональных действий по теме «Сбербанк», «Кафе», «Супермаркет».
Задачи: **Обучающие**	Обогатить социально-игровой опыт детей по сюжету «Супермаркет», «Сбербанк», «Кафе»; учить самостоятельно организовывать игру, согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия: подбирать и создавать атрибуты для игры, договариваться о последовательности совместных действий; формировать умение развертывать и объединять различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет «Сбербанк», «Кафе», «Супермаркет»; формировать представление о различных профессиях; активизировать ролевую речь детей, развивать способность обыгрывать игровые замыслы.
Развивающие	Совершенствовать организаторские способности, самостоятельность, активность, увлеченность, инициативу, воображение, творчество.
Воспитательные	Воспитывать в совместной игре доброжелательные отношения друг к другу, умение налаживать и регулировать конфликты, договариваться, мириться, убеждать, действовать. Формировать положительное отношение к труду взрослых и понимание его значения.
Словарная работа	*Профессии***:** кассир, клиент, консультант, продавец-кассир, покупатели, повар, официант, охранник, курьер, посетители кафе. *Орудия труда, атрибуты***:** банкомат, бейдж, деньги, паспорт, компьютер, пластиковая карточка, телефон, касса, весы, продукты, меню, *Трудовые навыки***:** выдавать, обслуживать, отвечать, оформлять, печатать, проверять, готовить, покупать, предлагать меню, рассчитывать, предлагать чек.
Материалы и оборудование	Вывески для супермаркета, лента красная, ножницы паспорта, телефоны, меню, оснащение игровой комнаты «Город профессий».
Планируемый результат мероприятия	Умеет взаимодействовать с детьми, умеет планировать свою игровую деятельность, умеет договариваться.

Этап	Методы, формы, приемы	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты

1.Организационно-мотивационный этап	Метод: словесный, наглядный Приёмы: игровая мотивация, вопросы, объяснение.	Организация детей для совместной игры. Сообщение новых знаний об открытии магазина. - Ребята, в нашем городе открылся новый супермаркет, а в нём есть замечательное кафе. Но пока он закрыт. Почему? Потому что там нет работников. Кто работает в Супермаркете? (продавец-кассир охранник). А в кафе? (официант, повар, доставщик еды – курьер) Нам надо выбрать, кто будет работать в супермаркете и кафе.	Предположения детей. Дети рассказывают, кто работает в супермаркете и кафе.	Заинтересованы на игру, появление желания организовать совместную игру.
2. Основной этап				
2.1. Этап постановки проблемы	Метод: словесный, игровой. Приемы: внесение игрушек (атрибутов), распределение ролей до начала игры, пояснение и разъяснение.	Распределение ролей, раздача бейджей. - Кто хочет быть продавцом-кассиром в супермаркете? Какую работу они будут выполнять? Кто хочет быть покупателями. - В кафе тоже нужны работники. Какие? Какую работу они будут выполнять? - Кто хочет быть посетителями кафе? - Выберите одежду, которая подходит для вашей профессии. - Проблемный вопрос: можете ли вы совершать покупки, рассчитываться в супермаркете, в кафе, что для этого нужно? А где можно карту Сбербанка получить? Мы сначала отправляемся в «Сбербанк» получать карты? Кто нам поможет получить карту? Нам поможет кассир. Кто желает работать в сбербанке.	Ответы детей. Выбор детьми ролей для игры «Супермаркет», «Кафе», «Сбербанк» и соответствующих бейджей, подбор униформы. Обращение в сбербанк и получение карты. Дети получают талон. Потом обращаются к кассиру, показывают паспорт получают карточки, сообщая свою фамилию и имя.	Закрепление знаний о различных профессиях и применение их, появление желания организовать совместную игру. Дети применяют полученные знания и действуют в соответствии с ситуацией в Сбербанке.

