**МДОУ «Детский сад комбинированного вида №242»**

**Ленинского района г. Саратова**

***Многофункциональное дидактическое***

***пособие плей-кейс «В гостях у Смешариков».***

**Авторы-составители:**

**Русина Б. Н.-Заслуженный учитель РФ,**

**заведующий МДОУ «Детский сад**

**комбинированного вида №242»**

**Русина Е. О.-учитель-дефектолог**

**Ерофеева О. Н.-учитель-логопед**

**Пояснительная записка**

Внедрение в образовательный процесс интерактивных педагогических технологий направленно на формирование целевых ориентиров дошкольников, овладение ими конструктивными способами и средствами взаимодействия с окружающими людьми в соответствии с задачами, которые ставят современные Федеральные государственные образовательные стандарты.

Использование кейс- технологий в ДОУ позволяет моделировать реальные или вымышленные ситуации, в которых каждый ребенок проявит свои способности, выразит эмоции и интересы. Кейс-метод позволяет оценить готовность дошкольника к практической деятельности через актуализацию полученных знаний, формировать новые качества и умения.

1

Многофункциональное дидактическое пособие плей-кейс «В гостях у Смешариков» предназначено для детей старшего дошкольного возраста. Работа по организации кейс-игры построена с учетом принципа интеграции образовательных областей ФГОС ДОУ в соответствии с возрастными возможностями воспитанников и личностно-ориентированным подходом к педагогическому процессу. Организацию и реализацию кейс-игры можно осуществлять в НОД, в совместной деятельности, в индивидуальной работе, при организации самостоятельной деятельности с детьми, при активном вовлечении родителей в образовательный процесс. Занимательный игровой характер пособия (в основе: вымышленная ситуация) повышает речевую, умственную, познавательную мотивацию детей. Пособие адресовано воспитателям, дефектологам, логопедам и родителям.

**Цель:** оптимизация образовательного процесса в ДОУ через использование современной технологии «плей-кейс»; актуализация и расширение знаний, умений и навыков дошкольников.

**Задачи:**

* Развивать умственные, сенсорные и речевые способности дошкольников.
* Формировать навыки коммуникативного взаимодействия (умения слушать, убеждать, вести дискуссию, защищать собственную точку зрения, грамотно излагать свои мысли).
* Формировать и развивать способности дошкольников работать с информацией (поиск, анализ, синтез, классификация и т.д.).
* Способствовать использованию приобретенных в процессе решения кейса знаний и навыков в жизненных ситуациях.
* Содействовать раскрытию личностного потенциала (самопознание, самовыражение, способность к переживанию).
* Активизировать совместную деятельность педагогов, детей и

родителей.

**Планируемые результаты работы с плей-кейсом.**

* Ребенок овладевает основными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в игре.
* Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других. Умеет выражать и отстаивать свою позицию по разным

2

* вопросам; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх.
* Ребенок обладает развитым воображением, владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуацию.
* Ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, использует связную и фразовую речь для выражения своих мыслей, чувств, желаний.
* Ребенок проявляет любознательность; открыт новому, то есть проявляет стремления к получению знаний; способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

**Содержание пособия.**

Дидактическое пособие представляет собой коробку, которая трансформируется в дом для создания игровой ситуации (детям предлагается пойти в гости к Смешарикам, которые живут в этом доме). В коробке размещены крыша для дома, картонные фигурки Смешариков и дидактические конверты с играми-заданиями (игры вариативны и заменяемы), которые дети выполняют, придя в гости к герою Смешарику. На одной стороне коробки изображен трехэтажный дом, на каждом этаже по три окна, в каждом окне прозрачная пленка-конверт для размещения в нем картинки или фигурки; на окнах- занавески разных цветов.

На каждом конверте с одной стороны-загадки об одном из героев Смешариков, с другой-схема дома и схема движения для нахождения окна-квартирки, где живет данный персонаж. Дети должны отгадать загадку, потом по схеме найти то окно, где живет Смешарик (напр. Пин…). Дети называют, на каком этаже живет, в каком окне (справа, слева, в середине), цвет занавесок.

