

Методические материалы  
«Функциональная грамотность дошкольников:  
диагностика и формирование»

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	4
ГЛАВА I. ДИАГНОСТИКА ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ.....	7
ГЛАВА II. СОБЫТИЙНЫЕ ФОРМЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ .....	24
ГЛАВА 3. ФОРМИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ В ПРОЦЕССЕ СПЕЦИАЛЬНО ОРГАНИЗОВАННЫХ ИГР .....	45
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	69
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	71
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	74

## **ВВЕДЕНИЕ**

По мнению А. А. Леонтьева, функционально грамотная личность – это личность, которая способна использовать постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения и навыки для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений (14, с. 35).

**Функционально грамотный дошкольник** – это ребенок, способный ориентироваться в предполагаемых обстоятельствах социального взаимодействия (обучение в школе, общение со сверстниками и взрослыми, выполнение соответствующих возрасту обязанностей и т. п.) и действующий в соответствии с общественными ценностями и собственными интересами и потребностями. Функциональная грамотность ребенка связана с готовностью получать новые знания, применять эти знания на практике, оценивать эффективность выбранной стратегии и осуществлять саморазвитие.

Однако многие родители стремятся к тому, чтобы при поступлении в школу их ребенок обладал конкретными знаниями: научился читать, писать и считать. Такие ожидания связаны еще и с тем, что знания эти наглядны и понятны родителям, и они вполне могут оценить «готовность» ребенка к школе самостоятельно. В этой связи, важно показать родителю, что **готовность ребенка к школьному обучению определяют не конкретные знания или навыки, а способность осваивать новую информацию, применять знания в соответствии с ситуацией и преобразовывать по мере расширения опыта и знаний.** Но почти уверенно можно сказать, что родителю будет непонятно столь абстрактное определение, как «способность осваивать умения и навыки, получать знания».

Именно поэтому рекомендуется формировать основы функциональной грамотности у дошкольников посредством развития комплекса базовых компетенций и личностных качеств, таких как целеустремленность, коммуникабельность, любознательность, т. к. формирование у детей предпосылок к учебной деятельности предполагает

развитие познавательных, регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий (7, с. 28).

### **1. Целеустремленность:**

ребенок способен к волевым усилиям, умеет следовать социальным нормам поведения и правилам в различных видах деятельности, способен к самоконтролю.

### **2. Коммуникабельность:**

ребенок выражает свои мысли, чувства и желания, умеет налаживать общение со сверстниками и взрослыми, использует средства вербальной и невербальной коммуникации.

### **3. Любознательность:**

ребенок умеет работать с разными источниками информации в поисках ответов на интересующие вопросы, применяет элементарные навыки исследовательской деятельности, основанные на личном опыте.

Определив ключевые направления образовательной системы, можно подобрать инструментарий для диагностики желаемых качеств, и их целенаправленного формирования у детей, представленный в данном сборнике.

Представленный в сборнике материал может быть полезен как специалистам дошкольного образования, так и родителям, желающим помочь своему ребенку быть успешным в школе и социуме, а именно:

- быть готовым успешно взаимодействовать с окружающим миром;
- иметь возможность решать учебные и жизненные задачи;
- быть способным строить социальные отношения в соответствии с нравственно-этическими ценностями социума, правилами партнерства и сотрудничества.

## ГЛАВА I. ДИАГНОСТИКА ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

К пяти – шести годам, дети имеют опыт социального взаимодействия, владеют определенными стратегиями познавательной и социально-коммуникативной деятельности. Для выстраивания индивидуального маршрута ребенка, необходимо понимать какое из направлений формирования функциональной грамотности будущего школьника может стать дефицитным. Какие условия мы можем создать для того, чтобы увидеть трудности, с которыми может столкнуться ребенок, и его ресурсы? Каким инструментом их измерить искомые качества? Учитывая ведущий вид деятельности детей, педагоги понимали, что только в игре может в полной мере раскрыться потенциал ребенка. Поэтому пришли к идее моделирования игровых ситуаций, которые станут диагностическими в проявлении конкретных качеств.

В данной главе представлены разработанные педагогами игровые диагностические ситуации, которые позволяют детям в смоделированных обстоятельствах проявить личностные качества и универсальные умения, являющиеся основой функциональной грамотности – целеустремленность и уровень саморегуляции; любознательность и коммуникативные навыки. Наблюдая за поведением и действиями детей, педагог может увидеть дефициты развития каждого ребенка и определить пути и средства на их преодоление.

В основу диагностических ситуаций были положены валидные, известные и апробированные методики: Н. А. Цыркун «Развитие воли дошкольников» (19); Н. И. Жернаковой «Диагностические методики для определения уровня развития у детей познавательной активности» (6), О. В. Дыбиной «Педагогическая диагностика компетентностей дошкольников» (5). Методики диагностики были подобраны и адаптированы педагогами с учетом особенностей детей с тяжелыми нарушениями речи (обеспечение

принципа наглядности, дозированной при подаче материала, задействование различных каналов восприятия информации, возможность дать ответ в оптимальной для ребенка форме и т. п.). И что самое важное, эти методики позволяют диагностировать каждый процесс в отдельности в привычной для детей – игре. Каждая диагностическая ситуация моделирует условия, необходимые для проявления того или иного качества. Дети с удовольствием принимают участие в предлагаемых педагогами играх. Они увлеченно и азартно играют, демонстрируя те качества, которые не всегда проявлены в повседневной жизни, и которые, совершенно точно, невозможно отследить во время занятий и в режимных моментах.

Диагностика функциональной грамотности проводится для детей старшего дошкольного возраста. И второй раз, в подготовительном возрасте, для определения динамики развития ребенка.

В практике ДОУ игровые диагностические ситуации являются частью педагогического мониторинга, по результатам которого педагоги корректируют планирование образовательного процесса для его индивидуализации и оптимизации работы с группой детей. Родители могут провести с ребенком (или группой детей) такие игры самостоятельно.

Одним из важнейших условий получения достоверных результатов игровых диагностических заданий является установление эмоционального контакта и взаимопонимания между взрослым и ребенком (детьми). Диагностические игры желательно проводить в знакомой детям обстановке. В условиях ДОУ их целесообразно включать в специально организованную или самостоятельную образовательную деятельность детей.

### **Диагностическая ситуация 1.**

**«Особенности проявления целеустремленности и волевых качеств дошкольников (саморегуляция)»**

Успешное обучение в школе предполагает необходимость развития

произвольной саморегуляции эмоциональных проявлений, внимания и восприятия как главного резерва для формирования учебного поведения.

Развитая произвольная саморегуляция предполагает сформированные умения:

- определять конкретные цели своих поступков и удерживать цель до окончания деятельности;
- искать и находить, выбирая из множества вариантов, средства достижения целей;
- проверять эффективность выбранных путей действиями, ошибаясь и исправляя ошибки;
- преодолевать трудности, контролировать эмоции при неудаче;
- доводить начатое дело до конца.

Суть методики – смоделировать ситуацию, требующую от детей проявления навыков саморегуляции и целеустремленности – личностных черт, характеризующихся сознательной, последовательной, длительной, стабильной ориентированностью на обусловленный результат, называемый целью. Для того, чтобы дети смогли проявить обозначенные навыки, им предлагается интересная и на первый взгляд простая задача – подобрать в соответствии с карточкой геометрические фигуры и сложить из них узор. Особенность методики заключается в том, что задача, предложенная ребенку, при внешней привлекательности и простоте, имеет единственное, но неочевидное решение. Столкнувшись с неожиданной трудностью при выполнении задания, ребенку предстоит аккумулировать волевые качества и довести дело до конца. Задача педагога наблюдать за стратегиями поведения ребенка и фиксировать их.

Для проведения методики потребуется *диагностический материал*:

1. Цветные геометрические фигуры, вырезанные из плотной бумаги или картона (в достаточном количестве);
2. Карточки с набором определенных геометрических фигур, которые будут необходимы для выполнения задания (Приложение 1, рис. 9,

11);

3. Карточки с образцом узора из геометрических фигур, выполненных по принципу наложения одной геометрической фигуры на другую (Приложение 1, рис. 10, 12);

4. Привлекательные для ребенка картинки и наклейки.

#### ***Условия проведения диагностики:***

Данную диагностику могут проводить педагоги ДОО: психолог, дефектолог, воспитатель, логопед, а также родители ребенка.

Диагностику можно включать в образовательную деятельность детей, как элемент занятия, а также проводить во время свободной деятельности для детей не занятых игрой.

Метод диагностики – наблюдение в процессе деятельности.

Для диагностики оптимально приглашать одновременно не более 3-4 детей.

В игровой или учебной комнате, на отдельно стоящем столе необходимо заранее разложить бумажные геометрические фигуры, картинки и наклейки в достаточном количестве.

Предложены два варианта заданий, аналогичные по принципу выкладывания фигуры и степени сложности из расчета, что первый вариант предлагается детям в период первичной диагностики, а второй – для итоговой диагностики, проводимой для оценки эффективности и качества образовательной деятельности в данном направлении.

#### ***Описание диагностической ситуации:***

Ребенку предлагается выполнить интересное задание, состоящее из двух этапов.

##### Первый этап.

Ребенку выдается карточка с нарисованными геометрическими фигурами (Приложение 1, рис. 9).

Ребенку рекомендуется внимательно рассмотреть карточку:

«Посмотри, пожалуйста, какие фигуры изображены на карточке». Далее ребенок направляется к столу, где он может выбрать необходимые геометрические фигуры. Ребенку дается инструкция: «Тебе необходимо собрать такие фигуры в таком же количестве Ты можешь пройти к столу, где лежат фигуры и картинки. Выбери себе нужные фигуры. Карточку с фигурами ты можешь взять с собой». В случае если ребенок спрашивает можно ли взять ту или иную фигуру или картинку, ему повторяется инструкция: «Возьми нужные тебе фигуры».

В процессе выбора ребенком геометрических фигур из предложенных, производится наблюдение, в результате которого оценивается целенаправленность деятельности ребенка, не отвлекается ли он на разглядывание привлекательных картинок. Деятельность ребенка оценивается в соответствии с таблицей «Особенности проявления самоорганизации и волевых качеств дошкольников» (Приложение 1, Таблица 1). Качества и умения оцениваются исходя из их наличия и проявленности в процессе деятельности («+», «-»).

#### Второй этап.

После совершения выбора ребенок возвращается к педагогу, который просит проверить принес ли ребенок все необходимые фигуры. Если фигур недостает, ребенку выдаются нужные фигуры.

Далее проводится методика **«Выкладывание по образцу»**.

Она состоит в том, чтобы ребенок самостоятельно открыл принцип составления, способ выкладывания узора – образца и выложил его точно так же. Принципом составления узора является наложение одной геометрической фигуры на другую ("слоеный пирог"). Стимульный материал для методики (Приложение 1, рис. 10).

Каждый ребенок получает следующую инструкцию: «У тебя есть все необходимые фигуры, чтобы выложить этот узор. Перед тобой будет образец, его нельзя трогать руками и переворачивать. А вот на этом листочке попробуй выложить точно такой же узор».

В процессе выполнения задания, диагностике подлежит не конечный результат – выложенный в соответствии с образцом узор, а волевые усилия, которые ребенок прикладывает для достижения цели, а также стратегии деятельности – анализирует ли ребенок свои ошибки и пытается ли найти новые пути решения задачи.

Время выполнения задания не ограничивается, ребенок сам может сказать: «Я все сделал» или «Я больше не буду делать». Если ребенок решает прекратить выполнение задания, педагог не препятствует этому. В ситуации, когда ребенок длительное время (ориентировочно 10 минут), не может самостоятельно выполнить задание, но не прекращает его выполнение, допускается организационная помощь со стороны педагога. В этом случае, считается, что ребенок нацелен на достижение результата.

Оценка результатов:

Диагностическая ситуация оценивается методом наблюдения в соответствии с таблицей «Особенности проявления самоорганизации и волевых качеств дошкольников» (Приложение 1, таблица 1). Качества и умения оцениваются исходя из их наличия и выраженности в процессе деятельности («да», «нет»).

По окончании деятельности ребенка, когда будут заполнены все колонки таблицы, педагог делает общий вывод о сформированности самоорганизации дошкольника. Вывод заносится в последнюю колонку таблицы – «сформировано», «не сформировано», «в процессе формирования».

Полученный результат является основанием для разработки индивидуального образовательного маршрута ребенка, подбора игр и заданий, направленных на формирование искомого качества.

### **Диагностическая ситуация 2.**

**«Умение быть понятым и понимать других (коммуникативные навыки)»**

В данном разделе представлены две диагностические ситуации направленные на выявление у дошкольника способности правильно вести диалог, беседу; способности выслушать, сформулировать и задавать вопрос; на выявление умения участвовать в коллективном обсуждении темы, общаться со сверстниками; на определение способов поведения, используемых ребенком в разных ситуациях общения.

Суть диагностики заключается в том, что педагог моделирует проблемную игровую ситуацию и предлагает детям найти решение. Для выполнения поставленной задачи, детям необходимо проявить умение договариваться, выслушивать друг друга, принимать решение.

#### ***Диагностический материал:***

Во время организации игровой диагностической ситуации рекомендуется применять разнообразные материалы и оборудование, которые могут стимулировать, подсказывать содержание и способы выполнения диагностического задания (Приложение 2).

#### ***Условия проведения диагностики:***

Игровые диагностические задания выполняются подгруппой дошкольников, состоящей из 3–5 человек. Одним из основных моментов в организации диагностического задания является развитие активности и самостоятельности у детей. Работу с детьми можно начинать с игрового момента, постепенно включая их в задания. Для активизации дошкольников взрослый может обыграть проблемную ситуацию или ввести сюрпризный момент. На выполнение одной игровой диагностической ситуации отводится 10-15 минут.

Основным методом диагностики будет выступать наблюдение. Способом фиксации результатов наблюдения может являться запись в блокноте, на бланках, на диктофон, видеокамеру и т. д.). При проведении наблюдения важно записывать информацию объективно, фактически, без интерпретации факта (Приложение 2, таблица 2-5).

#### ***Описание диагностических ситуаций:***

## ***1. Игровое диагностическое задание «Необитаемый остров»***

*Цель:* выявить умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; уметь выступать со встречным предложением, спокойно отстаивать свое мнение.

*Диагностический материал:* сундук, фрагменты карты, карточки, кнопка-звонок.

*Содержание:* Игровая диагностическая ситуация проводится с подгруппой детей из 3-5 человек. Рекомендуемое время на выполнение всех заданий – 10-15 минут. Работа с детьми начинается с игрового момента, постепенно включая их в обсуждение диагностических вопросов. Взрослый даёт детям установку, что они одна команда, и все вопросы необходимо решать вместе. Для обсуждения вопросов №2 и №3 детям предлагаются карточки (Приложение 2, рис. 14,15). Для того, чтобы взрослый не мешал думать детям, для обсуждения каждого вопроса им предлагается переходить к «маяку обсуждений». На обсуждение команде даётся одна-две минуты. Когда звенит звонок, дети возвращаются к педагогу и дают ответ.

*Ход выполнения:*

Педагог: – Сегодня я вам предлагаю стать участниками воображаемого путешествия. Я принесла вот такой предмет. Вы узнали его? Давайте посмотрим, что есть в нашем сундуке (фрагменты карты, звонок, конверты с карточками).

- Соберите фрагменты карты, и вы узнаете, где мы можем сегодня оказаться в нашем путешествии (дети собирают фрагменты карты).

Педагог: – Ребята, что изображено на карте? Если на острове нет людей, как он называется?

- Ребята, чтобы нам отправиться на «Необитаемый остров», необходимо подготовиться к путешествию. Главное, вы должны работать командой, уметь обсуждать и договариваться друг с другом.

- Вы готовы приступить к игре?

*Вопросы:*

1. Детям необходимо договориться, кто будет командиром в команде, и как они смогут добраться на необитаемый остров. На обсуждение даётся одна минута. Прозвонит звонок – необходимо вернуться и дать ответ.

2. Детям выдаются карточки, на которых изображены необходимые для путешествия предметы. Они могут взять с собой только 5 из них. Дети договариваются, что они возьмут с собой. Для этого у них есть 1-2 минуты.

3. Детям выдаются карточки, на которых изображены трудовые действия людей. Дети пробуют распределить обязанности между собой обсуждают, чем будет заниматься каждый из них? На обсуждение отводится 1-2 минуты.