		Идем в Сбербанк и получаем карты по своему паспорту.		
2.2. Этап ознакомления с материалом	Метод: словесный, игровой. Приемы: распределение игрушек (атрибутов), развитие сюжета игры, уточняющие вопросы.	Знакомит с новой профессией охранника координирует деятельность детей. Кто хочет быть охранником? Что будет делать охранник, какую работу он выполняет? Охранник смотрит посмотрит за порядком и в кафе, и в супермаркете. В «Супермаркете»: наведите порядок на рабочих местах распределите продукты по своим местам. Могут ли хлебобулочные изделия лежат вместе с овощами? Разложите овощи отдельно от фруктов в разные корзины. Вспомните, как разговаривают продавец-кассир и покупатели, не забывайте вежливые слова. Повар делает пиццу и молочные коктейли по схеме. Официант берет блокнот записывает заказ, предлагает его выбрать из меню. Курьер привозит пиццу по заказу .	Ребенок выбирает роль охранника и выполняет игровые действия в соответствии с сюжетом и игрой. Дети выполняют игровые действия в соответствии с сюжетом и игрой. В супермаркете продавец-кассир раскладывают фрукты и овощи отдельно.	Дети получают новые знания применяют их, появление желания организовать совместную игру.
2.3. Этап практического решения проблемы	Метод: словесный, игровой. Приемы: создание игровой обстановки, оценка игровой деятельности.	Воспитатель координирует деятельность детей, оказывает помощь, создает ситуации, которые провоцируют игровую деятельность детей.	В Сбербанке: кассир выдает карты и деньги. В кафе: повар готовит пиццу, молочные коктейли по рецептам, официант принимает и записывает заказы, курьер развозит заказы. В супермаркете: продавец-кассир взвешивает товар, говорит цену и продает. Дети выполняют игровые действия в	Дети применяют полученные знания и действуют в соответствии с ситуацией.

			соответствии с сюжетом и игрой, охранник следит за порядком.	
3. Заключительный этап. Рефлексия	Метод: словесный Приемы: вопросы, обобщение, похвала	Воспитатель подводит итог игры. Наступает вечер, все учреждения закрываются. Что нужно сделать на рабочих местах? Куда вы повесите одежду? Закрываем все учреждения на замок. Скажите, у кого была самая сложная роль? Кому было интересно выполнять свою роль?	Дети наводят порядок, убирают одежду закрывают учреждения, делятся впечатлениями	Осмысление полученных результатов, понимание и осознание своих чувств

Практикум по курсу математического развития «Игралочка»: «Задача дня» (с родителями)

Капорская Евгения Леонидовна, воспитатель ВКК

Категория: Родители воспитанников.
Цель: Выполнить задания фестиваля «Задача дня».
Задачи: Познакомить родителей с проектом (мероприятием) «Задача дня». Развить навыки организации совместной математической деятельности. Сформировать понимание важности математического развития.
Материалы и оборудование: Ватман; раздаточный материал: пазлы: книга и сова с примерами и цифрами, геометрические фигуры с примерами, карточки с символами; клей; интерактивная панель; флешка с презентацией.
Планируемый результат: Родители совместно решат все задания; информированность родителей о формате и содержании математического фестиваля «Задача дня», понимание его значимости для математического развития дошкольников; устойчивый интерес к математическому развитию детей, готовность к дальнейшему сотрудничеству с педагогами в данном направлении.

С 2018 года наш детский сад является соисполнителем Международного исследовательского проекта по теме: «Развитие современных механизмов и технологий общего образования на основе деятельностного метода Петерсон Л.Г.». (инновационная методическая сеть «Учусь учиться»)». В течении каждого учебного года мы участвуем в различных сетевых событиях. Самое яркое и запоминающееся событие для детей от трех лет, является фестиваль «Задача дня». Это традиционное событие стало настоящим праздником для участников, где ребята смогут познать радость совместного поиска решений, разделить друг с другом удовольствие от успеха. В день проведения фестиваля «Задача дня» дети решают задачи, а за свои успехи получают сертификаты.