Потом предлагается выполнить задание Смешарика (или поиграть с героем). Весь наглядный игровой материал заламинирован.

( фото 1)

3

**И. «Найди тень»**

**Цель:** способствовать развитию зрительного внимания, памяти, восприятия, усидчивости, речевой деятельности, умению пользоваться приемами зрительного наложения.

**Дидактическое задание.**

***1 вариант***

Педагог раздает детям (ребенку) карточки с изображением предметов, просит внимательно их рассмотреть, описать данный предмет (характерные признаки); предлагает поразмышлять, когда можно увидеть тень от предмета. Педагог показывает карточки с тенью, предлагает детям (ребенку) узнать, от какого предмета эта тень, обосновав свой выбор. Можно предложить проверить выбор путем наложения.

***2 вариант***

Игра проводится противоположная первому варианту, т.е. сначала раздаются карточки с тенями, дети (ребенок) предполагают от какого предмета может быть эта тень, потом находят карточку с изображением соответствующего предмета.

***3 вариант***

Предметные картинки помещаются в окна дома, детям предлагается найти тень для каждого предмета, поместив карточку с тенью в соответствующее окно. ( фото 2)

**И. «Кубики историй»**(технология сторителлинг)

**Цель:** способствовать развитию творческого воображения и мышления, навыков связной речи, формированию уверенности, самовыражения.

**Дидактическое задание.**

***1 вариант***

Сначала складывают кубики с картинками. Первый участник круга историй (из всех, кто участвует в сочинении сказки) бросает первый кубик, чтобы по выпавшему рисунку (картинке) определить место, на фоне которого будут происходить события. Затем другой участник бросает второй кубик и продолжает рассказ, присоединив детали к предыдущей завязке. И так далее, пока сказка (история) не будет закончена.

Можно использовать столько кубиков, сколько захотите, или следовать правилу -история (сказка) за пять ходов.

4

***2 вариант***

Педагог или дети (ребенок) бросает на стол сразу все кубики (6-9), начинает историю с каких-нибудь слов, напр. «Однажды…» или «Давным-давно…» и пр., нанизывая на нить повествования все символы (картинки), которые выпали на верхних гранях кубиков, начиная с того, который первым привлек внимание, а последующие выбирает по сюжету истории (сказки). (фото3)

**И. «Часть-целое»**

**Цель:** формировать целостное восприятие предмета, развивать логическое мышление, словарный запас, зрительное восприятие и внимание.

**Дидактическое задание.**

***1 вариант***

Педагог раздает детям карточки с изображением частей предметов, предлагает назвать их и поразмышлять, от какого предмета может быть эта часть. Потом педагог показывает карточки с изображением целых предметов, дети (ребенок) сравнивают и отбирают нужный предмет.

***2 вариант***

Игра проводится противоположная первому варианту, т.е. сначала раздаются карточки с предметами, дети (ребенок) находят карточку с частью, обосновывая свой выбор. (фото 4)

**И. «Профессии»**

**Цель:** расширять и уточнять представления детей о предметах окружающего мира (материал, оборудование, инструменты), необходимых для людей разных профессий; воспитывать интерес к труду взрослых, развивать речевую деятельность, логическое мышление.

**Дидактическое задание.**

***1 вариант***

Педагог предлагает детям (ребенку) назвать профессию на карточке, потом из карточек с изображением инструментов (орудий труда) выбрать те, которые нужны для данной профессии, обосновать свой выбор, составить небольшой рассказ об этой профессии.

5

***2 вариант***

Педагог раздает детям (ребенку) карточки с инструментами, нужно догадаться, для кого они нужны, составив рассказ о данной профессии, тогда получает карточку с изображением профессии.

**(фото5)**

**И. «Варежки»**

**Цель:** развивать зрительное восприятие, логическое мышление, наблюдательность, навыки фразовой речи, мелкую моторику пальцев рук.