4. На острове могут быть разные опасности, одна из них – хищные звери. Дети должны обсудить и договориться, как они будут защищаться от них?

- Ребята, вам понравилось играть в путешествие на необитаемый остров? Сейчас вы можете пройти в группу, и нарисовать какую-нибудь картину о наших приключениях. А если захотите, самостоятельно продолжить игру в группе.

Во время проведения игрового диагностического задания педагогу необходимо держать в поле зрения всех детей. Внести тактичные (почти незаметные детям) коррективы в случае, если активность одного ребенка явно подавляет другого. Взрослый должен помочь детям договориться (например, спросить у более активного ребенка: «А что у вас Маша будет делать?»). Необходимо активизировать пассивного или неумелого ребенка, помочь ему определить свои обязанности («Катя, а что ты будешь делать?», «Даша, а ты что посоветуешь?», «Договорились?»), подключить неуверенного дошкольника к другому ребенку («Катя, ты кому хочешь помочь? Что ты хочешь делать?»).

#### ***Оценка результатов:***

«-» ребенок не проявляет активности, пассивно следует за инициативными детьми, не высказывая ни своего мнения, ни желания, либо проявляет отрицательную направленность в общении, с эгоистическими

тенденциями: не учитывает желания сверстников, настаивает на своем.

# ребенок отличается недостаточной, но положительной активностью в общении, принимает предложение инициатора, соглашаясь; может возразить, учитывая свои интересы, выступить со встречным предложением;

«+» ребенок проявляет инициативу в общении, принимает на себя функцию организатора, вносит свои предложения, распределяет обязанности, в то же время проявляет умение выслушать сверстника, согласовать с ним свои предложения, уступить, убедить.

В конце учебного года для обследования сформированности коммуникативного компонента проводится повторная аналогичная диагностическая игра, с теми же целями и того же содержания, что и первая. При этом сюжет игры видоизменяется.

### ***Игровое диагностическое задание «Путешествие в космос»***

*Диагностический материал:* Картина (макет) с изображением Солнечной системы, карточки (Приложение 2, рис. 17-18), кнопка-звонок.

*Ход выполнения:*

Педагог: – Сегодня я вам предлагаю подготовиться к космическому путешествию. Давайте вспомним, какие планеты есть в нашей солнечной системе (дети рассматривают картину или макет солнечной системы и называют планеты). А как называют людей, работающих в космосе?

Педагог: – Ребята, космонавты всегда работают в команде, они обсуждают разные вопросы и умеют договариваться друг с другом.

*Вопросы:*

1. Детям необходимо обсудить, какой у них будет космический корабль, на какую планету они полетят, и решить, кто будет командиром в команде. На обсуждение даётся одна минута. Прозвонит звонок – необходимо вернуться и дать ответ.

2. Детям выдаются карточки, на которых изображены необходимые для путешествия предметы. Они могут взять с собой только 5 из них. Дети договариваются, что они возьмут с собой. Для этого у них есть 1-2 минуты.

3. Детям выдаются карточки, на которых изображены трудовые действия людей. Дети пробуют распределить обязанности между собой, обсуждают, чем будет заниматься каждый из них? На обсуждение отводится 1-2 минуты.

4. В космосе могут происходить разные необычные ситуации, одна из них – встреча с инопланетянами. Дети должны обсудить и договориться, что они будут делать, если встретят инопланетян, как они будут общаться, или защищаться от них?

- Ребята, вам понравилось фантазировать о путешествии в космос? Сейчас вы можете пройти в группу, и нарисовать какую-нибудь картину о наших приключениях. А если захотите, можете самостоятельно продолжить игру в группе.

Оценка диагностической ситуации происходит аналогичным образом, все данные заносятся в таблицу (Приложение 2, таблица 3, вариант 2).

## **2. *Диагностическое задание «Не поделили игрушку»***

*Цель:* определить умение детей договариваться, находить компромисс, спокойно вести себя в конфликтных ситуациях.

*Материал:* коробка, игрушки (по количеству детей), среди которых есть новая привлекательная игрушка.

*Содержание:* Диагностическое задание проводится с подгруппой детей не более 5 человек. Взрослый вносит коробку с игрушками, среди которых находится новая, очень привлекательная и предлагает детям поиграть с ними.

*Ход выполнения:*

Взрослый: – Ребята, в нашу группу принесли посылку с игрушками. Вы можете выбрать себе игрушку и поиграть с ней (взрослый наблюдает со стороны).

Как правило, дети стараются взять наиболее интересные, яркие игрушки. Претендентов на «самые хорошие» игрушки оказывается слишком много. В группе между детьми складывается конфликтная ситуация: кому достанется та или иная игрушка? Если возникает конфликтная ситуация из-за новой игрушки, педагог после непродолжительного наблюдения за

поведением детей вмешивается и предлагает всем вместе разобраться в сложившейся ситуации.

- «Как же нам быть, ребята? Ведь игрушка одна, а желающих с ней поиграть много».

- Можно предложить для обсуждения следующие варианты разрешения конфликта:

- отдать игрушку тому, кто взял ее первым;
- никому не давать новую игрушку, чтобы не было обидно;
- играть всем вместе;
- посчитаться;
- играть по очереди;
- отдать игрушку ребенку, у которого сегодня плохое настроение и

т. п.

Дети вместе с педагогом обсуждают пути возможного решения ситуации, предлагают свои варианты, прислушиваются к мнению остальных. Педагог выслушивает предложения каждого ребенка. Дети должны соотнести свое решение с решением других детей и выбрать верное. Взрослый результаты наблюдения заносит в таблицу (Приложение 2, таблица 4).

### ***Варианты возможных конфликтных ситуаций***

Ситуация «Карандаш»: двоим ребятам предлагается закончить изображение на большом листе бумаги. В коробке карандашей находился один карандаш, привлекающий своей новизной (механический), необходимый обоим детям. Обычный карандаш такого же цвета также находился в коробке.

Ситуация «Коробка без дна»: двоим ребятам предлагается поиграть в строительный конструктор, создать совместную постройку. Педагог говорит: «Здесь вам будет неудобно строить; возьмите коробку и располагайтесь на коврик». Когда кто-то из детей берет коробку, неплотно прикрепленное дно коробки падает, детали конструктора рассыпаются.

### ***Оценка результатов:***

«-» – ребенок провоцирует конфликт, не учитывает интересы других

*детей, не способен спокойно высказать свое мнение, к помощи взрослого не прибегает.*

# – ребенок не провоцирует конфликт, но инициативы по его разрешению не проявляет: идет на уступки, не отстаивая свое мнение; свои желания подчиняет интересам других детей;

«+» – ребенок не провоцирует конфликт, в сложившейся ситуации старается найти справедливое решение либо обращается к взрослому;

Общий итог подводится по следующим показателям коммуникативного навыка:

Сформирован («+») – ребенок активно взаимодействует с членами группы, решающими общую задачу; способен спокойно отстаивать свою точку зрения, при этом проявляют уважительное отношение к окружающим людям, их интересам. В конфликтных ситуациях стараются найти справедливое решение либо обращаются к взрослому;

В процессе формирования (#) – ребенок знает нормы организованного взаимодействия, но может их нарушать, замечает затруднения сверстников, но не всегда способен к оказанию необходимой помощи; помощь принимает, но самостоятельно не обращается. В конфликтных ситуациях инициативы по их решению не проявляет: идет на уступки, не отстаивая своей точки зрения, свои устремления подчиняет интересам других людей;

Не сформирован («-») – ребенок не вступает в общение, действует индивидуально. Не проявляет активности, пассивно следует за инициативными детьми, не высказывая своего мнения. Не считается с интересами, желаниями сверстников, настаивает на своем. Не способен высказать свою точку зрения, в результате провоцирует конфликт.

### **Диагностическая ситуация 3.**

#### **«Хочу все знать!»**

Любознательность и познавательная активность детей старшего дошкольного возраста. Для определения сформированности познавательной активности детей старшего дошкольного возраста используется игровая ситуация «Вопросы

для знатоков».

В основу диагностики положены методические рекомендации Ю. Бабошиной (1) и Н. И. Жернаковой (6), а также методика исследования познавательной активности дошкольников «Вопрошайка» М. Б. Шумаковой (19).

Детям предлагается поиграть в игру «Что? Где? Когда?» и придумать несколько вопросов для знатоков по заданным направлениям или на свободную тему. Для стимулирования активности детей педагог ограничивает время на выполнение задания. Эта ситуация позволяет определить наличие у ребенка интереса к предметам и явлениям окружающего мира и степень его выраженности.

***Условия проведения диагностики:***

Для проведения игровой ситуации понадобится набор карточек-символов (по 5 штук) на каждого ребенка (Приложение 3, таблица 8); песочные часы (по желанию), колокольчик (или иное средство для звукового сигнала). Игровая ситуация организуется в свободной игровой детской деятельности в условиях группы с детьми в количестве не более трех человек. В ходе игры взрослый анализирует: количество вопросов; тип задаваемых вопросов (Приложение 3. Типы вопросов).

Для удобства фиксации результатов наблюдения можно воспользоваться видеокамерой или диктофоном, а затем занести данные в таблицу (Приложение 3, таблица 6, 7).

***Описание диагностической ситуации:***

Педагог приглашает не более трех детей.

Ребята, как вы думаете, человек может все знать? (ответы детей)

- А откуда можно узнать интересующую информацию? (ответы детей; уточнение взрослого – интернет, книги, спросить у кого-нибудь и др.).

- А вы знаете игру «Что? Где? Когда?». В этой игре люди отвечают на различные вопросы телезрителей. Помогите мне составить вопросы для знатоков. Каждому надо придумать вопросы по нескольким темам. Чтобы вы

не забыли темы для вас есть карточки-символы (Приложение 3, таблица 8):

1. Вопросы про растения
2. Вопросы про животных
3. Вопросы про технику
4. Вопросы про людей
5. Любой другой вопрос, чтобы тебе еще хотелось узнать.

- Вам все понятно, что надо сделать? (педагог уточняет задание при необходимости).

Вы можете сейчас пойти в любое удобное для вас место, можете остаться здесь, но через 5 минут, когда прозвучит звуковой сигнал, кто из вас готов задать свои вопросы подойдет ко мне по одному (дети по желанию выбирают свое местонахождение, взрослый фиксирует местонахождение детей).

- Карточки вы можете взять с собой, а можете оставить.

Дети подходят по очереди к взрослому, озвучивают вопросы, которые они приготовили для знатоков. Взрослый фиксирует вопросы, их очередность (Приложение 3, таблица 6).

### ***Оценка результатов:***

Полученные материалы обрабатываются по следующим критериям:

- количество вопросов, задаваемых одним ребенком;
- тип вопросов.

Оценивается каждый заданный вопрос и отмечается в сводной таблице соответствующим знаком:

- сформирован «+»
- частично сформирован «#»
- не сформирован «-»

Далее в таблице определяется обобщенный показатель полученных данных, отражающий в той или иной степени сформированность познавательной активности ребенка, его умения задавать вопросы и интересы по отношению к отдельным вопросам окружающего мира.

- сформирована (+) – ребенок задает 5 и более вопросов, стремиться проникнуть в причинно-следственные связи предметов и явлений.
- в процессе формирования (#) – ребенок задает 3-4 вопроса; его привлекает достаточно поверхностная информация.
- не сформирована (-) – ребенок задает 2 и менее вопроса, вопросы направлены на выделение и идентификацию предмета и явления.

В дальнейшем игровую ситуацию «Вопросы для знатоков» можно использовать для обучения детей умению задавать вопросы и последующего проведения игры «Что? Где? Когда?».

## ГЛАВА II. СОБЫТИЙНЫЕ ФОРМЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Воспитание в современных условиях предполагает активное социальное взаимодействие взрослых и детей. По мнению Шустовой И. Ю. событийный подход определяет воспитание как институционально оформленный процесс ценностно смыслового взаимодействия педагога и воспитанников, в котором последние осваивают культурные нормы и образцы отношений и деятельности (XX, с. 186).

Понятие «событие» в практике работы образовательного учреждения можно трактовать в двух планах. Во-первых, наличие в жизни детей ярких, эмоционально-насыщенных и запоминающихся событий, которые становятся своеобразными ориентирами в воспитательном процессе, задают образец социально-коммуникативных отношений. Во-вторых, понятие «событие» отражает характер отношений в коллективе детей и взрослых, их сопричастность друг другу. Это проявление в воспитательном процессе условий, предполагающих открытое взаимодействие, не «рядом», но «вместе».

Событийный подход, реализуемый в нашем детском саду, является продуктивной педагогической технологией, используя которую, можно

обеспечить достижение целевых ориентиров, определенных в Федеральных государственных образовательных стандартах дошкольного образования.

Образовательное событие мы понимаем как значительное происшествие, явление или иная деятельность, как факт общественной или личной жизни, предполагающий условия взаимодействия и эмоциональную вовлеченность детей и взрослых. Суть образовательного события заключается в том, что педагогами создаются специальные условия для детского действия, а полученный детьми опыт, осмысленный и осознанный, превращается в средство для достижения воспитанниками новой, уже более высокой, цели.

### Квест

**Цель:** закрепление имеющихся знаний и умений детей, путем вовлечения в совместную игру, требующую от участников решения умственных задач для продвижения по сюжету.

**Задачи:**

- повышение интереса к познавательной деятельности;
- воспитание самостоятельности и активности;
- формирование умения применять полученные знания в нестандартных ситуациях;
- развитие у детей коммуникативных навыков через межгрупповое взаимодействие;
- воспитание умения работать в коллективе, умения действовать в команде согласованно, договариваться, налаживать диалогическое общение в совместной игре, распределять обязанности.

**Описание:**

Квест может проводиться на разных уровнях социального партнёрства, и в зависимости от уровня, будут меняться участники: воспитанники детского сада, района, города.

Квест содержит в себе все элементы игры: игровую задачу, игровые

действия, игровые правила, а также элементы занимательности. Подобная форма деятельности не только повышает эмоциональный настрой детей, но и заставляет их активизировать все свои знания и возможности для достижения поставленных целей.

Квест можно начинать проводить с *детьми среднего возраста*. Для детей 4-5 лет он проводится на уровне группы. Событие открывается игровой задачей. Например: появляется гость, приходит письмо с заданием для участников. Сюжет и задания подбираются в соответствии с интересами и возможностями воспитанников. В процессе квеста дети могут брать на себя роли (спортсмены, путешественники, космонавты, пассажиры и др.).

Для детей *старших групп* квест проходит на уровне детского сада - межгрупповое взаимодействие. В организации мероприятия могут принимать участие дети из подготовительных групп, например, выступать в роли ведущих героев и давать задания на площадках и т. д.

А для детей *подготовительных к школе групп* квест может организовываться не только на уровне сада, но и на уровне района или города. Здесь происходит взаимодействие детей из разных дошкольных образовательных учреждений.

Для проведения квеста в подготовительной группе организуются команды по 5 – 7 человек. Соперниками, как правило, являются сверстники соседних групп или дети этой же группы. Команды формируются заранее, обсуждается состав команд, при этом учитывается мнение и симпатии детей, степень их активности и индивидуальные особенности.

При подготовке квеста педагоги-организаторы заранее обдумывают его тему, а также задания, с которыми предстоит встретиться участникам. Дети старшего дошкольного возраста (в подготовительных группах) получают задание предварительно. Например, придумать название командам, нарисовать эмблемы, выбрать капитана, выучить девиз и т. д. Эта работа вызывает массу положительных эмоций, повышает мотивацию и интерес к событию.

Таким образом, дети уже на *этапе подготовки* становятся активными участниками образовательного процесса.

*Этап непосредственно проведения* квеста начинается, как правило, с какого-то организующего момента, например, с загадок, художественного слова, небольшого театрализованного представления. Перед командами, после их знакомства и представления друг другу, ставится проблемная ситуация, для выхода из которой необходимо пройти определенный путь, побывать на разных площадках и преодолеть испытания. Капитаны получают маршрутные листы, в которых и указывается маршрут следования их команды.

На каждой площадке участников квеста встречает не только сказочный герой, но и представитель жюри. Появление сказочного персонажа делает игру интересной, поддерживает эмоциональный настрой детей, стимулирует их активность, вызывает желание дать как можно больше правильных ответов и «получить разрешение» пройти дальше.