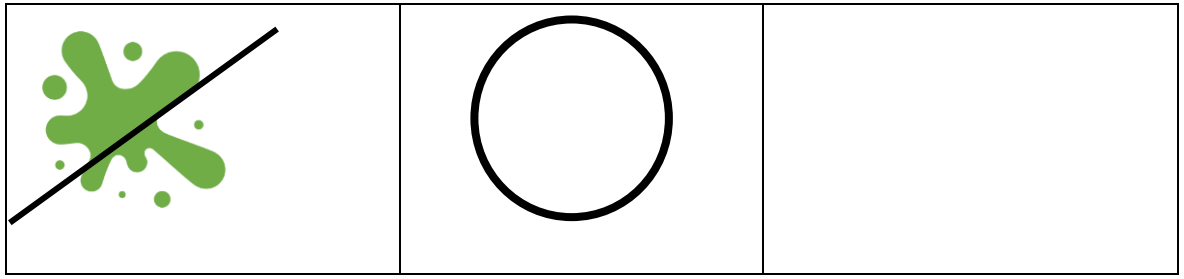
Сегодня дети старшего дошкольного возраста подготовили для родителей свою «Задачу дня». Они хотят проверить, справитесь ли вы с этими заданиями. Сможете?

1 задание «Книга». На разрезанных пазлах, с обратной стороны записаны числа, педагог предлагает выбрать число, которое больше 1 и меньше 3; меньше 2; больше 2 и меньше 4; меньше 7 и больше 5; больше 3 и меньше 5; меньше 6 и больше 4. А теперь переверните картинками вверх и соберите пазл. Приклейте пазлы на середину ватмана.

2 задание «Сова». На картинке изображена сова, разрезанная на шесть частей. С обратной стороны каждой части записаны примеры. В процессе игры педагог называет число, а родители должны найти среди примеров тот, который при решении даст загаданное число (число 10 (6+4), число 8 (5+3), число 7 (5+2), число 9 (7+2), число 6 (4+2), число 5 (4+1)

После того как все примеры найдены, педагог просит перевернуть картинками вверх и собрать пазл, а затем приклеить его на ватман.

3 задание «Геометрические фигуры». Педагог выкладывает на стол геометрические фигуры, с одной стороны которых написаны примеры, с другой стороны буквы, и предлагает с помощью пронумерованных схем отгадать нужные фигуры. Например, не зелёный круг и т.д. После того как родители находят нужные геометрические фигуры, педагог предлагает наклеить их буквами вверх и прочитать получившуюся надпись (Я люблю математику!).



В итоге получается готовый плакат, который возвращается детям. В конце мероприятия родителям вручаются сертификаты.

Образовательная ситуация в интерактивном музее «Русская изба»: «У самовара не скучаем – разговор ведем за чаем!»

Кирилова Инна Андреевна, воспитатель ВКК

Возрастная группа	Старшая группа (5-6 лет)
Культурная практика	Коммуникативная, игровая
Цель	Ознакомление детей старшей группы с традициями русского чаепития, значением и историей самовара в русской культуре.
Задачи: **Обучающие**	Расширять знания детей о самоваре, о традиции чаепития. Закреплять умения детей образовывать относительные прилагательные согласовывая с существительным.
Развивающие	Развивать у детей интерес к истории и традициям своего народа, наглядно-действенное мышление, воображение, память, эмоциональную отзывчивость.
Воспитательные	Воспитывать уважение к культурному наследию России.
Словарная работа	Самовар, околица, голенище, образование сложных слов (например малиново-клубничный чай и т.д.)
Материалы и оборудование	Дидактические игра «Сложи паззл», музыкальное сопровождение, планшет, иллюстрации к занятию, наглядные модели «волшебная лупа», стол накрытый для чаепития (сушки, баранки, сахар рафинад, варенье, самовар, чайник для заваривания, чашки с блюдцами), планшет, стол для самовара.
Планируемый результат мероприятия	Дети познакомятся с традицией русского чаепития с самоваром.