**Дидактическое задание.**

***1 вариант. «Найди пару»***

Педагог раздает детям (ребенку) по одной варежке, предлагает внимательно рассмотреть рисунок на них и подобрать пару к варежке, обосновав свой выбор.

***2 вариант. «Подбери заплатку»***

Педагог раздает детям (ребенку) варежки и предлагает им подобрать заплатки, сначала сделать выбор зрительно, а потом наложить заплатку, проверив правильность решения.

***3 вариант. «Что лишнее?»***

Педагог раздает детям (ребенку) карточки с варежками, (одна из варежек отличается от других), предлагает найти лишнюю варежку, обосновав свой выбор.

***4 вариант. «Продолжи ряд по образцу»***

Педагог раздает детям (ребенку) карточки с отсутствующей картинкой варежки, дети (ребенок) выбирают нужную варежку в соответствии с логической цепочкой последовательности (узор, цвет). (фото 6)

**И. «Рассуждалки»**

**Цель:** развивать логическое мышление, связную речь, внимание, память, способности дошкольников работать с информацией (поиск, анализ, синтез, классификация и т.д.)

6

**Дидактическое задание.**

Педагог показывает детям (ребенку) сюжетную картинку (история с героем Смешариком), предлагает рассмотреть ее, дети (ребенок) отвечают на вопросы по содержанию картины. Педагог читает небольшой рассказ, дети (ребенок) отвечают на вопросы по содержанию текста. Педагог предлагает детям (ребенку) вспомнить

похожую историю из их жизни, предлагает порассуждать, ответив на вопросы, типа, «А как бы ты поступил на месте Смешарика и т.д.». ( фото 7)

**И. «Юный детектив»**

**Цель:** развивать логическое мышление, слуховое и зрительное внимание, память, навыки связной речи.

**Дидактическое задание.**

Педагог показывает детям (ребенку) картину с изображением ряда предметов (мальчики, девочки и т.д.), а внизу изображение предметов, относящиеся к картинкам вверху. Педагог читает логическую задачу, дети (ребенок) должны проанализировать задание и найти картинки-отгадки, о которых идет речь, обосновав свой выбор. (фото 8)

**И. «Юный эколог»**

**Цель:** способствовать расширению и систематизации элементарных экологических представлений у дошкольников, развивать умения устанавливать причинно-следственные связи между природными явлениями, формировать и развивать познавательные интересы, воспитывать умения правильно вести себя в природе.

**Дидактическое задание.**

Педагог делит детей на две команды, дети выбирают капитанов. Капитаны по очереди кидают кубик. Сколько выпало на кубике-столько ходим и берем любую карточку с вопросом. Ответила команда, забирает карточку себе, нет-право ответить на этот вопрос переходит второй команде. Победитель тот, кто набрал больше карточек, а не первым пришел к финишу. (фото 9)

7

**И. «Внимание, дорога!»**

**Цель:** систематизировать представления о городе, высказывать свои суждения по теме, используя личный опыт, впечатления, развивать умения ориентироваться в карте-схеме города, находить знакомые объекты, их местоположение, ориентироваться в пространстве, расширять знания дошкольников о правилах и знаках дорожного движения, транспорте.

**Дидактическое задание.**

***1 вариант***

Педагог показывает карту города, дети рассматривают ее, называют объекты на карте. Педагог перемешивает карточки с рисунками-знаками, раздает поровну играющим; карточки с текстом-заданием оставляет у себя. Педагог берет одну карточку и читает текст. Играющий, у которого есть карточка с дорожным знаком, соответствующим прочитанному тексту, находит ее на карте-схеме, объясняя назначение знака в данном месте. Если знак подобран правильно, играющий берет карточку себе. Если играющий ошибся, то педагог кладет красную штрафную фишку, а карточку со знаком забирает. Выигравшим считается тот, кто лучше всех знает дорожные знаки. Проигравший тот, у кого больше штрафных фишек.