На площадках для дошкольников приготовлены как командные, так и индивидуальные задания. Каждый из участников получает время на его выполнение. Здесь появляется возможность каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, показать свою смекалку. На каждой площадке команда находится не более 5-7 минут; 2-3 минуты затрачивается на переход с одной площадки на другую.

В предлагаемых заданиях решаются задачи по теме квеста, рекомендуется использовать наглядный материал: картины, модели, карточки и другой дидактический материал, на основе которого дети должны дать правильный ответ, сделать умозаключение, вывод.

Член жюри фиксирует правильность выполнения заданий в протоколе. Выполнение заданий может оцениваться в двух плоскостях – индивидуальный и командный зачет.

Когда команды завершат движение по маршруту, все возвращаются в исходную точку. Члены жюри по каждому маршрутному листу

подсчитывают сумму баллов, набранную каждым участником и командой. Результаты заносятся в сводный протокол.

Определяются победители игры – квеста. Каждая команда награждается по номинациям, вручаются памятные сувениры.

В процессе квеста можно не только формировать социально-коммуникативные навыки и развивать процессы саморегуляции, но и пронаблюдать насколько эти характеристики сформированы у детей: берет ли ребенок на себя инициативу при решении задач, несет ли он ответственность за принятое решение, является ли он командным игроком или предпочитает действовать в одиночку – эти и многие другие качества способен наглядно продемонстрировать квест.

### **Утренний сбор**

При подготовке материала автор руководствовался рекомендациями книги «Доброе утро! Мы рады, что ты здесь!» Коллин Бейн.

**Цель:** установление позитивного настроения на совместную деятельность пребывания в группе на весь день.

#### **Задачи:**

- учить вербально объяснять свое эмоциональное состояние;
- развивать навыки культурного общения детей со взрослыми сверстниками (приветствия, комплименты, благодарности и т. д.);
- учить формулировать суждения, аргументировать высказывания, отстаивать свою точку зрения;
- учить делать выбор, планировать собственную деятельность.

#### **Описание:**

На «Утренний сбор» отводится до получаса (в младшем дошкольном возрасте – до 20 минут, в старшем – до 30).

Он состоит из 4 частей:

1. Приветствие (1–3 минуты)

2. Обмен информацией (2–10 минут)
3. Игра (2–5 минут)
4. Ежедневные новости (5 минут)

Для оповещения детей о начале утреннего круга выбирается определенный сигнал: это может быть веселая музыка, звон колокольчика, речевка. Сбор происходит всегда в одном и том же месте. Дети вместе с взрослыми располагаются по кругу – на стульчиках, на именных подушках, на ленточках-лучиках общего солнышка группы, словом, каждая группа сама определяет традицию организации круга. Порядок расположения детей в круге может меняться.

### *1. Приветствие*

Приветствие адресовано каждому, кто находится в круге. Есть много способов приветствия. Оно может быть вербальным и невербальным: может звучать на разных языках, используется пантомима, игровые моменты, песни, считалки, речевки, формы приветствий разных народов. Приветствия могут содержать эпитеты, комплименты. Возможно использование различных предметов, которые передаются по кругу тому, кому адресуется приветствие. Это может быть любимая игрушка, мяч, флажок, волшебная палочка, микрофон или другой значимый для детей предмет. Дети обращаются друг к другу по имени, с улыбкой, глаза в глаза. Устанавливается дружеская атмосфера. Большое значение имеет поза, спокойный и искренний тон голоса, дружелюбное выражение лица, открытые жесты. Когда процедура усвоена, дети могут выбирать или предлагать новые способы приветствия (Приложение 5).

### *2. Обмен информацией*

Одной из самых любимых частей утреннего сбора для детей является обмен информацией – ведь это возможность рассказать другим то, «что еще никто, кроме меня не знает», поделиться своими наблюдениями, похвастаться интересными событиями. Темы могут быть и свободными, и «заданными». Например, в понедельник традиционно проводятся «Новости

выходного дня». Важно отметить, что после новости, рассказанной ребенком, другие могут задать ему вопросы. Дети очень любят делиться новостями, и поэтому всегда возникает проблема, как в течение небольшого отрезка времени удовлетворить желание всех детей. Для решения данной проблемы детям предлагается обсудить, какое количество детей и кого именно сегодня слушаем. Таким образом, дети учатся правилам ведения речевого диалога, умению выразить свои чувства; обогащается и активизируется словарный запас. У детей развивается эмоциональная отзывчивость, доброжелательность, уверенность в том, что его любят и принимают таким, какой он есть.

### *3. Игра*

Этот компонент утреннего круга направлен на организацию активной совместной деятельности детей. Это могут быть короткие игры, игровые упражнения, направленные на развитие движений общей, мелкой, артикуляционной моторики, речевого дыхания, активизации активного словаря, развитие внимания, мышления, памяти. Обычно они связаны с сюжетной темой недели.

### *4. Ежедневные новости*

Завершающим компонентом утреннего сбора являются ежедневные новости, которые включают в себя обсуждение и заполнение стенда с событиями текущего дня, а также различную информацию: календарь – погода, день недели, время года; сколько сегодня всего детей, сколько мальчиков, девочек; сколько дней осталось до ближайшего дня рождения, праздника; что сегодня предстоит делать (режим дня, образовательная деятельность в центрах активности), какие интересные события намечаются в группе. Заполнение стенда чаще всего выполняет педагог на основании коллективного обсуждения и рассуждений детей.

Очень важно и необходимо при проведении «Утреннего сбора» соблюдать правила, принятые совместно в начале года. Этим правилам дети следуют самостоятельно или под руководством взрослого. Правила

размещаются на видном месте и служат наглядным напоминанием согласованных норм поведения.

## **Викторина**

Викторина – это соревновательная игра, заключающаяся в ответах детей на различные задания по определенной тематике, позволяющая в яркой и увлекательной форме расширить и углубить знания детей. Викторина проводится после ознакомления детей с какой-либо темой и является логическим завершением работы над ней.

**Цель** проведения викторины: создание условий, открывающих ребенку возможность самостоятельных действий по освоению окружающего мира, закреплению учебного материала, творческому подходу в работе с информацией.

### ***Задачи:***

- Расширять кругозор детей, стимулировать познавательную активность.
- Способствовать развитию коммуникативных навыков детей, посредством создания условий для высказывания каждого участника.
- Развивать умение детей работать в команде, взаимодействовать друг с другом, договариваться.
- Активизировать творческий потенциал детей, посредством решения нестандартных задач.
- Создать положительный эмоциональный настрой всех участников.

### ***Принципы организации и проведения викторины:***

- Строится на определенных знаниях.
- Вызывает интерес и эмоциональный отклик у детей.

- Сюжет предусматривает вовлечение каждого ребенка.
- Организовано командное соревнование.
- Команды соревнуются в выполнении конкретной практической деятельности, заканчивающейся получением результата (ответ детей в виде конкретного продукта).

- Командам дается ограниченное время на обдумывание ответа, выполнение задания.

- Особой задачей является организация общения детей, развитие отношений кооперации внутри команды.

Каждая викторина требует определенной подготовки от педагогов. Прежде всего, необходима согласованная и хорошо организованная деятельность взрослых: составление сценария, подготовка помещения, атрибутов, подарков и др. Интерес детей к выполнению заданий и переживание интеллектуальных эмоций обеспечиваются неожиданными игровыми ситуациями и приёмами. Грамотно подобранное музыкальное сопровождение может сделать викторину более яркой, динамичной, способствовать регуляции действий детей. При подготовке атрибутов для игр, оформления зала можно подключать к деятельности детей, родителей.

Темы для викторин могут быть различны: «Времена года», «Моя страна», «Мир растений», «Народные приметы», «Сказки», «По страницам любимых книг», «Культура поведения», «Дорога и транспорт» и т. д.

Специальная подготовка детей может заключаться в чтении художественных произведений, беседах по их содержанию, проигрыванию похожих игр, упражнений. Во время подготовительной работы целесообразно выполнить разделение на команды, придумать название командам, выбрать и разучить девиз, назначить капитанов и членов жюри.

Можно использовать разные варианты проведения викторины:

1. Вопросы и задания для детей озвучивает ведущий. Дети, выполнив задание, адресуют свой ответ ведущему. Жюри оценивает ответ.

2. Вопросы или задания могут задавать команды друг другу по очереди (по цепочке, жребью). В этом случае ответ адресуется той команде, которая задала вопрос, и она оценивает правильность ответа соперников.

Во время викторины следует строго придерживаться установленных правил. Правила могут быть такими:

1. Команды отвечают на вопросы по очереди.
2. После того как задан вопрос, никто не должен выкрикивать, а вся команда тихонько совещается.
3. На обсуждение вопроса дается определенное время.
4. По истечении времени команда поднимает руку и дает ответ на вопрос.
5. Если команда отвечает неправильно – право заработать очки за вопрос предоставляется другой команде.
6. Засчитываются очки команде, первой давшей правильный ответ.
7. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

В конце мероприятия подводится итог. Помимо ранжирования команд в соответствии с набранными очками на 1, 2 и 3 места, можно выделить номинации: «за любознательность», «креативность», «находчивость», «самая дружная команда» и т. д. Детям в торжественной обстановке вручаются грамоты, сувениры.

Викторина, имеет не только значительный психоэмоциональный эффект, но и дает потенциал развития универсальных умений. Дети с удовольствием участвуют в викторине. Необходимость принимать решение в короткий срок, общение со сверстниками, соревновательность, удовлетворение от правильного ответа и демонстрация своих способностей приносит детям много радости и эмоций.

**Игровой сеанс для детей с нарушениями эмоционально-волевой сферы**  
Игровой сеанс – это терапевтическая специально организованная педагогом сессия сюжетно-ролевой игры, направленная на формирование шаблона поведения ребенка с эмоционально-волевыми нарушениями в

определенной ситуации социального взаимодействия.

Основная целевая аудитория игровых сеансов– это дети, имеющие нарушения эмоционально-волевой сферы. Таким детям трудно выстраивать продуктивную коммуникацию со сверстниками, осуществлять сговор на игру. Педагог, подготавливая игровой сеанс, ставит своей задачей через получение положительного опыта от совместной игровой деятельности, сформировать социально-приемлемый шаблон поведения детей.

Для игры педагогами собирается группа детей до 8 человек. В игру принимаются как дети, имеющие дефициты в социально-коммуникативной сфере, так и дети с развитым эмоциональным интеллектом и навыками игровой деятельности, которые будут выступать в качестве ко-терапевтов. Тема игры для детей должна быть близка их жизненному опыту и отвечать задачам социально-коммуникативного развития. Поэтому тематика игры затрагивает повседневные ситуации – поход в магазин, прием гостей, уход за домашними животными, поход в поликлинику и т. д.

**Цель игрового сеанса:** формирование шаблона поведения ребенка с эмоционально-волевыми нарушениями в определенной ситуации социального-взаимодействия.

### **Задачи**

- включение детей в сюжетно-ролевые игры со сверстниками;
- расширение игрового репертуара детей;
- обогащение словаря детей, развитие навыка ведения диалога;
- моделирование в игровой ситуации навыков социально-бытового

взаимодействия.

#### **1. Разработка структуры игры.**

При разработке структуры игры прорабатывается содержание игры, необходимые атрибуты, визуальные опоры. От продуманности структуры и содержания будет зависеть интерес и активность детей. Педагогом моделируют ситуацию для проявления творческого потенциала каждого ребенка.

Для разработки структуры игры необходимо учесть следующее:

- *Развитие сюжета.* При организации игровых сеансов желательно выделить конкретную линию развития сюжета. Дети должны четко понимать, какая деятельность им предлагается и каким будет конечный

результат. Например, при организации игры «Выставка домашних животных», дети подготавливают животное к выставке и представляют его публике. При этом, в данном игровом сеансе не предполагаются соревнования и другие сюжетные линии. Если педагог предлагает несколько линий сюжета, то необходимо раскрыть содержание каждого сюжетного поворота.

- *Роли и их количество.* Один игровой сеанс включает в себя три – пять игровых ролей, чтобы дети могли удерживать общую линию деятельности. Одну и ту же роль могут исполнять несколько детей одновременно (например, несколько гостей в кафе, пациентов в поликлинике или мастеров в парикмахерской). Но общее количество участников игры не должно превышать 6-8 человек.

- *Ролевые действия.* Важно, чтобы у каждой роли был определен конкретный перечень игровых действий. Например, официант в кафе принимает заказ; передает заказ повару; выносит блюдо гостю; осуществляет расчет. Повар: принимает заказ; готовит блюдо в соответствии с пожеланием гостя, извещает официанта о готовности блюда. Расписывая функционал каждого участника, исключаются из игры «пустые» роли.

- *Необходимая атрибутика.* Атрибуты помогают ребенку выполнять действия, связанные с ролью, а также служат условным обозначением роли, что упрощает идентификацию участников во время игры и регулируют детскую активность.

- *«Расшатывание сюжета»* – дополнительная сюжетная линия и (или) дополнительная роль, которая вводится в игру при необходимости, если требуется простимулировать активность игры.

Помещение, где планируется проводить игровой сеанс, готовят заранее. Важно учесть наличие необходимого оборудования, а также исключить не относящиеся к планируемой деятельности игрушки. В игре поощряется применение детьми неоформленного и многофункционального материала.

Игровой сеанс начинается с просмотра «виртуальной экскурсии» –

короткого видео сюжета по теме игры, отражающий коммуникацию между людьми в заданной ситуации. Для закрепления модели ролевых диалогов, после просмотра видео сюжета можно разыграть небольшие сценки в виде обмена репликами между героями.

Отработав ролевые диалоги, обсудив с детьми развитие сюжета, выбрав и изготовив необходимые атрибуты, необходимо договориться о распределении ролей между детьми и можно переходить к основному разыгрыванию. Роль педагога на этапе разыгрывания – оказывать необходимую поддержку для успешного развития сюжета. Педагог может взять себе одну из ролей, но без необходимости не выходит на ведущие позиции, предоставляя детям возможность действовать самостоятельно. Чем более продуманной и разработанной будет игра на подготовительном этапе, тем менее значима роль педагога на этапе разыгрывания.

Для дальнейшего развития игровой деятельности детей методические и дидактические материалы, подготовленные к игровым сеансам, передается в группы.

### **ГЛАВА 3. ФОРМИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ В ПРОЦЕССЕ СПЕЦИАЛЬНО ОРГАНИЗОВАННЫХ ИГР**

Ведущим видом деятельности дошкольного возраста, несомненно, является игра и только через игру может быть сформирована функциональная грамотность, которая найдет свое отражение в психологической готовности ребенка к обучению, определит мотивы учения, отношение детей к предстоящим обязанностям, способность сознательно управлять своим поведением. Поэтому целенаправленная работа по формированию функциональной грамотности воспитанников в нашем детском саду осуществляется посредством организации игровой деятельности. Это могут быть сюжетно-ролевые и дидактические игры; игры по правилам; игры с элементами логопедических, нейропсихологических, тренинговых технологий. Помимо этого, педагоги уделяют особое внимание организации предметно-пространственной среды, чтобы сама среда выступала стимулом к

развитию игры детей.

В данной главе представлена подборка игр. Игры показали свою эффективность в развитии личностных качеств детей, обеспечивающих готовность к школьному обучению.

Данные игры могут применяться воспитателями во время организованной образовательной деятельности, а также при свободной деятельности детей и на прогулке. Игры используются узкими специалистами (логопед, психолог, дефектолог) на подгрупповых или индивидуальных коррекционно-развивающих занятиях. Игры могут рекомендованы родителям при организации содержательного досуга детей, ведь именно совместные игры родителей и детей приносят неоценимую пользу в становлении детского характера и в развитии психики.

### ***Игра «Метеостанция»***

***Необходимый материал:*** карточки с изображениями различных состояний погоды и явлений природы (холодно, дождливо, ветрено, солнечно, морозно, метель, ураган, град и т. п.) (Приложение 6).

***Дидактическая задача:*** закреплять представления детей о состояниях погоды и природных климатических явлениях. Развивать умение быстро договариваться друг с другом с помощью невербальной коммуникации, уступать товарищу (СНХ коммуникативные навыки»).

***Игровая задача:*** помочь синоптику правильно определить состояние погоды по показаниям метеоприбора.

### ***Описание (игровые действия):***

Предварительно педагог сообщает детям о предстоящей игре «Метеостанция», рассказывает (спрашивает у детей), что это такое и предлагает рассмотреть и назвать картинки с символическими изображениями состояний погоды (Приложение 6).