Этап	Методы, формы, приемы	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
1.Организационно-мотивационный этап	Словесный: приветствие, вопросы, уточнения, диалог Музыкальное сопровождение	Организовать направленное внимание и заинтересовать детей предстоящей деятельностью. Привлекаю внимание детей звучанием русской народной мелодии, приветствием гостей и детей: «Здравствуйте гости дорогие! (поклон) - Здравствуйте, ребятушки мои милые!	Слушают слова приветствия, отвечают на приветствие, настраиваются на совместное взаимодействие друг с другом, отвечают на вопросы, рассматривают иллюстрации.	Заинтересованы предстоящей деятельностью Вовлечены в диалог, проявляют интерес к рассуждению по теме.

	Наглядный: рассматривание иллюстрации.	Организую диалог с детьми: -Ребята, вы любите ходить в гости? К кому чаще всего ходите в гости? Как вы встречаете гостей? Я пригласила вас к себе в гости на посиделки! А вы знаете, что раньше делали на посиделках? На посиделках люди вместе собирались да веселились: пели песни, плясали, в игры играли, обряды затевали, сказки сказывали, мудрены загадки разгадывали. А какие же посиделки без чая горячего, бодрящего! (демонстрация иллюстраций). *Чаепитие на Руси* – это наша добрая русская традиция!		
2. Основной этап				
2.1. Этап постановки проблемы	Словесный: вопросы	- Как вы думаете, в чем раньше кипятили чай? - А хотите узнать?	Высказывают предположения	Повышена речевая активность.
	Дидактическая игра «Собери пазл»	Предлагаю детям сложить пазл и узнать, что это за предмет.	Собирают пазл и узнают, что это самовар.	Формирование логического, образного и пространственного мышления, а также сообразительности.
2.2. Этап ознакомления с материалом	Словесный: объяснение, рассуждение, вопросы. Наглядный: рассматривание иллюстраций и самовара.	Самовар это – старинное русское изобретение, без которого не обходилось ни одно чаепитие. - Ребята, что вы знаете о самоваре? - Почему самовар так назвали? Самовар - это устройство для приготовления кипятка. «Сам варит»- отсюда и слово произошло. Хотите	Отвечают на вопросы, высказывают предположения, рассматривают самовар и иллюстраций.	Расширение кругозора, знаний о самоваре, развитие связной речи.

		познакомимся поближе с самоваром? (выставляю на стол) Предлагаю рассмотреть самовар. - Какой самовар? (Блестящий, красивый, пузатый, железный) -Что есть у самовара? (Крышка, дно, стенки, кран, ручки, ножки). Сколько ручек у самовара, и из чего они сделаны? (две ручки, сделаны из дерева). Как вы считаете, почему ручки у самовара деревянные? (чтобы не обжечься). Посчитайте, сколько ножек у самовара? (четыре ножки). Сейчас самовары делают электрическими, они греются от электричества. А вот в давние времена, самовары были другими. - Ребята, как самовар мог кипятить воду, если не было электричества? Как вы думаете зачем сапог на старинном самоваре? (сапог надевали на трубу самовара и использовали как дополнительную тягу для раздувания и разжигания углей)		
2.3. Этап практического решения проблемы	Словесный: вопросы, слушание, дополнение, выразительное чтение художественного слова.	- А вы знаете, как появился на Руси самовар? Хотите узнать? А если чего-то не заешь, у кого можно спросить? Давайте спросим у голосового помощника Алисы! «Алиса, расскажи нам, откуда самовар появился» (говорим вместе с ребятами в планшет) **Алиса:** Сейчас расскажу!	Спрашивают у голосового помощника, слушают информацию, отвечают на вопросы Выполняют действия в соответствии с текстом игры, называют продукт питания с чем можно пить чай. Выполняют действия в	Расширение кругозора, знаний о самоваре. Дети познакомятся с традицией русского чаепития. Снятие мышечного напряжения после