***2 вариант***

Педагог показывает карту города, дети рассматривают ее, называют объекты на карте. Педагог перемешивает карточки со знаками на столе, а карточки с текстом оставляет у себя, читает текст на одной из карточек, а играющие стараются найти карточку со знаком, соответствующую прочитанному тексту; находят этот знак на карте-схеме, объясняя назначение знака в данном месте. Если играющий ошибся, то он получает штрафную фишку. Проигрывает тот, у кого штрафных фишек окажется больше. (фото 10

**И. «Найди отличия»**

**Цель:** развивать умение последовательно рассматривать предметы (сюжеты), сравнивать их, устанавливать сходства и отличия, продолжать знакомить с цветами спектра, совершенствовать навыки связной речи.

8

**Дидактическое задание.**

***1 вариант***

Педагог предлагает рассмотреть похожие на первый взгляд картинки, описать их, найти элементы, которыми отличаются картинки (сюжеты), обосновав свой выбор.

***2 вариант***

Можно устроить соревнование, типа «Кто быстрее найдет, чем отличаются картинки?» ( фото11)

**И. «Найди пирамидку»**

**Цель**: развивать зрительное внимание, логическое мышление, формировать у дошкольников пространственные представления.

**Дидактическое задание.**

***1 вариант***

Педагог раздает детям (ребенку) карточки с изображением разноцветных пирамидок. Сообщает, что друг Смешариков Колобок сфотографировал пирамидки сверху, нужно найти фотографии каждой пирамидки. Выигрывает тот, кто правильно нашел фотографии, объяснив свой выбор.

***2 вариант***

Игра проводится противоположная первому варианту, т.е. сначала раздаются карточки с фотографиями пирамидок, на столе разложены карточки с изображениями пирамидок, играющие должны найти соответствующие карточки-картинки. ( фото 12)

**И. «Лабиринт»**

**Цель:** развивать зрительно-моторную координацию, пространственное воображение, наблюдательность, логическое мышление, самоконтроль.

**Дидактическое задание.**

Педагог раздает детям (ребенку) карточки-сюжеты с лабиринтами,

предлагает помочь герою Смешарику добраться до определенного объекта. Сначала нужно проследить линию движения глазами, а потом провести фломастером по глянцевой поверхности картинки.

( фото 13)

9

**И. «В небе, на земле, в воде»**

**Цель:** закреплять, уточнять знания детей об объектах природы, их среде обитания, развивать логическое мышление, слуховое внимание, сообразительность, навыки связной речи.

**Дидактическое задание.**

***1 вариант***

Педагог раздает детям карточки с изображениями животных, рыб, растений, насекомых, птиц, предлагает поместить их на большие картинки-среду обитания (небо, земля, вода). Дети должны обосновать свой выбор, педагог вовлекает детей в беседу, задает вопросы, типа: что общего у воробья и вертолета? Чем отличаются? и т.д.

***2 вариант***

Педагог раскладывает карточки с изображением животных, рыб, растений, насекомых, птиц на большие картинки-среду обитания (небо, земля, вода), допуская ошибки. Дети должны порассуждать, проанализировать и найти ошибки. ( фото 14)

**И. «Где котята?»**

**Цель:** формировать навыки употребления предложно-падежных конструкций (с предлогами: НА, ПОД, НАД, ИЗ, ЗА, ИЗ-ЗА, МЕЖДУ и т.д.), развивать зрительно-пространственную ориентировку, наблюдательность, навыки фразовой речи.

***1 вариант***

Педагог предлагает детям сложить бумажные кубики с изображениями символов предлогов и кубики, на гранях которых написаны предлоги. Дети бросают кубик и располагают котенка соответственно данному предлогу, напр. сидит на окне, выходит из дома и т.д. Дети составляют предложения с использованием предлогов, можно предложить выложить схему предложения, посчитав количество слов, их последовательность.

10

***2 вариант***

Педагог выкладывает схему предложения с пропущенным предлогом, разместив котенка в доме соответственно отсутствующему предлогу. Дети (ребенок) должны «расшифровать» предложения, найти нужную карточку с изображением символа предлога, поместив его в схему предложения. Если дети читают, то находят написанный предлог.

( фото 15)

11