Далее участники совместно договариваются о том, какими жестами можно изобразить каждое из изображенных состояний погоды или природных явлений. Например: ветрено – раскачивание вверх поднятыми руками, жарко

– обмахивания себя руками, солнечно – ладонью заслоняют глаза, дождливо – встряхивания кистями рук и т. д. Целесообразно использовать от пяти (на первых порах) до десяти изображений и соответственно вариантов жестов в одной происходящей на данный момент игре. Количество игроков может варьироваться от нескольких до детей всей группы.

Из играющих выбирается один синоптик. Остальные дети выполняют роль метеоприбора. Синоптик поворачивается спиной к «метеоприбору» и считает (к примеру, до шести). В это время остальные дети должны договориться о том, какую погоду будет показывать «метеоприбор». Без слов (чтобы не услышал синоптик), используя картинки, разложенные на полу, дети договариваются о том, какую погоду они будут изображать жестами. Синоптик, окончив счет, поворачивается к прибору и объявляет состояние погоды вслух. Например: «Сегодня ветрено!». После чего выбирается новый синоптик.

Игру можно усложнить:

1. Увеличить количество вариантов состояния погоды (количество изображений, жестов).
2. Ввести правило, по которому «метеоприбор» должен показывать (последовательно) сразу несколько состояний погоды (до трех), а синоптик их соответственно объявлять.
3. Исключить использование карточек с изображениями состояний погоды, использовать только жесты (такой вариант возможен, когда дети уже хорошо освоили игру, и значения жестов им хорошо знакомы).

***Игровые правила:***

Один «синоптик», выбранный из всех участников, отворачивается от остальной группы, чтобы не иметь возможность их видеть и не торопясь считает до шести. По окончании счета – поворачивается и объявляет погоду на сегодня, ориентируясь на «показания метеоприбора» (жесты, которые показывают дети). Синоптику запрещается поворачиваться к «метеоприбору» раньше окончания счета до условленного числа.

Все участники (кроме синоптика), в то время пока последний отвернулся и считает договариваются с помощью картинок и жестов, какое состояние погоды они будут изображать. Как только синоптик закончил считать все вместе демонстрируют одинаковый жест. Участникам, изображающим «метеоприбор» запрещается говорить при выборе состояния погоды, чтобы синоптик не услышал.

Можно ввести правило, по которому «метеоприбор» будет изображать жест, который первым предложил один из игроков. Например: Саша быстро, самый первый дотронулся до «ветрено», значит все изображают «ветрено». Однако, в таком случае может понадобиться следующее правило: быть инициатором жеста (первым) можно один или два раза за всю игру.

### **Игра «Сочинялочки»**

*Идея данного варианта игры возникла после посещения мастер-класса Е. В. Бодровой «Технологии программы ПРОдетей» в летней школе Университета детства в 2017 году.*

**Необходимый материал:** волшебный мешочек с предметами или картинками по сюжетной теме недели в количестве равном участникам игры.

**Дидактическая задача:** развивать способность детей составлять различные сюжетные истории, опираясь на свои знания и чувственный опыт; учить использовать речь как средство коммуникации во взаимодействии со сверстниками при решении единой задачи – коллективного сочинения истории, ее зарисовки.

**Игровая задача:** придумать новую интересную историю об игрушках (транспорте, весне и др.), записать или зарисовать ее.

#### **Описание (игровые действия):**

Педагог вносит в группу волшебный мешочек и предлагает детям узнать, что в нем. Дети достают из мешочка по одному предмету и называют его. Педагог предлагает поиграть в игру «Сочинялочки»: придумать интересную историю об этих предметах и записать ее.

Участники игры договариваются о том, какой предмет станет главным героем истории и какие правила необходимо соблюдать, чтобы история получилась. Начинает придумывать историю тот участник, чей предмет выбран главным героем. Затем поочередно каждый ребенок придумывает продолжение истории, включая в нее доставшийся ему предмет.

Педагог записывает все предложения, читает детям то, что получилось в результате. Если есть необходимость, задает детям вопросы: получилась ли история? Чего не хватает? Что можно добавить? Полученную в результате группового сочинения историю педагог предлагает оформить на листе бумаги. Дети зарисовывают историю совместно или индивидуально.

Игру можно усложнить:

1. Использовать картинки из разных лексических тем.
2. При применении картинок использовать не только предметы, но и другие части речи (признаки, свойства предмета, глаголы).
3. Для наглядности использовать символические изображения слов.
4. Придумывать историю без использования наглядности.
5. Закончить игру изготовлением книжки-малышки с полученной историей или групповую книгу из серии придуманных по разным темам.

***Игровые правила:***

Одному участнику можно достать из мешочка один предмет или одну картинку, именно об этом предмете ему предстоит сочинять предложение.

Все предложения в групповой истории должны быть связаны между собой.

На главную роль выбирается только один предмет или одна картинка. Именно с нее и начнется история.

Продолжает историю тот, кому передали ход, задев рукой. Ход игры передается каждому участнику один раз.

Каждый участник может придумать не более двух предложений.

Педагог так же может дать следующие установки детям:

- так как это история, в ней должно быть много действий,

динамики;

- все идеи и предложения внимательно выслушиваются и принимаются участниками игры.

### **Игра «Нос – пол – потолок»**

**Дидактическая задача:** развитие внимания, снятие импульсивности (саморегуляция).

**Игровая задача:** ребенок показывает только то, что называет взрослый, игнорируя его показывание.

**Игровые действия:** взрослый показывает рукой на свой нос, затем на потолок, затем на пол, одновременно называя их. Ребенок повторяет. Затем взрослый, увеличивая скорость, начинает путать ребенка, показывая одно, а называя другое. Ребенок показывает только то, что называет взрослый, игнорируя его показывание.

**Игровые правила:** показывать только то, что услышал.

### **Игра «Повтори движение»**

Игра дополнена уровнями сложности и может быть использована для детей не только старшего дошкольного возраста, но и более младшего.

**Дидактическая задача:** развитие внимания, навыка контроля своих действий (саморегуляция).

**Игровая задача:** выполнить действия, которые говорит взрослый.

**Игровые действия:** взрослый находится рядом с ребенком, и просит выполнять те движения, которые он называет. Сначала взрослый просит выполнить одно простое действие:

- Топни правой ногой.
- Подними руки в верх
- Хлопни в ладоши
- Присядь
- Подпрыгни
- Поставь руки на пояс и т. д.

- Когда ребенок может безошибочно воспроизвести простые действия, педагог усложняет игру и просит выполнить два действия:
- Присядь и хлопни
- Подними руки и топни ногой
- Подпрыгни и хлопни
- Поставь руки на пояс и присядь и т. д.

Дальнейшее усложнение может быть следующим:

- Правой рукой коснуться своей левой руки
- Левую руку положить на левое плечо
- Правую руку положить на правое колено
- Потереть левой рукой правый локоть.

### **Игра «Прыжки по квадратам»**

**Необходимый материал:** лист бумаги в клетку, разделённый на 9 пронумерованных квадратов (рис. 1). В каждом квадрате 4 строки, на первой строке изображено 5 повторяющихся элемента до середины строки. Эти элементы в каждом квадрате свои.

**Дидактическая задача:** Развитие умения быстро переключаться, следовать инструкции. Развитие мелкой моторики руки при письме.

**Игровая задача:** продолжить ряд в каждом квадрате, по сигналу переключаясь между квадратами.

**Игровые действия:** Ребенок по команде взрослого продолжает ряд заданных элементов в квадрате. Взрослый подает сигнал и называет номер квадрата. Задача ребенка заключается в том, чтобы переключиться на заданный квадрат и продолжить писать указанные элементы в данном квадрате. Через какое-то время ребенка можно вернуть обратно в

пройденные квадраты. Ему необходимо быстро сориентироваться, где остановился, и продолжить писать с места остановки.

**Игровые правила:** Ребенок пишет в том квадрате, который назвал взрослый. Его задача – продолжить ряд символов в заданном квадрате. Выиграет тот, кто правильно и быстро закончит писать во всех квадратах.

**Инструкция для детей:** По команде взрослого вы начинаете продолжать ряд нарисованных знаков в первом квадрате. Когда услышите сигнал, останавливаетесь писать и внимательно слушаете взрослого, который вам скажет следующий номер квадрата. Вам надо быстро переключиться на заданный квадрат и продолжить писать указанные там знаки. Через какое-то время вам могут снова назвать номер квадрата, в котором вы уже писали, тогда вы продолжаете писать с места остановки в этом квадрате. Выиграет тот, кто правильно и быстро закончит писать во всех квадратах.

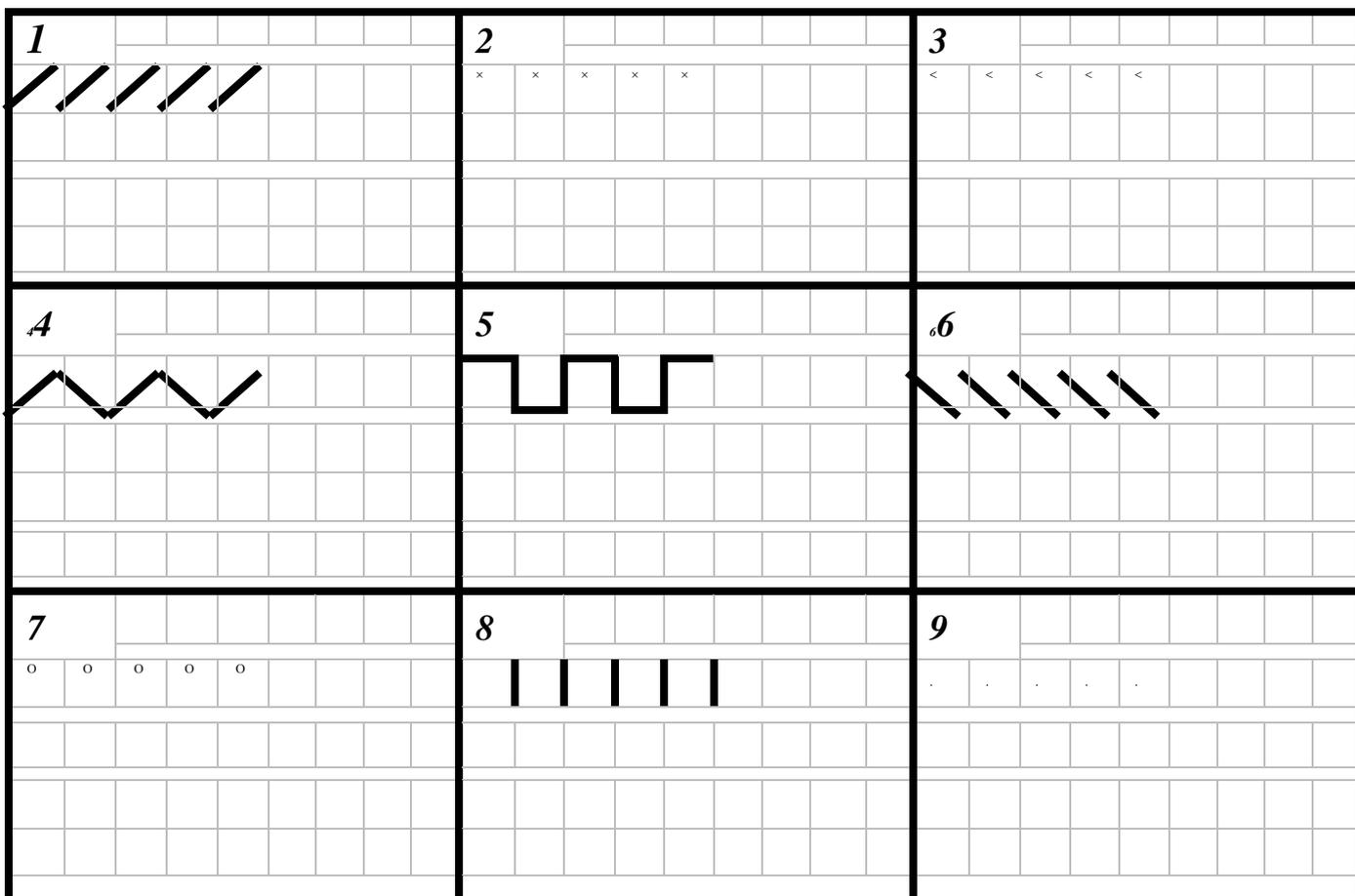


Рис. 1 Таблица для игры «Прыжки по квадратам»

## **Игра «Перелётные птицы»**

**Необходимый материал:** шапочка ветерка, шапочки перелетных птиц.

**Дидактическая задача:** развивать произвольность и самоконтроль; совершенствовать умение выполнять игровые действия в соответствии с текстом, формировать умение двигаться в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга; развивать умение ориентироваться в пространстве.

**Игровая задача:** «Ловишка – ветерок» ловит детей «птиц», дети убегают от «ловишки».

### **Описание (игровые действия):**

Играющие выбирают считалкой «Ловишку – ветерок». Игроки строятся в круг, берутся за руки, идут по кругу.

Педагог произносит слова: «Есть у нас игра одна, вам понравиться она».

Дети в кругу произносят слова: «Птицы все на юг летят, зимовать они хотят.

Там, где солнышко тепло, ждать весны будет легко, только ветер мешает и с дороги их сбивает».

После слов играющие разбегаются, а «Ветерок» начинает ловить.

**Игровые правила:** текст необходимо проговаривать хором. Птицы должны летать по всей площадке, не наталкиваясь друг на друга. Пойманный игрок становится ветерком.

## **Игра «Знакочитайка»**

### **Оборудование (необходимый материал):**

Коробка с картинками мебели, предметов, где можно спрятать игрушку (мебель и предметы, которые находятся в комнате: шкаф, стул, стол, полка, коробка, таз и т. д.)

Разные мелкие игрушки и их картинки (машинка, кукла, паровозик, кораблик, самолёт и т. д.).

Карточки с изображением схем предлогов в, на, под, над, за, перед, справа, слева:

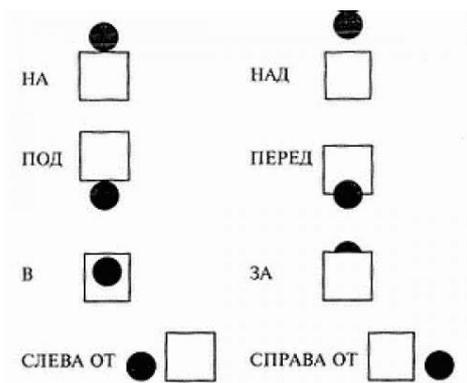


Рис. 2

Карточки с изображением схем слов действий, признаков

( ~~стрелка~~ → — любое действие; волнистая линия — любой признак предмета).

*Пример предложения:* (в конце предложения ставим точку)  
Предложения составляются простые, в дальнейшем добавляются признаки предметов (в зависимости от самого предмета).

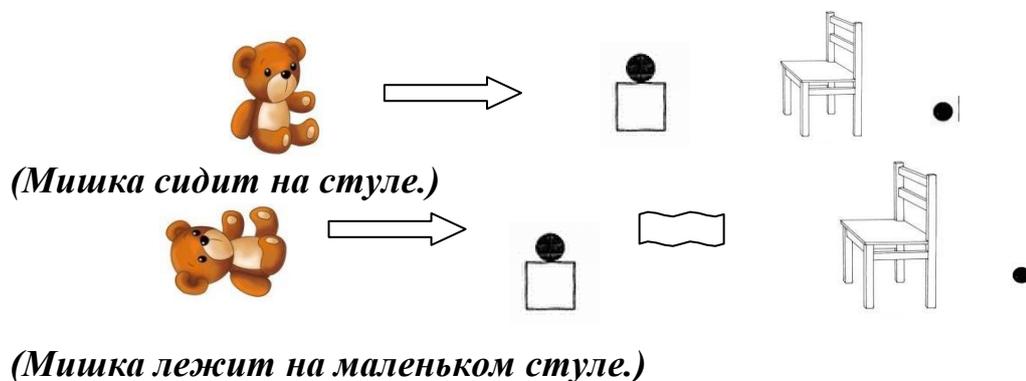


Рис. 4

*Предварительная работа:* дети знакомятся, запоминают значение символов (предлогов, слов действий и признаков), составляют схемы разных предложений.

*Дидактическая задача:* игра направлена на развитие у детей коммуникативных навыков, умение общаться со сверстниками путем включения в совместную игровую деятельность (договариваться, приходить к общему решению, сотрудничать).