	Игровой: малоподвижная игра, выполнение упражнений, обогащение словаря по лексическим темам. Дидактическая игра «Мой любимый чай?». Народная игра «Самовар.	Своим появлением самовар обязан чаю. В России чай был завезен из Китая и применялся, в то время как лекарство. Изобрели и изготовили первый самовар в городе Тула, более 300 лет назад. Самовары пользовались большим спросом. Вода в них быстро закипала и долго не остывала. Для растопки брали любые щепочки, палочки, и даже шишки. Делали самовары из серебра, меди, железа и даже фарфора. Если в старину начищали самовар, вся округа знала, что в этом доме будет праздник. Готовили угощения, одевали самые красивые наряды, собирались вместе за столом, пели песни, частушки, занимались рукоделием. У многих людей и сегодня есть самовары дома. Правда они уже не те, которые надо топить, а электрические. - Ребята, а вы помните мы с вами играли в русскую народную игру «Самовар» Хотите в нее поиграть?! -А вы с чем любите пить чай? (дети встают в круг, выбирают ведущего «самовар» при помощи считалки, тот встает в центр ему завязывают глаза, дети хором проговаривают слова идут в хороводе по кругу): «Самовар-самовар У тебя внутри пожар, А вода внутри кипит, чаю наливать велит!	соответствии с правилами игры, называют ягоду или фрукт. Рассаживаются у большого стола и пьют чай с угощением	нахождения в статической позе. Дети с опорой на картинку, научатся образовывать относительные прилагательные, согласовывая с существительными.

		Самовар: - С чем будешь чай пить? Тот из круга, на кого укажет ведущий, громко говорит: «Я, буду пить чай с баранками». Задача «самовара» отгадать, кто его звал. - Самовар наш закипел, пора и чай пить! Ребята, а какой бывает чай? Черный, зеленый, красный, желтый и даже белый. Предлагаю сыграть в игру «Мой любимый чай?», а помогут нам играть «Волшебные лупы». Ребенок берет картинки выбирает, рассматривают при помощи лупы ягоду или фрукт, (может брать несколько) наклеивает на кружку, и называет какой чай он любит пить. Например, «я люблю пить вишневый чай», «вишнево-малиновый» - Какой по вкусу твой чай? (сладко-кислый) - Ребята, вы у меня в гостях, и я хочу вас угостить чаем из настоящего электрического самовара.		
3. Заключительный этап. Рефлексия	Вопросы	Ребята вам понравилась такая традиция - чаепитие у самовара? Что интересного вы узнали о самоваре? Что запомнилось? С кем поделитесь своими знаниями?	Делятся впечатлениями, отвечают на вопросы.	Ребенок научится анализировать.

Театрализованное представление «Веселая ярмарка»
по мотивам сказки С. Михалкова «Как старик корову продавал»

Бойко Ирина Александровна,
музыкальный руководитель ВКК

Сценарий

Возраст воспитанников: 5-7 лет
Роли: скоморох, скоморох 2, старик, парень, продавец 1, продавец 2, цыганка, покупатель 1, покупатель 2, покупатель 3, массовка

Скоморохи (заходят под музыку, пляшут «Выйду на улицу» объявляют):
Скоморох 1: Всех приветствую гостей, со всех стран и волостей!
Одну простую сказку, а может и не сказку,
А может, не простую, хотим вам рассказать.
Скоморох 2: Её мы помним с детства, а может, и не с детства,
А может, и не помним, но будем вспоминать.

Дети входят, взявшись за руки под музыку. Пляска под музыку «Ярмарка» (расходятся: продавцы по местам, покупатели прохаживаются вдоль рядов)
Скоморох 1: Внимание! Внимание! Внимание! Открывается веселое гуляние!
Торопись, честной народ, тебя ярмарка зовет!
Продавец 1: На ярмарку! На ярмарку! Спешите все сюда!
Здесь шутки, песни, сладости давно вас ждут, друзья!
Продавец 2: Что душа твоя желает – все на ярмарке найдешь!
Всяк подарки выбирает, без покупки не уйдешь!
Цыганка под (музыку-танец):
Я - цыганка хороша, молода моя душа
Погадаю, походи, только ручку золоти