- уточнение понимания значений предлогов: в, на, под, над, за, перед, слева, справа;
- закрепление умения составлять предложения с картинками, схемами слов и предлогов.

*Игровая задача:* группе игроков (из тех, кто прячет предмет) необходимо договориться, спрятать игрушку и составить предложение, используя предложенные карточки; выбранному игроку быстро при помощи схемы предложения, найти спрятанную игрушку.

**Описание (игровые действия):**

В игре могут принимать участие от 3 до 6 человек.

В порядке очереди, с помощью считалочки, определяется игрок,

который будет искать спрятанную игрушку. Он выходит из комнаты.

Остальные игроки договариваются, какую игрушку будут прятать и куда, исходя из картинок мебели, предметов, где можно спрятать. Прячут игрушку и составляют предложение из карточек, где спрятана игрушка.

Зовут игрока, искать спрятанную игрушку, он читает предложение и ищет игрушку.

Игра повторяется со всеми игроками.

Победителем считается игрок, быстрее других справившийся с заданием.

***Игровые правила:***

Прятать игрушку необходимо, ориентируясь на те объекты, к которым есть картинки. Выбранному игроку можно заходить по приглашению только после того, как составлено предложение. Сначала необходимо прочитать предложение, а затем – найти игрушку.

**Игра: «Гори, гори ясно»**

На основе русской народной игры

***Необходимый материал:*** музыкальный инструмент (бубен или колокольчик), платочек, аудиозапись:

<https://www.lalamus.mobi/music/гори+гори+ясно+12+месяцев>

***Дидактическая задача:*** развивать способность к самоконтролю, регулировать свои действия при выполнении правил игры, умение быть отзывчивыми и доброжелательными в общении. Воспитывать выдержку, умение действовать по сигналу. (СНХ саморегуляция)

***Игровая задача:*** быстрее соперника добежать до главного участника(ведущего) и выхватить у него музыкальный инструмент, чтобы получить право быть ведущим.

***Описание (игровые действия):*** Педагог сообщает о предстоящей игре «Гори, гори ясно» Игроки прослушивают мелодию и слова текста песни, который поет педагог. Участники игры выбирают водящего считалочкой (на

выбор). Водящий берет в руки музыкальный инструмент (на выбор). Педагог объясняет правила игры.

Во время песни игроки стоят в кругу, держась за руки. Водящий находится в центре круга держит в руке музыкальный инструмент, идет в противоход стоящим в кругу. Игроки идут по кругу поют:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Останавливаются, поднимают руки вверх, выполняют движения покачивая руками над головой, влево, вправо.

Глянь на небо,

Птички летят, колокольчики звенят!

Показывают ладонями рук «Птичек», имитируют движения руками («играют на колокольчиках»).

По окончании песни, водящий останавливается возле двух детей, разделяя их бубном(платком). На счет: Раз, два, три! Беги! Между кем провел рукой водящий, те дети, бегут за кругом в разные стороны. Кто прибежал первый к водящему и выхватил бубен (Платок), становится водящим.

Игру можно усложнить:

1. Выбрать двоих ведущих, которые будут двигаться один в кругу, другой за кругом. А бегущие игроки движутся и внутри круга, а другие за кругом, избегая столкновения друг с другом.

2. Ввести правило, по которому водящий должен не просто идти по кругу, а еще ритмично отбивать бубном в такт с музыкой. Остальным игрокам можно усложнить движения с начала слов песни. Не движутся по кругу, стоят в кругу, сразу делают движения в соответствии со словами:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло (Хлопают в ладоши, описывая круг над головой руками)

**Игровые правила:** Игроки соотносят слова песни с действиями. Ведущий, выбранный из всех участников, стоит в центре круга движется в обратную сторону. По окончании песни, на последние слова, подходит к двум

игрокам по своему выбору. После команды ведущего: «Раз, два, три, беги!», игроки бегут в разные стороны, за кругом. Все остальные игроки остаются на месте, поддерживают, «болеют» за бегущих игроков, хлопают в ладоши. Кто первый прибежит и возьмет музыкальный инструмент, считается победителем и становится ведущим в игре.

### **Игра-упражнение на саморегуляцию и снятие психоэмоционального напряжения «Волшебное перо»**

**Необходимый материал:** большое красивое перо

**Дидактическая задача:** Эта игра – прекрасная возможность для детей расслабиться и сконцентрировать свое внимание. Она укрепляет привязанность каждого отдельного ребенка к вам как ведущему группы, так что вам легче будет привлечь внимание детей. Одновременно тренируется телесное сознание детей, в особенности их тактильное чувство. Игра вызывает у детей высокий интерес. Они охотно касаются друг друга «волшебным» пером. Здесь каждый получает шанс на короткое время без затруднений оказаться в центре внимания.

**Игровая задача:** ребенку необходимо, не открывая глаз, дотронуться указательным пальцем до того места, которого коснулось перо.

**Описание (игровые действия):**

«Сядьте в круг на пол. У меня есть волшебное перо, которым я буду касаться разных частей вашего тела. Оно приятно на ощупь, а его прикосновение будет вселять в вас бодрость и веселье. Поочередно я буду подходить к каждому из вас. Ребенок, рядом с которым я останавливаюсь, закрывает глаза. Тогда я нежно касаюсь волшебным пером его лица, шеи, ладони или руки. Не открывая глаз, ребенку надо дотронуться указательным пальцем до того места, которого коснулось перо. Потом он может открыть глаза, а волшебное перо коснется другого ребенка».

Прикоснитесь пером к каждому ребенку. Помните о том, что дети учатся наблюдая.

**Игровые правила:** Ведущий дотрагивается пером до игрока, у которого закрыты глаза. Игрок указывает на место прикосновения пера указательным пальцем так же не открывая глаз. Открыть глаза можно тогда, когда ведущий

с пером переходит к другому игроку.

Поначалу ошибку приблизительно на сантиметр вы можете считать все еще хорошим результатом. Если ребенок оказался слишком далеко от цели, вы можете отметить: «*Ты почти попал!*». Затем укажите ему на правильное место большим и указательным пальцами. Работая с более старшими детьми, через некоторое время можно в качестве ведущего предложить побыть одному или нескольким детям.

### **Игра «Коробка добрых дел»**

***Необходимый материал:*** коробка, кубики.

***Дидактическая задача:*** воспитывать в детях умение замечать и ценить положительные поступки друг друга, правильно оценивать действия окружающих, создавать положительный, эмоциональный настрой в детском коллективе.

***Игровая задача:*** в течение определенного отрезка времени наполнить коробку кубиками, каждый из которых обозначает доброе дело (хороший поступок).

***Описание (игровые действия):***

Педагог показывает детям коробку, наполненную кубиками, высыпает их и предлагает детям представить, что каждый кубик – это хороший поступок, совершенный кем-либо из детей. Игра продолжается в течение определенного промежутка времени, например в течение одного дня. Каждый ребенок может положить в коробку кубик за любой хороший поступок, неважно, кто его совершил – этот ребенок или кто-то другой. О каждом положенном в коробку кубике дети сообщают педагогу (экспертам), по окончании игры подводятся итоги. Педагог вместе с детьми подсчитывает количество кубиков, вспоминаются и анализируются добрые поступки, за которые были сложены в коробку кубики, поощряются и ставятся в пример добрые дела.

***Игровые правила:*** за одно доброе дело в коробку может быть положен

один кубик. На общем сборе (в конце дня) каждый ребенок объясняет свой выбор хорошего поступка.

***Игру можно усложнить:***

Можно предложить выбрать экспертов(2-3реб), которые будут решать может ли считаться поступок совершенный ребенком хорошим.  
1. Из коробки можно убирать кубики за плохие поступки.

**Игра «Кто, где живет»**

***Необходимый материал:*** карточки с изображением животных, птиц, рыб (12 штук по 4 вида каждого); набор карточек подразумевающих питание, детеныша, где живет, повадки; ободки трех цветов (голубой, синий, коричневый); три круга из картона трех цветов (голубой, синий, коричневый).

***Дидактическая задача:*** уточнить представления детей об отдельных видах животных, их жизнедеятельности, повадках; развивать командные навыки работы.

***Игровая задача:*** помочь юному натуралисту (Незнайке, Карлсону и т. п.) определить характерные признаки (среда обитания, питание, детеныши, повадки, жилище) определенных животных.

***Описание (игровые действия):***

На разное разложены карточки с изображением животных, обитающих в разных стихиях (вода, земля, воздух). Педагог сообщает детям, что юному натуралисту требуется помощь и предлагает подойти к разному и взять по одной карточке. Рассмотреть ее и определить к какой среде обитания относится данное животное, и взять соответствующий по цвету ободок, надеть его себе на голову (голубой – воздух, синий – вода, коричневые – земля).

Включается музыка, дети имитируют движения того животного, которое выбрали. По окончании музыки дети встают в круг, карточка кладется перед собой. Дети по очереди берут свою карточку, называют животное и сообщают в какой среде оно обитает. Педагог предлагает объединиться в команды по средам обитания и каждой команде подойти к своему модулю (цвет ободка соответствует цвету модуля). Если ребенок определил, что животное может

существовать в нескольких средах обитания, он может одеть два ободка, а команду выбрать любую, ориентируясь на цвет одного из ободков.

Командам предлагается достать из кармана карточку, рассмотреть ее. Это уже не индивидуальная карточка, а другая – командная. У каждой команды изображение животного подобрано в соответствии со средой обитания (по цвету модуля или ободка). Игрокам команд необходимо подойти к столу с набором карточек, обозначающих пищу, детенышей, жилище, повадки и выбрать подходящие. Собранные карточки дети помещают на свой цветной модуль.

Педагог спрашивает у детей, чья команда готова или кто желает рассказывать первым. Команда из четырех человек выходит вперед и рассказывает всем детям о своем животном. Взрослый так же может попросить другие команды дополнить рассказ, если есть предложения или дополнить сам если в этом есть необходимость.

Педагог сообщает детям, что они отлично справились с поставленной задачей и юный натуралист (Незнайка, Карлсон и т. п.) твердо усвоил, кто где живет и чем питается.

### **Игровые правила:**

1. Первоначально каждый ребенок может взять только одну карточку с изображением животного.

2. После объединения в команды по цвету (среде обитания) педагог дает детям установку:

- Работать необходимо дружно в команде.
- Игроки в команде помогают друг другу и советуются.
- Выступающего от команды можно выбрать голосованием или с помощью считалки.

3. Члены команды могут дополнять своего выступающего. Выступления других команд можно дополнять только по сигналу педагога и с согласия команды-соперников.

## Игра-занятие «Поможем, Элли вернуться домой»

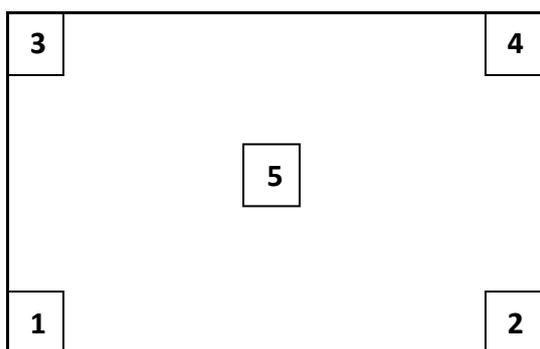
(игровая структура занятия, возможное наполнение которого зависит от конкретных образовательных задач)

**Необходимый материал:** альбомный лист с изображением плана (рис. 5), конверты с заданиями.

**Дидактическая задача:** закреплять умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений на плане, определять направление движения объектов, отражать в речи их пространственное положение, развивать командные навыки работы (СНХ «познавательная активность», «коммуникативные навыки»)

**Игровая задача:** помочь Элли правильно выполнить задания.

**Описание (игровые действия):**



Взрослый напоминает детям отрывок из сказки, в котором девочка Элли с другом Тотошкой после урагана попала в другую страну, предлагает детям помочь ей вернуться домой. Вместе с детьми он рассматривает план

Рис. 5 возвращения домой.

Взрослый обращает внимание детей на то, что путь Элли обозначен на плане цифрами, а в группе под этими цифрами находятся конверты с заданиями. Дети находят на плане цифру 1, а в группе – конверт с цифрой 1, в котором содержится задание. Затем предлагает найти на плане цифру 2 и определить, в каком направлении надо нарисовать стрелку (слева направо из нижнего левого угла в нижний правый угол). Рисуют стрелку (право

рисования предоставляется отдельному ребенку по договоренности с детьми или по считалке).

Дети находят в группе конверт с цифрой 2 (с заданием). Аналогично дети находят конверты с цифрами 3,4,5, рисуют стрелки и выполняют задания самостоятельно.

Содержание заданий в конверте может быть любым и включать в себя материал по различным образовательным областям в зависимости от образовательных задач, индивидуальных потребностей и особенностей детей.

***Игровые правила:***

- Движение по плану необходимо осуществлять последовательно от 1 до 5, так же последовательно вскрываются конверты с заданиями.
- Следующий конверт можно взять только после того, как выполнено предыдущее задание и нарисована стрелка перехода на плане.

**Игра «Продолжи и обобщи»**

***Необходимый материал:*** карточки со словами (для не читающих детей, карточки с картинками).

***Дидактическая задача:***

Развивать умение детей выделять слова по обобщенному признаку (составлять ряд слов), называть группу слов одним обобщающим словом, соблюдать игровые правила (СНХ «познавательная активность», «саморегуляция»).

***Игровая задача:*** продолжить ряд слов.

***Описание (игровые действия):***

Изначально берется несколько наборов слов (5 наборов по 5 слов). Например, 5 слов, обозначающих овощи, 5 – страны, 5 – имена, 5 – животные, 5 – профессии и т. д.

Детям предлагается рассмотреть слова (картинки), выяснить по какому признаку некоторые слова можно объединить. Далее все слова переворачиваются текстом (изображением) вниз и перемешиваются, делятся между всеми игроками по принципу случайного выбора.

Дети договариваются о том, кто будет начинать игру и по какому принципу передается ход следующему игроку. Первый игрок выкладывает слово и читает (называет) его, следующий – продолжает ряд. Дети продолжают ряд слов до тех пор, пока не закончатся слова данной группы, после чего закончивший ряд слов игрок (желающий игрок или все вместе) называет обобщающее слово. Следующий ряд слов начинает выкладывать игрок, находящийся по очереди после того, кто закончил первый ряд. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не выложат свои карточки.

***Игровые правила:***

- Каждый игрок выкладывает свое слово в ряд в установленном порядке, по очереди.
- Если у игрока отсутствует слово по данной группе, он пропускает ход.

Игру можно усложнить (разнообразить) если ввести правило, по которому последующий игрок не обязательно должен продолжать ряд, а может начать новый ряд слов. Таким образом, дети будут выкладывать несколько рядов слов одновременно (в зависимости от того, кто, куда и какое слово хочет положить). Так же игра усложняется за счет подбора групп слов. Например, 5 – ягод, 5 – овощей, 5 – фруктов, 5 – напитков, 5 – гастрономических блюд.

**Игра «Разные профессии»**

***Дидактическая задача:*** продолжать формировать умение работать в команде: договариваться друг с другом, уступать, не обижаться; закреплять

представления детей о трудовых действиях людей различных профессий; развивать память, воображение, речь.

**Необходимый материал:** карточки с изображением людей разных профессий.

**Игровая задача:** определить и рассказать, что представитель конкретной профессии (по доставшейся иллюстрации) может сделать для детей, семьи, детского сада, для представителей других профессий.

**Описание (игровые действия):**

Педагог предлагает детям для игры поделиться на команды. Каждая команда получает иллюстрацию с изображением представителя профессии, например, столяр, медсестра, воспитатель. Команда продумывает и рассказывает, что представитель ее профессии может сделать для детей, семьи, детского сада. Следующий этап задания: нужно подумать и рассказать, что представитель конкретной профессии может сделать для представителей остальных профессий (например, столяр может сделать для медсестры удобную кушетку для больных, для воспитателя – мебель для детского игрового уголка). Выигрывает та команда, где будет больше приведено примеров детьми.

**Игровые правила:** Команды представляют свои профессии по очереди. Другие команды могут дополнять выступление соперников только после того, как те закончили.

### **Игра «Закрой камешками»**

**Дидактическая задача:** развитие внимания, памяти, мелкой моторики, усидчивости; закрепление знаний о диких и домашних животных, овощах и фруктах.

**Необходимый материал:** 2 карточки А4 формата – с изображением в квадратных полях диких/домашних животных и овощей/фруктов, камешки Марблс разных цветов или цветная мозаика.

**Игровая задача:** закрыть камешками одного цвета все овощи, а другого

цвета – все фрукты. Аналогично с карточками с животных.

***Описание (игровые действия):***

Ребенок внимательно рассматривает изображения на картинке, камешками закрывает нужное изображение. Игра считается выполненной, когда закрыты все изображения. Затем идет проверка того, как ребенок ориентируется в своих знаниях.

***Игровые правила:*** Изображение одной группы (овощи) необходимо закрывать камешками одинакового цвета. Камешки различных групп слов (изображений) должны отличаться по цвету.

**Игровое упражнение «Математические пазлы»**

***Дидактическая задача:*** составление целого из частей; систематизировать знания чисел от 1 до 10; закреплять навыки счета в пределах 10; развивать зрительную память, внимание, логическое мышление, усидчивость.

***Необходимый материал:*** разрезные части (равные по длине и ширине полоски бумаги целого изображения одного предмета с нумерацией от 1 до 10).

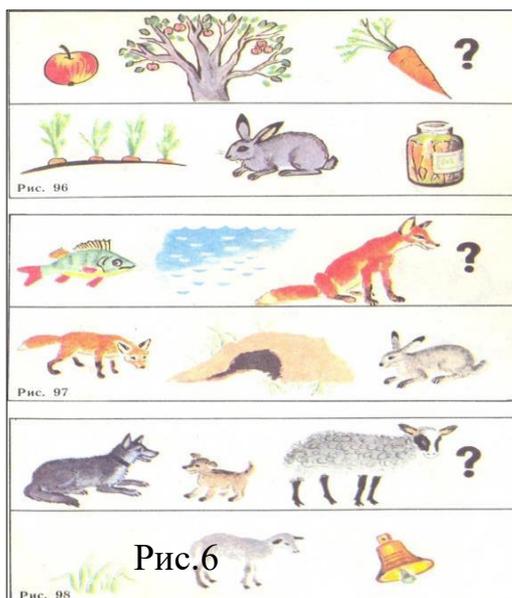
***Игровая задача:*** собрать полосочки с изображением, с цифрами по порядку так, чтобы получилась целая картинка.

***Игровые действия:*** ребенок внимательно рассматривает полоски бумаги с изображением, прикладывает их одну за другой либо по счету цифр, либо логически поразмыслив, что за чем должно быть изображено на полосках бумаги. Игра заканчивается, когда все части соединены правильно и дают целое изображение предмета.

Данный дидактический материал можно использовать в разных вариантах: посчитай прямой счет от 1 до 10, обратный счет от 10 до 1, назови соседей, считай с того места, которое я назову.

**Игровое упражнение «Найди недостающий предмет»**

**Необходимый материал:** карточки с изображениями различных животных и связанных с ними по смыслу



предметов.

**Дидактическая задача:** закреплять представления детей об окружающем мире. Развивать логическое мышление, связную речь, самоконтроль, внимание. Формировать умение обобщать, анализировать. СХ «познавательная активность».

**Игровая задача:** найти недостающий предмет из представленных в ряду картинок и составить пару, по образцу.

**Описание (игровые действия):**

Педагог предлагает детям найти на карточке «недостающий» предмет для верхнего ряда из предметов, расположенных в нижнем ряду. Играющий должен объяснить, почему выбрал именно этот предмет. Почему другие предметы не подходят для составления пары.

Далее участникам игры раздаются карточки с изображением животных и предметов, подходящих к ним по смыслу.

Например – картинка: птица с гнездом, собака с... (будка, косточка, щенок). Играющий должен выбрать недостающий предмет.

Важно, чтобы ребёнок не только правильно выбрал предмет, но и мог, верно, грамотно мотивировать свой выбор. Если он затрудняется выполнить задание самостоятельно, педагог объясняет взаимосвязь между предметами на первой картинке и предлагает остальные варианты решить самому игроку. Ведущий побуждает ребёнка к самостоятельному анализу игровых действий, задавая ему вопрос: «Почему ты выбрал именно эту картинку».

Вариант игры с усложнением ведущий играет с группой детей одновременно, у каждого игрока своя карточка; дети выполняют задание в *паре*.

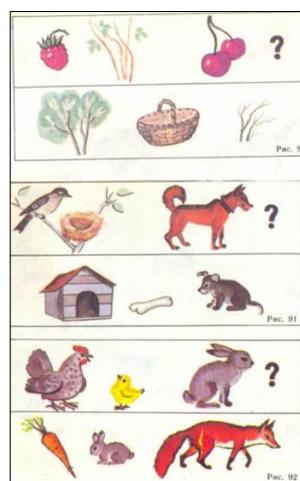
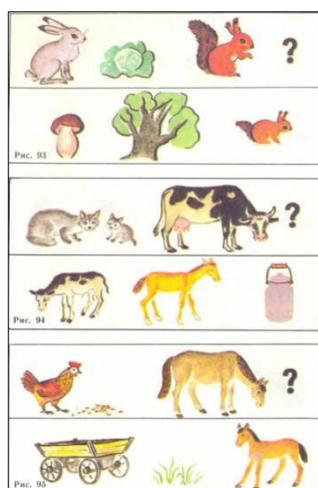


Рис. 7 Рис. 8

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Проблема формирования функциональной грамотности дошкольников приобрела актуальность в связи с динамикой социальных изменений, затрагивающих все сферы жизни человека. Выпускник детского сада сегодня должен уметь ориентироваться в предполагаемых обстоятельствах социального взаимодействия (обучение в школе, общение со сверстниками и взрослыми, выполнение соответствующих возрасту обязанностей и т. п.) и действовать в соответствии с ситуацией.

Разработанный инструментарий диагностики позволил не только наглядно оценить дефициты и точки роста в своей работе по коррекции развития детей, но и выстроить на этой основе систему формирования универсальных умений и личностных качеств, которые станут основой функциональной грамотности ребенка. Проводя ежегодный мониторинг развития детей, мы видим эффективность данной работы с воспитанниками, имеющими тяжелые нарушения речи и сочетанные диагнозы. И надеемся, что наш опыт будет полезен коллегам из других детских садов, а также родителям. А то, что предлагаемые диагностические ситуации и игры интересны, занимательны и любимы детьми, мы каждый день убеждаемся на практике! Желаем всем удачи в непростой, но такой важной и увлекательной работе с детьми – дошкольниками!

## Список приложений

1. ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Стимульный материал и таблица результатов наблюдения к диагностической ситуации по сформированности целеустремленности и процессов саморегуляции.
2. ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Протоколы и стимульный материал к диагностическим ситуациям по сформированности навыков коммуникации.
3. ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Протоколы и стимульный материал к диагностическим ситуациям по сформированности любознательности и познавательной активности.
4. ПРИЛОЖЕНИЕ 4. Пример презентации для детей при проведении «Клубного часа».
5. ПРИЛОЖЕНИЕ 5. Варианты приветствия на Утреннем сборе.
6. ПРИЛОЖЕНИЕ 6. Материалы для игры «Метеостанция».

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бабошина, Ю. Сборник диагностических методик познавательного развития детей дошкольного возраста / сайт [www. maam. ru](http://www.maam.ru). – URL [https://www. maam. ru/detskijasad/sbornik-diagnosticheskikh-metodik-poznavatel'nogo-razvitiya-detei-doshkol'nogo-vozrasta. html](https://www.maam.ru/detskijasad/sbornik-diagnosticheskikh-metodik-poznavatel'nogo-razvitiya-detei-doshkol'nogo-vozrasta.html) текст: электронный.
2. Бейн, К. Доброе утро! Мы рады, что ты здесь! пособие для педагогов по проведению Утр. Сбора с детьми дошк. и шк. возраста / Коллин Бейн; Ассоц. центров образоват. технологий. – Самара: Офорт, 2004 – 108с.
3. Гришаева, Н. П. Современные технологии эффективной социализации ребенка в дошкольной образовательной организации / Н. П. Гришаева – М. : Вентана –Граф, 2015. – 184 с.
4. Гришаева, Н. П. , Струкова Л. М. Педагогическая технология «Клубный час» как средство развития саморегуляции поведения дошкольников в образовательном комплексе / Н. П. Гришаева, Л. М. Струкова / сайт [profpsy. ru](http://profpsy.ru). – URL [http://profpsy. ru/user-articles. html?view=article&id=217](http://profpsy.ru/user-articles.html?view=article&id=217). – текст: электронный.
5. Дыбина, О. В. Педагогическая диагностика компетентностей дошкольников. Пособие для воспитателей и учителей начальных классов.Для работы с детьми 5-7 лет / О. В. Дыбина, С. Е. Анфисова, А. Ю. Кузина. – М. : «МОЗАИКА-СИНТЕЗ», 2010, – 64с.
6. Жернакова, Н. И. Диагностические методики для определения уровня развития у детей познавательной активности / Н. И. Жернакова / сайт [nsportal. ru](http://nsportal.ru). – URL [https://nsportal. ru/user/700945/page/diagnosticheskie-metodiki-dlya-opredeleniya-urovnya-razvitiya-u-detey-poznavatelnoy](https://nsportal.ru/user/700945/page/diagnosticheskie-metodiki-dlya-opredeleniya-urovnya-razvitiya-u-detey-poznavatelnoy) . – текст: электронный.
7. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли. Пособие для учителя / А. Г. Асмолов, Г. В. бурменская, И. А. Володарская и др. Под. ред. А. Г. Асмолова. – М. Просвещение, 2008. – 151 с.

8. Квест-технология в образовательном учреждении: учебное пособие / НИТГиК СГУГиТ; сост. Педченко А. Ф. , Артемьева А. Н. – Новосибирск, 2020. – 67 с.
9. Ключникова, Е. А. Методика диагностики сформированности волевых качеств личности детей старшего дошкольного возраста: [опыт эксперим. разработки] Методист: науч. -метод. журн. [Текст] / Е. А. Ключникова, Е. А. Чернявская / – 2004. – № 5.
10. Кожохина, С. К. Путешествие в мир искусства: Программа развития детей дошкольного и младшего школьного возраста на основе изобразительности \ С. К. Кожохина – М. : ТЦ Сфера, 2002. – 192 с.
11. Козырева, О. А. , Организационно-педагогические условия формирования коммуникативной компетенции у детей старшего дошкольного возраста с ОНР III уровня [монография] /О. А. Козырева Л. Н. Кузменкова – Краснояр. гос. пед. ун-т им. В. П. Астафьева Красноярск, 2015, – 182с.
12. Колганова, В. Нейропсихологические занятия с детьми: В 2 ч. Ч. 2 / Валентина Колганова, Елена Пивоварова, Сергей Колганов, Ирина Фридрих. – М. : Айрис – пресс, 2017. – 144с.
13. Коломинский, Я. Л. Развитие волевой сферы ребенка. [Текст] – / Я. Л. Коломинский СПб. – 2004. – 244с.
14. Михайлова-Свирская, Л. В. Индивидуализация образования детей дошкольного возраста. Пособие для педагогов /Л. В. Михайлова- Свирская – М. «Просвещение», 2015. – 131 с.
15. Образовательная система «Школа 2100» Педагогика здравого смысла. Сборник материалов / Под научной редакцией А. А. Леонтьева. – М. : «Баласс», Издательский дом РАО, 2003. – 368 с.
16. Праведникова, И. Нейропсихология. Игры и упражнения / Ирина Праведникова. – М. : АЙРИС-пресс, 2017. – 112с.

17. Сборник подвижных игр и игровых упражнений для детей дошкольного возраста / сборник игр инструкторов по физической культуре МБДОУ г. Красноярск. – 2015. -53с.

18. Смирнова, Е. О. Развитие воли и произвольности у детей дошкольного возраста. Детская психология [Текст] / Е. О. Смирнова – М. : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2006. – 366с.

19. Урунтаева, Г. А. Помоги принцу найти Золушку: Занимат. дидакт. задания для детей ст. дошк. возраста: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей / Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина. – М. : Просвещение, 1994. – 141с.

20. Цыркун, Н. А. Развитие воли у детей дошкольного возраста: пособие для педагогов учреждений, обеспечивающих получение дош. образования [Текст] / Н. А. Цыркун – Мозырь: ООО ИД «Белый Ветер», 2008. – 108с.

21. Шумакова, М. Б. Методика «Вопрошайка» / М. Б. Шумакова / сайт [multiurok.ru](https://multiurok.ru/files/metodika-voproshaika-metodika-m-b-shumakovoi.html). – URL <https://multiurok.ru/files/metodika-voproshaika-metodika-m-b-shumakovoi.html> . – текст: электронный;

22. Шустова И. Ю. Со-бытийный подход к воспитанию школьников // Вестник Томского государственного университета. 2019. № 438. С. 186- 193.

23. Методические материалы «Функциональная грамотность дошкольников: диагностика и формирование. Из опыта работы детского сада для детей с тяжелыми нарушениями речи» – Красноярск: МАДОУ № 50, МКУ КИМЦ, 2022. – 85 стр.

Перечень, использованных иллюстраций – URL <https://cloud.mail.ru/public/3rjA/YN4YFSQBq>.

**СТИМУЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ И ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ  
НАБЛЮДЕНИЯ К ДИАГНОСТИЧЕСКОЙ СИТУАЦИИ ПО  
СФОРМИРОВАННОСТИ ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННОСТИ  
И ПРОЦЕССОВ САМОРЕГУЛЯЦИИ**

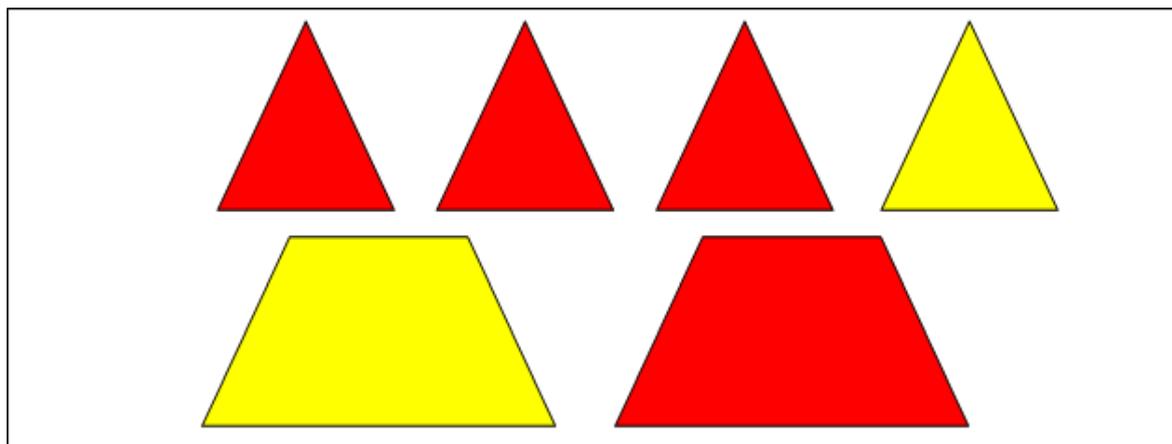


Рис. 9. Карточка с фигурами (вариант 1)

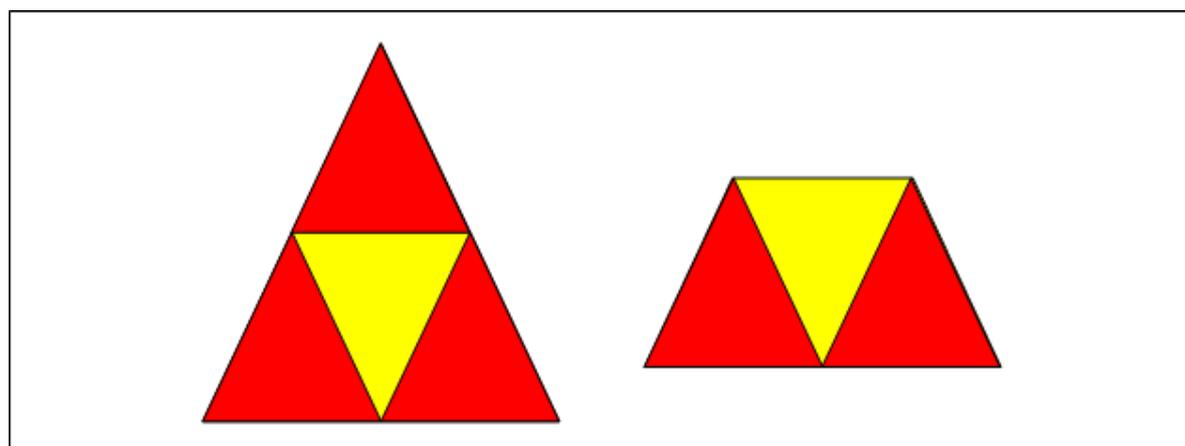


Рис. 10 Образец узора для методики «Выкладывание по образцу» (вариант 1)