(покупатели садятся около самовара)
Скоморох 1: Эй, не стойте у дверей, заходите к нам скорей!
Народ собирается – наша ярмарка открывается!
Входит старик с коровой (музыка «Извела меня кручина..»)(Обходит полукруг садится на пенек)
Скоморох 2: На рынке корову старик продавал, никто за корову цены не давал.
Хоть многим была коровёнка нужна, но, видно, не нравилась людям она.
Подходят покупатели
Покупатель 1: Хозяин, продашь нам корову свою?
Старик: Продам. Я с утра с ней на рынке стою!
Покупатель 2: Не много ли просишь, старик, за неё?
Старик: Да где наживаться! Вернуть бы своё!
Покупатель 1: Уж больно твоя коровёнка худа!
Старик: Болеет, проклятая. Прямо беда
Покупатель 2: А много ль корова даёт молока?
Старик: Да мы молока не видали пока...(Уходят, идут пить чай)
Скоморох 1: Весь день на базаре старик торговал,
Никто за корову цены не давал.
(парень с гармошкой выходит, исполняет казачью песню «Ойся, ты ойся», останавливается около старика)
Скоморох 2: Один паренёк пожалел старика
Парень: Папаша, рука у тебя нелегка!
Я возле коровы твоей постою,
Авось продадим мы скотину твою.
Скоморох 1: Идёт покупатель с тугим кошельком (входит покупатель, прохаживается вдоль рядов под музыку «Когда б имел златые горы»).
Скоморох 2: И вот уж торгуется он с пареньком;
Покупатель 3: Корову продашь?
Парень: Покупай, коль богат.
Корова, гляди, не корова, а клад!
Покупатель 3: Да так ли! Уж выглядит больно худой!

Парень: Не очень жирна, но хороший удой.
Покупатель 3: А много ль корова даёт молока?
Парень: Не выдоишь за день - устанет рука.
Скоморох 1: Старик посмотрел на корову свою:
Старик: Зачем я, Бурёнка, тебя продаю?
Корову свою не продам никому – такая скотина нужна самому!

Покупатель 3 отходит, дети выходят в полукруг с музыкальными нструментами.

Песня «Уж как я свою коровушку люблю»
1 куплет: Уж как я мою коровушку люблю.
Уж как-я-то ей крапивушки нажну.
Кушай в волюшку, коровушка моя,
Ешь ты досыта, Буренушка моя.
Припев : Калинка-малинка
2 куплет: Уж как я мою коровушку люблю.
Сытно пойло я коровушке налью.
Чтоб сыта была коровушка моя,
Что бы сливочек буренушка дала
Припев : Калинка-малинка
Скоморох 1: Мораль этой сказки ясна по всему: друзья, коль рекламу доверил кому
Не стоит вестись на нее самому.
Скоморох 2: В мире много сказок: грустных и смешных. И прожить на свете:
Все дети: Нам нельзя без них!
Танцуют под музыку «Ярмарка»

Опыт работы: «Ключ к успеху: сотрудничество»

Стародуб Светлана Михайловна,
старший воспитатель ВКК

Кто он, современный родитель? Чем отличается от родителей прошлого? Осознает ли свою ответственность за воспитание ребенка, считает ли своей обязанностью создание условий для его полноценного личностного развития? Готов ли к организации жизнедеятельности своего малыша? С этими вопросами неизбежно сталкивается каждый думающий педагог, обеспечивающий личностное развитие каждого ребенка.

Поэтому мы с вами понимаем, что гармоничное развитие дошкольника без активного участия родителей в образовательном процессе вряд ли возможно. Для достижения наилучших результатов, семье и детскому саду важно выстроить партнерские и доверительные отношения. Мы стремимся к созданию единого пространства развития ребенка.

Как это работает:

- *Общие цели*: Когда родители и воспитатели объединяют усилия для воспитания и развития ребёнка, это создаёт единую и непротиворечивую среду.
- *Открытый диалог*: Регулярное общение между родителями и педагогами помогает лучше понять потребности ребёнка, выявить проблемы и найти их решения.
- *Обмен информацией*: Родители делятся информацией о поведении, привычках и увлечениях ребёнка, что позволяет воспитателям лучше адаптировать образовательный процесс. В свою очередь, воспитатели рассказывают об успехах и особенностях поведения ребёнка в коллективе.
- *Совместные мероприятия*: круглые столы, консультации, спортивные праздники и семейные проекты помогают вовлечь родителей в образовательный процесс и укрепить связь между домом и детским садом.