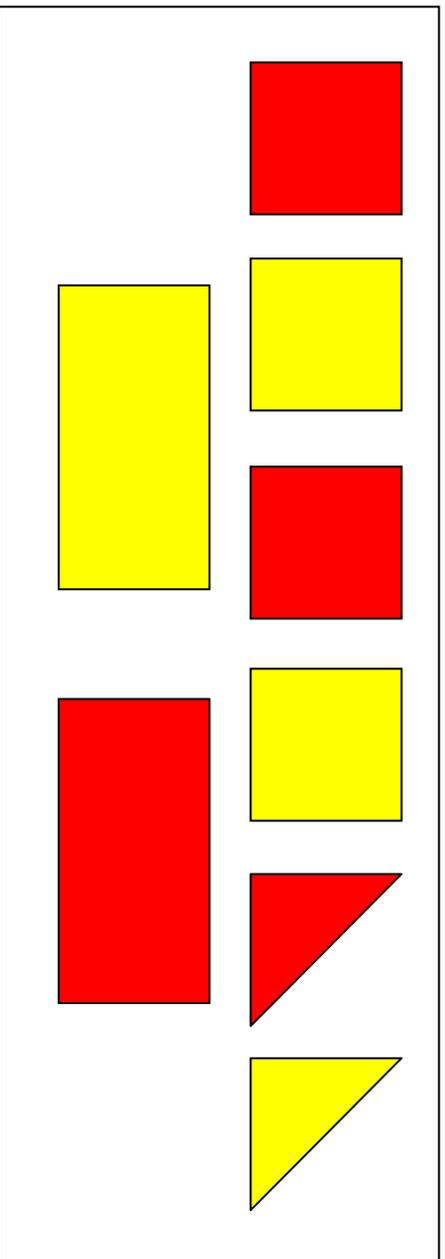


Рис. 11 Карточка с фигурами (вариант 2)

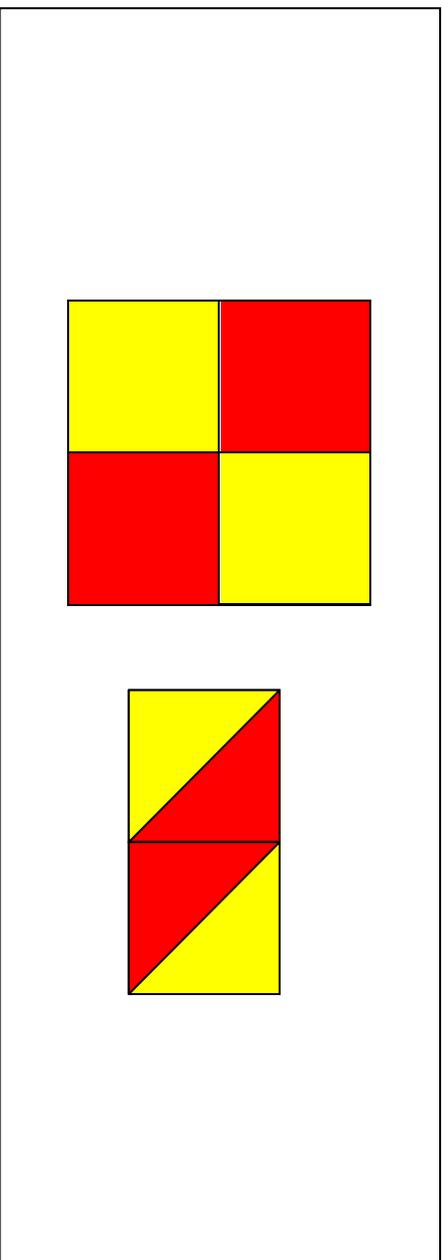


Рис. 12 Образец узора для методики «Выглядывание по образцу»  
(вариант 2)

**Таблица 1. Результаты наблюдения к диагностической ситуации по сформированности процессов саморегуляции**

Фамилия, Имя	I этап		II этап					Выход
	способность противостоять соблазнам	удержание инструкции	поиск эффективных способов решения	способность контролировать свое поведение и эмоции	проявление упорства при столкновении с трудностями	способность длительно преследовать цель	стремление к достижению результата	

**ПРОТОКОЛЫ И СТИМУЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ К  
ДИАГНОСТИЧЕСКИМ СИТУАЦИЯМ ПО СФОРМИРОВАННОСТИ  
НАВЫКОВ КОММУНИКАЦИИ**

**Протокол наблюдения к диагностическим ситуациям по  
сформированности навыков коммуникации**

**Таблица 2. Вариант 1 «Необитаемы остров»**

Имя ребенка	«Выбор командира и транспортного средства»			«Выбор необходимых вещей»			«Распределение обязанностей на острове»			«Встреча с хищниками»			Оценка результатов («-», #, «+») Примечание
	Включается в обсуждение	Вносит предложения	Умеет уступать	Включается в обсуждение	Вносит предложения	Умеет уступать	Включается в обсуждение	Вносит предложения	Умеет уступать	Включается в обсуждение	Вносит предложения	Умеет уступать	

**Таблица 3. Вариант 2 «Путешествие в космос»**

Имя ребенка	«Выбор командира и планеты»			«Выбор необходимых вещей»			«Распределение обязанностей»			«Встреча с инопланетянами»			Оценка результатов («-», #, «+») Примечание
	Включается в обсуждение	Вносит предложения	Умеет уступать	Включается в обсуждение	Вносит предложения	Умеет уступать	Включается в обсуждение	Вносит предложения	Умеет уступать	Включается в обсуждение	Вносит предложения	Умеет уступать	

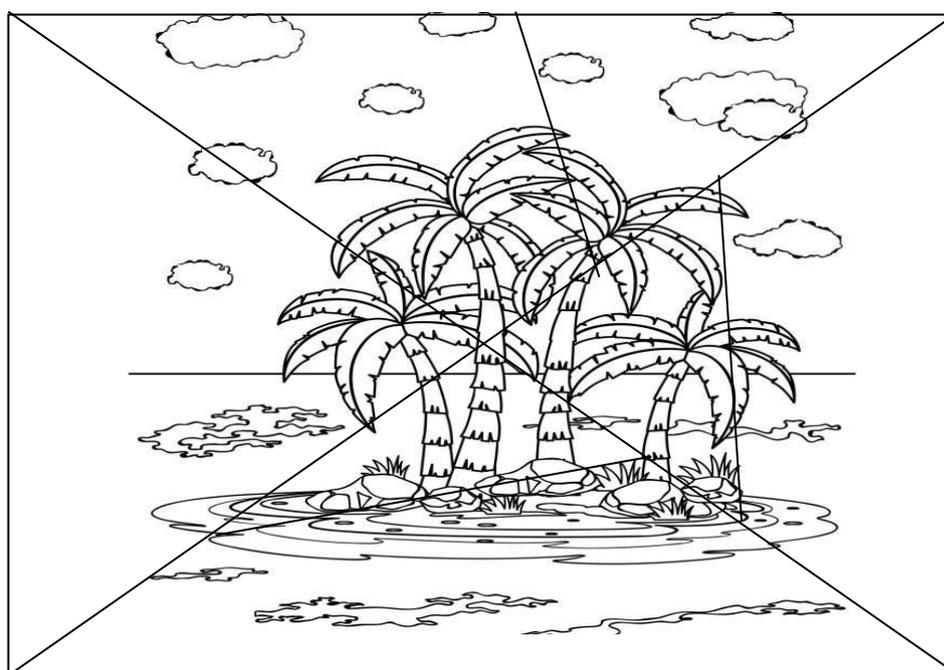
**Таблица 4. «Не поделили игрушку»**

Имя ребенка	Характер поведения ребенка (примечания)	Оценка результатов		
		«-»	#	«+»

**Таблица 5. Сравнительный анализ сформированности навыков  
коммуникации**

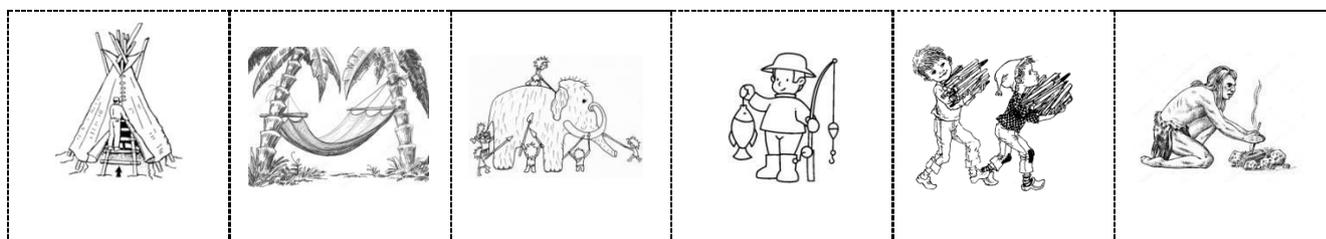
Имя ребенка	Результаты диагностики			Сформированность поведенческого компонента
	«Необитаемый остров»	«Не поделили игрушку»	«Путешествие в космос»	

**Стимульный материал для проведения диагностической ситуации  
«Необитаемый остров»**



*Рис. 13. Пазл для методики «Необитаемый остров».*

Рисунок необходимо распечатать на листе формата А4 и разрезать по линиям.



*Рис. 14. Картинки для задания 2 методики «Необитаемый остров».*

Рисунки необходимо распечатать и разрезать по пунктирным линиям

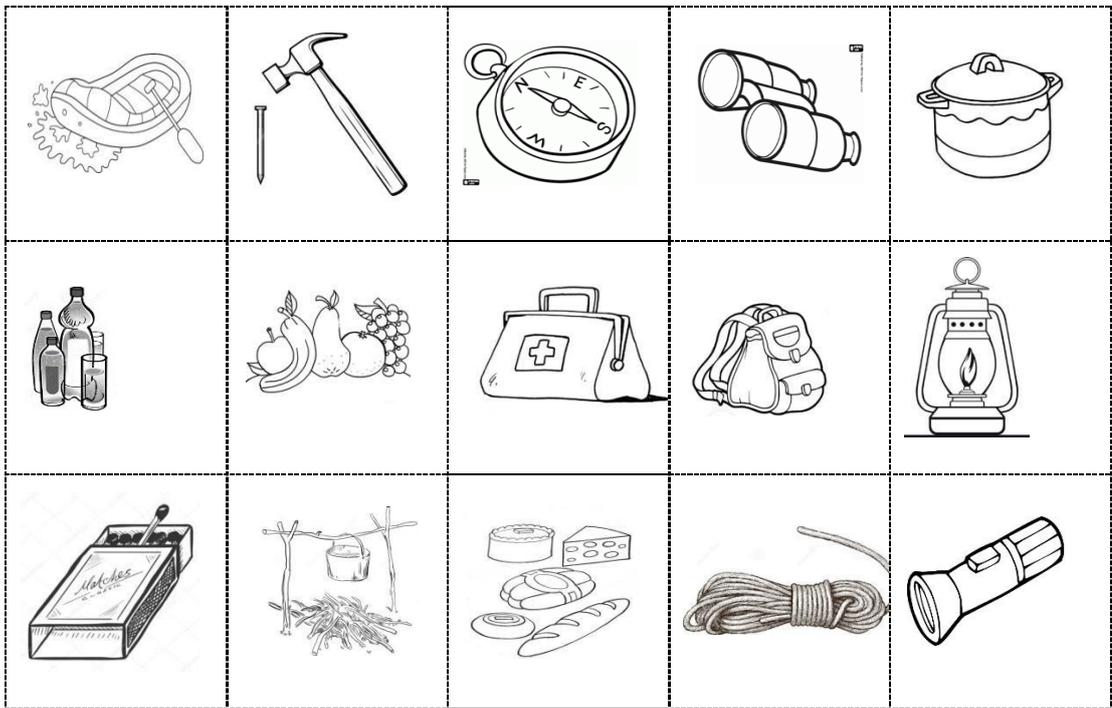


Рис. 15. Картинки для вопроса 3 методики «Необитаемый остров»  
 Картинки необходимо распечатать и разрезать по пунктирным линиям

**Стимульный материал для проведения диагностической ситуации  
 «Путешествие в космос»**

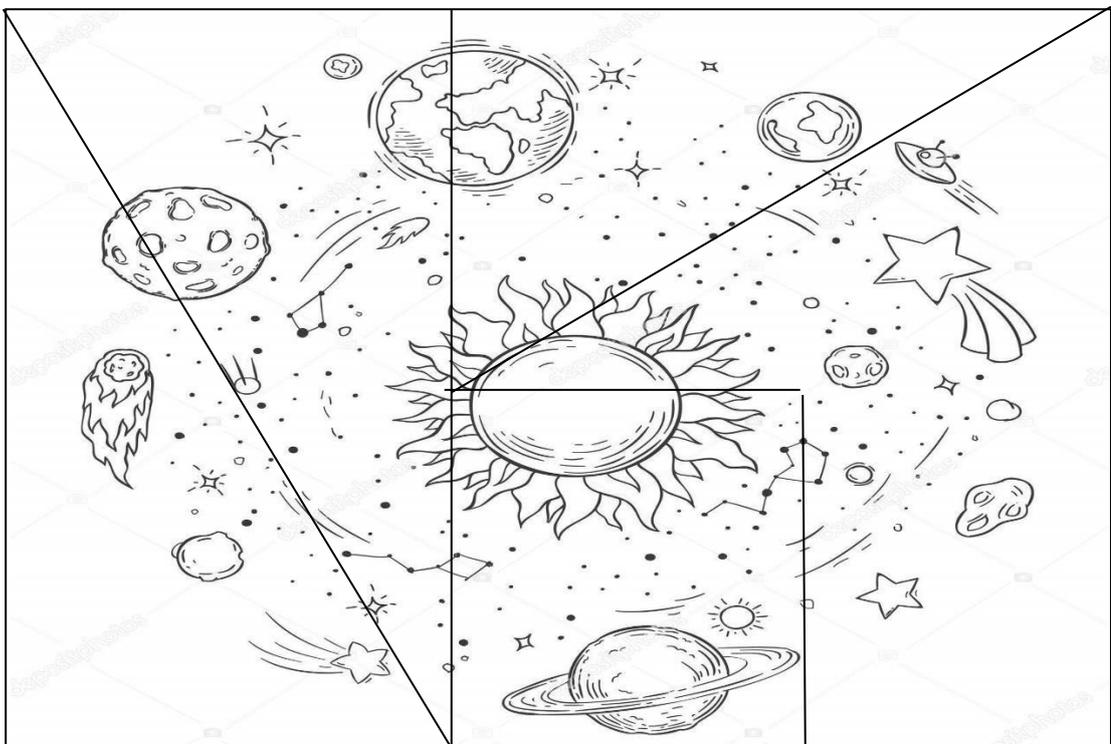


Рис. 16. Пазл для методики «Путешествие в космос».  
 Рисунок необходимо распечатать на листе формата А4 и разрезать по линиям.

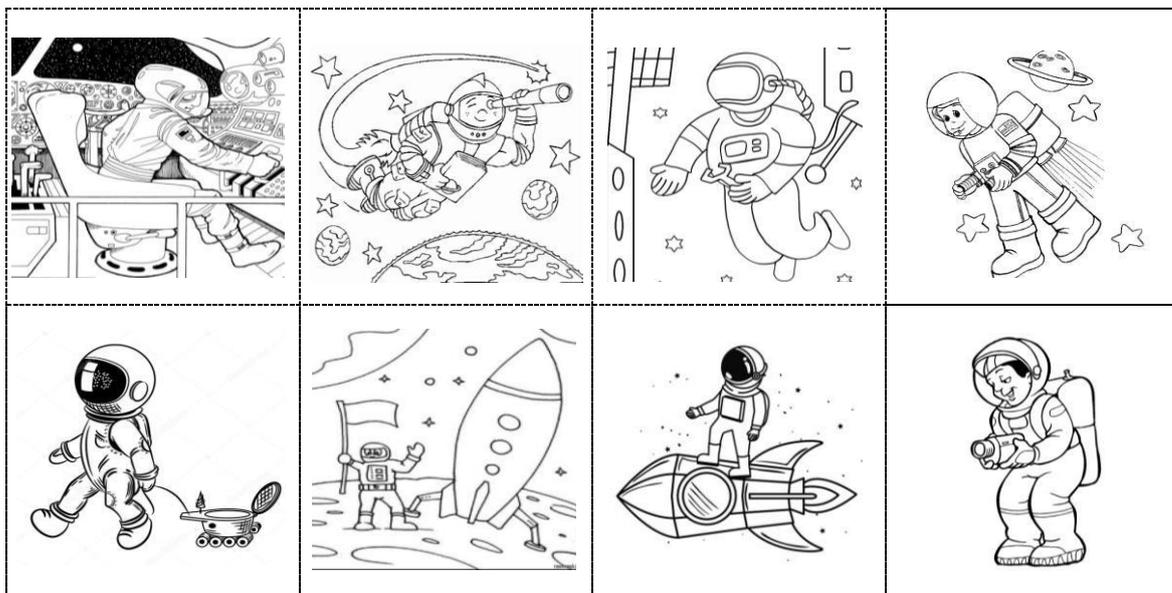


Рис. 17. Картинки для задания 2 методики «Путешествие в космос». Рисунок необходимо распечатать и разрезать по пунктирным линиям.

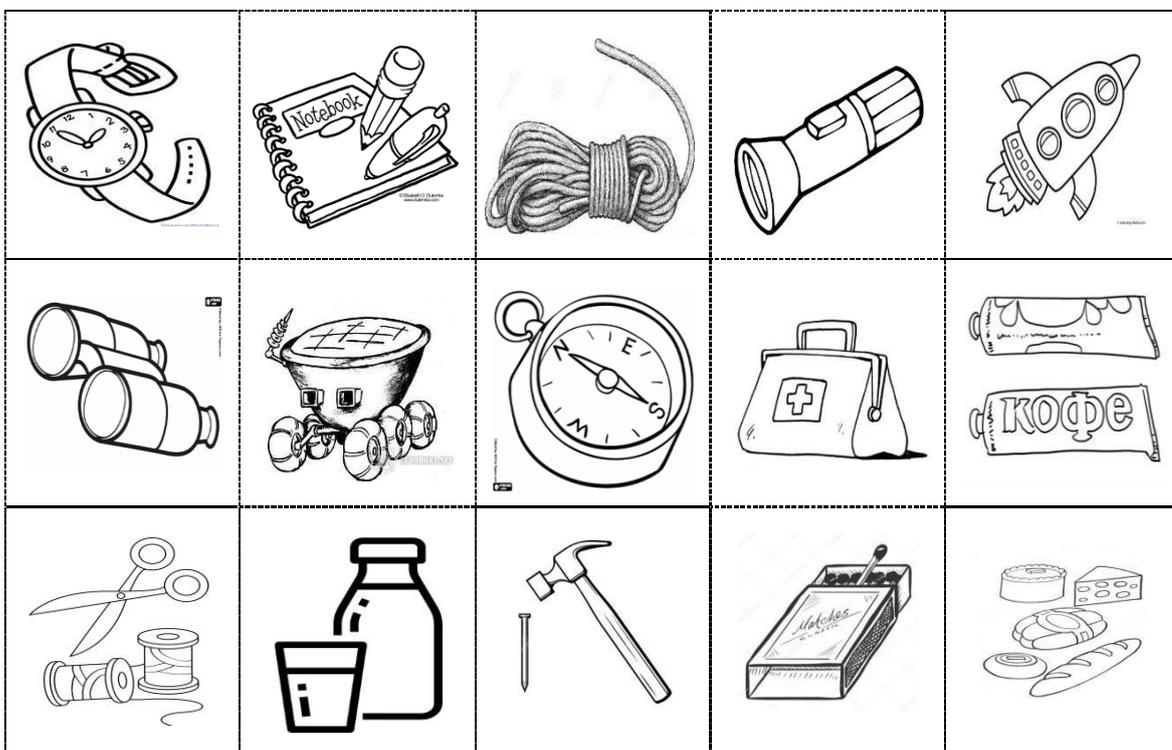


Рис. 18. Картинки для вопроса 3 методики «Путешествие в космос». Картинки необходимо распечатать и разрезать по пунктирным линиям.

**ПРОТОКОЛЫ И СТИМУЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ К  
ДИАГНОСТИЧЕСКИМ СИТУАЦИЯМ ПО СФОРМИРОВАННОСТИ  
ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ И ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ**

Таблица 6. **Протокол проведения игровой ситуации «Вопросы для Знатоков»**

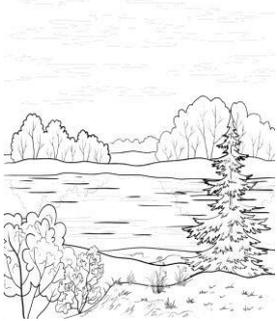
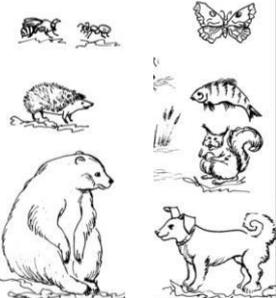
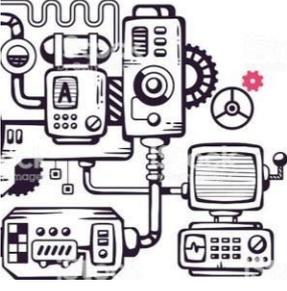
Дата \_\_\_\_\_

<i>ФИ ребенка</i>	<i>Люди</i>	<i>Растения</i>	<i>Животные</i>	<i>Техника</i>	<i>Свой вопрос</i>	<i>Примечание (место нахождения)</i>

Таблица 7. **Анализ результатов проведения игровой ситуации «Вопросы для Знатоков».**

<i>Ф. И. ребенка</i>	<i>Люди</i>	<i>Растения</i>	<i>Животные</i>	<i>Техника</i>	<i>Свой вопрос</i>	<i>Показатель сформированности</i>

Таблица 8. **Примерные картинки для проведения игровой ситуации «Вопросы для Знатоков».**

		
<b>Растения</b>	<b>Животные</b>	<b>Свой вопрос</b>
		
<b>Люди</b>	<b>Техника</b>	

Карточки необходимо распечатать и разрезать.

### ***Типы вопросов***

*1-й тип.* Устанавливающие вопросы – это вопросы, направленные на выделение и идентификацию объекта исследования («Кто это?», «На чем стоят книги?»).

*2-й тип.* Определительные вопросы – связанные с выделением всевозможных признаков и свойств объектов, определением временных и пространственных характеристик («Верблюд любит хлеб?», «А из чего сделана шапка?», «А вода холодная?»).

*3-й тип.* Причинные вопросы – относящиеся к познанию взаимосвязи объектов, выявлению причин, закономерностей, сущности явлений («Почему мальчик хмурый?», «Зачем девочке нужна сумка?», «А что ли они замерзли?»).

*4-й тип.* Вопросы-гипотезы, выражающие предположения («Мальчик не идет в школу, потому что он не сделал уроки?», «Девочка плачет, потому что она потерялась?»).

**ПРИМЕР ПРЕЗЕНТАЦИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ  
«КЛУБНОГО ЧАСА»**

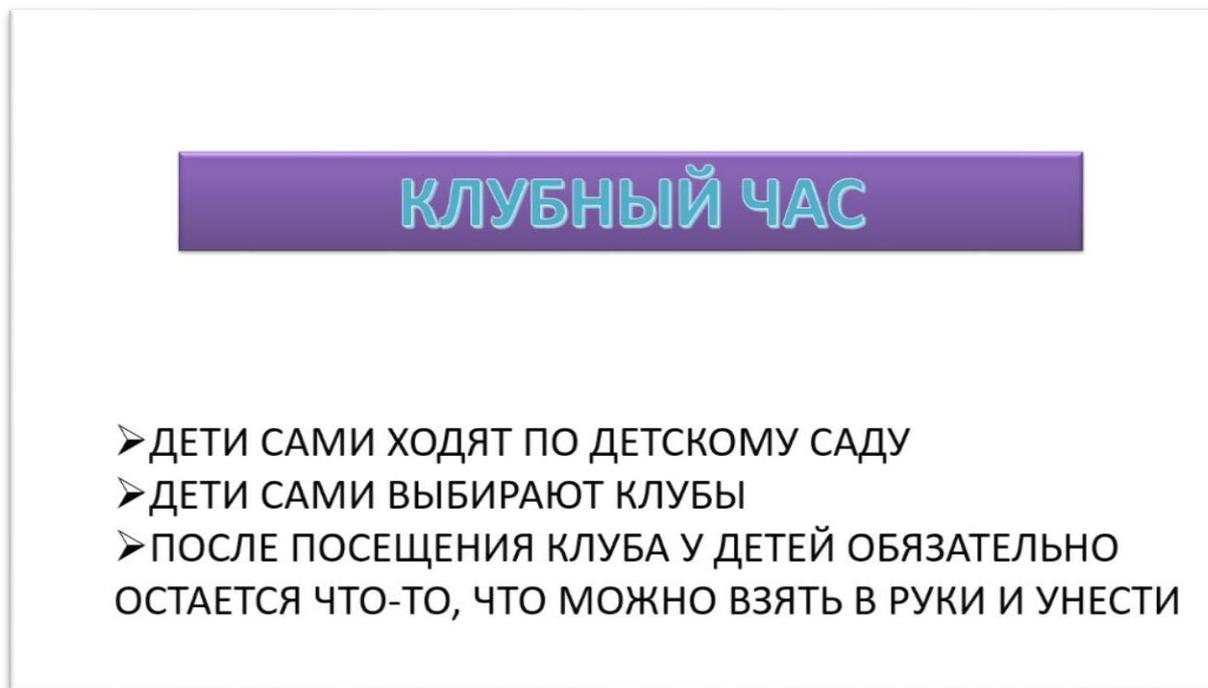


Рис. 19 Правила проведения клубного часа

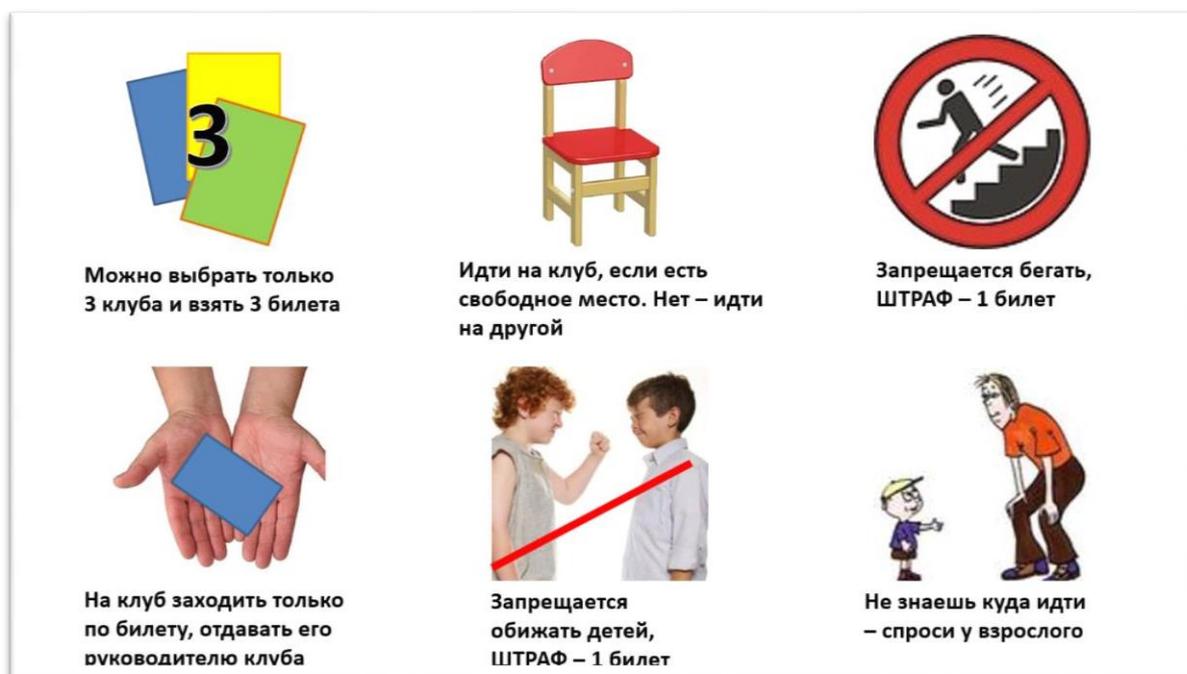


Рис. 20 Правила прохождения клубов для детей



Рис. 21 Правило прохождения клуба

## Какие клубы можно посетить сегодня?

<p><b>«Веселый оркестр»</b></p>  <p>Маэстро: Инна Ивановна Музыкальный зал</p>	<p><b>«Заколдованный лес»</b></p>  <p>Лесная Фея: Екатерина Сергеевна СЕНСОРНАЯ КОМНАТА</p> 
<p><b>«Осенний марафон Бабы Яги»</b></p>  	<p><b>«Серебряная птица»</b></p> <p>Работа с фольгой</p> <p>Мастер: Ольга Анатольевна Ирина Васильевна Кабинет ИЗО</p>  

Рис. 22 Примерный список клубов и варианты билетов

**ВАРИАНТЫ ПРИВЕТСТВИЯ НА УТРЕННЕМ СБОРЕ**

-1-

Вот собрался наш кружок,  
Улыбнись скорей, дружок.  
Рука другу, рука другу,  
Передаём тепло по кругу.  
*Игра – приветствие «Здравствуйте!»*

-2-

«Здравствуйте, девочки! *(ответ детей)*  
Здравствуйте, мальчики! *(ответ детей)*  
Солнышко, здравствуй! *(хлопать в ладоши)*  
Мир такой прекрасный! *(хлопать в ладоши)*  
Высоко под солнышком мы растем! *(хлопать в ладоши)*  
Здоровей становимся с каждым днем!» *(хлопать в ладоши)*

-3-

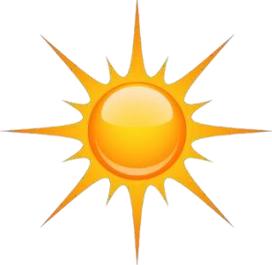
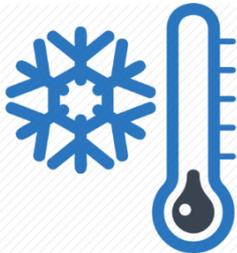
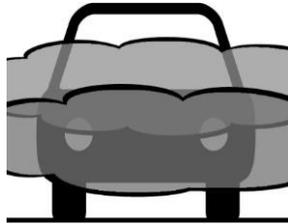
Приветствие сопровождается движениями, дети сидят на ковре в кругу:  
Здравствуй, Небо! *(Руки поднять вверх)*  
Здравствуй, Солнце! *(Руками над головой описать большой круг)*  
Здравствуй, Земля! *(Плавно опустить руки вниз)*  
Здравствуй, планета Земля! *(Описать большой круг над головой)*  
Здравствуй, наша большая семья! *(Все ребята берутся за руки и поднимают их вверх).*

-4-

«Друг»  
Собрались все дети в круг,  
Я – твой друг и ты – мой друг.  
Вместе за руки возьмемся  
И друг другу улыбнемся!  
*(Взяться за руки и посмотреть друг на друга с улыбкой).*

**МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРЫ «МЕТЕОСТАНЦИЯ»**

Таблица 10. Варианты изображений для игры «Метеостанции»

<p>СОЛНЕЧНО</p> 	<p>ВЕТРЕНО</p> 	<p>ДОЖДЛИВО</p> 
<p>ХОЛОДНО</p> 	<p>ЖАРКО</p> 	<p>ГРОЗА</p> 
<p>ГРАД</p> 	<p>РАДУГА</p> 	<p>ТУМАН</p> 
<p>МЕТЕЛЬ</p> 	<p>ПАСМУРНО</p> 	<p>ГОЛОЛЕД</p> 
<p>СНЕГОПАД</p> 	<p>КАПЕЛЬ</p> 	<p>СМЕРЧ</p> 

Картинки необходимо распечатать и разрезать по пунктирным линиям