Таким образом, семья и детский сад – это не просто отдельные этапы в жизни ребёнка, а две взаимодополняющие и взаимодействующие системы, совместная работа которых формирует гармоничную и развитую личность.

Конечно же мы, как и любое учреждение используем разные подходы в сотрудничестве как традиционные, так и инновационные.

К инновационным формам взаимодействия с семьями воспитанников относятся те, что выходят за рамки традиционных собраний и консультаций, делая акцент на партнёрстве, взаимном участии и использовании современных технологий.

1. *Цифровые технологии*

- Использование онлайн-платформ. Размещение информации, рекомендаций и материалов на сайтах, в сообществах или на специальных платформах, доступных для родителей.
- Социальные сети и мессенджеры: использование закрытых групп или чатов в популярных мессенджерах позволяет оперативно обмениваться информацией, отправлять уведомления и делиться достижениями детей.
- Медиа-архивы: создание семейных или групповых фильмов, фотоальбомов, мультимедийных презентаций, которые отражают жизнь детей в детском саду, их успехи и яркие моменты.
- Создание медиаконтента: запись видеороликов, фильмов, мультимедийных презентаций, офлайн-гостиных, полезные советны, марафоны, педагогические мероприятия (размещено вна официальном канале ДОУ в Rutube).
- Цифровой помощник-навигатор по курсу «Игралочка»: Peterson.Kids.

2. *Интерактивные и досуговые формы*

- Традиционное мероприятие «День знаний, которое объединяет всех участников образовательных отношений. На территории детского сада работают различные локации: «Умные игры с Фиксиками», «Творческая мастерская», «Дружим со спортом», «Игротека» либо по погодным условиям организуется квест-игра «Большое приключение по детскому саду», где задействованы образовательные локации внутри учреждения.
- Благотворительная ярмарка «Щедрая осень».
- Семейный клуб «Мы вместе!»: организация регулярных встреч, где родители могут обменяться опытом, принять участие в дискуссиях и практикумах. Проведение совместных занятий для детей и родителей (поделки, мастер-классы), где взрослые учатся новым навыкам, а дети видят, как их родители вовлечены в их деятельность.
- Конкурсы: «Лучшая кормушка для пернатых друзей», «Моя родословная», «Театральные подмостки», «Книжки-малышки» и д.р.
- «Дни открытых дверей»: позволяют родителям погрузиться в образовательный процесс, а также активно участвовать в подготовке и проведении мероприятий, что укрепляет связь между семьёй и детским садом. Сюда мы включаем викторины, квест-игры, мастер-классы и посвящение в Эколята.

- Фестивали: «Творческая семья»: родители и дети имеют возможность продемонстрировать свои таланы: поют, танцуют, разыгрывают инсценировки, показывают фокусы, демонстрируют творческие работы. «Международный фестиваль Игры 4 Д: дети, дружба, движение, двор», в рамках которого на территории ДОУ работают различные локации: «Всё из ничего»: «Творческая мастерская», «Мужская школа»: «Мастерская Папы Карло» и «Футбольная школа», «Игровой переполох», «Вело-самокато-ралли», «Музыкально-танцевальные игры», «Чудеса на асфальте», «Фотозона». Одним из ярких значимых мероприятий является патриотический фестиваль «Майский праздник – день победы!».
- Марафоны и флешмобы: мероприятия, направленные на совместное выполнение заданий, позволяют сделать процесс взаимодействия увлекательным и познавательным.
- Акции: экологические, благотворительные.

3. Исследовательские и проектные формы

С 2024 года в рамках программы развития мы реализуем долгосрочный проект «Семейные традиции – культурное наследие».

Проектная деятельность – это вовлечение родителей в исследовательскую деятельность, где они вместе с ребёнком изучают определённую тему и представляют результаты в виде презентации, выставки или альбома. Семейные проекты: разработка совместных проектов, в которых участвуют дети, родители и педагоги. Это может быть исследование семейной истории, создание генеалогического древа или изучение какой-либо темы, актуальной для семьи.

Использование инновационных форм взаимодействия помогает преодолеть формальный подход к работе с родителями, способствует более глубокому вовлечению семей в жизнь детского сада и формирует настоящую партнёрскую атмосферу, что в итоге положительно сказывается на развитии детей.

«Образовательные локации» - пространство детских активностей

Зарубина Светлана Владимировна, воспитатель 1КК



Образовательные локации МДОУ «Малыш»:

- ***«Родной край»***

Образовательное пространство, организованное на площадке детского сада, позволяет возрождать культуру и традиции народа, обеспечивает эффективное освоение дошкольниками представлений о своей малой Родине. Дети знакомятся с символикой родного края, животным миром, памятниках истории и культуры, бытом народов. Здесь детей старшего дошкольного возраста посвящают в «Эколята». Они участвуют в различных экологических мероприятиях и помогают сберечь природу родного края!

- ***Интерактивный музей «Русская изба»***

Пространство музея позволяет познакомить детей с традициями наших предков, как была обустроена изба, что в ней было главное (вся жизнь строилась вокруг печки), показать предметы быта, изучить историю этих предметов. Дети непросто приходят в музей на экскурсию, здесь проходит игровая, творческая и досуговая деятельность. А самое главное то, что в музее можно не только всё рассмотреть, но и потрогать!

- ***Тематическая «Картинная галерея»***

Образовательное пространство для демонстрации репродукций картин и детского творчества, которое обновляется в соответствии с календарно-тематическим планированием ДОУ. Картинная галерея знакомит дошкольников с широким спектром художественных стилей. Наблюдение за разнообразными произведениями искусства пробуждает детское воображение, вдохновляет их творчески мыслить, способствует самовыражению!

- ***Эко-пространство «Познаём природу»***

Это пространство предназначено для проведения занятий, акций, игр экологической направленности. Здесь находятся макеты ландшафтов разных природных зонах, коллекции, реалистичные модели. В процессе бесед и наблюдений дети знакомятся с комнатными растениями, животными и способами ухода за ними. Мы открываем удивительный мир природы, отмечаем его ценность, учим детей чуткому и бережному отношению ко всему живому!

- ***«Город профессий»***

Благодаря этой игровой локации у детей есть возможность представить себя в разных профессиональных ролях. Дети в процессе игровых действий узнают о обязанностях людей различных профессий, обсуждают, как должны выглядеть, какие инструменты им нужны для работы. Именно сотрудничество в процессе выполнения общего дела, является бесценным социальным опытом, столь необходимым детям во взрослой жизни!

- ***«Творческая мастерская»***

Дошкольники очень любят творить. В нашей «мастерской» дети создают поделки и творческие работы из различных материалов, которые можно всегда найти под рукой. В рамках семейного клуба «Мы вместе!» организуем совместные «мастерские» с родителями, что способствует укреплению семейных связей. В процессе творческой деятельности у детей развивается фантазия, воображение, самостоятельность и познавательный интерес!

- ***«Космос»***

Здесь дети обогащают свои представления о космическом мире, о профессиях, связанных с космосом, планетах Солнечной системы. В игровом пространстве используются различные атрибуты: макеты планет Солнечной системы, спутник, глобус энциклопедии, карты. Педагоги проводят ознакомительные беседы, читают художественную литературу, загадывают загадки, проводят викторины и квест-игры. Так дети в процессе игры узнают интересные факты о космосе!

- ***«Безопасность – это важно!»***

Очень важно, каждого ребёнка подготовить к встрече с различными сложными, а иногда опасными жизненными ситуациями. Благодаря созданию локации по безопасности у детей формируются представления об опасных для человека и окружающего мира природы ситуациях и способах поведения в них.

- ***Конструкторское бюро «Техномир»***

Образовательная локация, ориентированная на развитие у детей навыков конструирования, технического творчества и решения задач с помощью конструкторов, и других материалов. Здесь есть различные схемы, конструкторы (деревянные, магнитные, блочные, настенные). В локации проходят кружковые занятия «ПиктоМир» и «Лего-мастер»!