

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр «Южный город» пос.
Придорожный муниципального района Волжский Самарской области
структурное подразделение «Детский сад «Семицветик»

КОНСУЛЬТАЦИЯ-ПРАКТИКУМ

**«Образовательный процесс и организация детских видов деятельности
с использованием образовательных модулей»**

Подготовила и провела:
методист
ГБОУ СОШ «ОЦ «Южный город»
пос. Придорожный
СП «Детский сад «Семицветик»
Ермолаева Елена Викторовна

2018 г.

В рамках деятельности территориальной апробационной площадки по теме: «Универсальные игровые образовательные модули в структуре РППС ДОО» (Распоряжение ПУ МОНСО № 338-р от 16.11.2017 г.) в стенах СП «Детский сад «Семицветик» разработаны модули для обеспечения полноценного развития детей в различных видах деятельности: познавательно-исследовательской, коммуникативной, конструктивной, продуктивной и др. К сожалению, мы, педагоги, все еще находимся на этапе понимания вопроса, как, и каким образом, можно использовать элементы РППС, входящие в описание модулей «Ходилки-бродилки по сказкам», «Южный остров «Говорляндия», «В путь на машине времени», «Шашечное сафари», «Познаем мир вместе». То есть каждый игровой образовательный модуль должен иметь учебно-методическое сопровождение, являющееся подспорьем для воспитателей и специалистов в его использовании.

Методическое сопровождение (методические рекомендации) по использованию модулей необходимо для построения организации образовательного процесса, вариативности форм, поддержки детской инициативы. На сегодняшний день работа педагогов в рамках деятельности кафедр уже показала значительные результаты в данном направлении: определена структура примерных образовательных маршрутов в рамках календарно-тематического планирования СП, описывающих примерные формы образовательной деятельности с модификацией и элементами РППС модуля, способы поддержки детской инициативы (табл.1, 2), представлены алгоритмы деятельности в рамках модулей (табл. 3, 4).

Таблица 1.

Структура образовательного маршрута (вариант 1)

Название модуля _____

Ситуация месяца/тема недели	Формы образовательной деятельности	Содержание образовательной деятельности	Способы поддержки детской инициативы
	Название: Цель: Оборудование:	Ход: Модификация:	
	Работа с родителями:		

Таблица 2.

Структура образовательного маршрута (вариант 2)

Название модуля _____

Ситуация месяца/тема недели	Формы образовательной деятельности				
	ОО «Познавательное развитие»	ОО «Речевое развитие»	ОО «Социально-коммуникативное развитие»	ОО «Художественно-эстетическое развитие»	ОО «Физическое развитие»
	Название: Цель:				

Оборудование: Содержание: Модификация: Способы поддержки детской инициативы:				
Работа с родителями:				

Рассмотрим отдельные элементы образовательной деятельности с дошкольниками 3-7 лет в рамках универсального игрового образовательного модуля «Ходилки-бродилки по сказкам».

Таблица 3.

Алгоритм образовательной деятельности (вариант № 1)
(для детей 3-7 лет)

Этапы	Деятельность воспитателя	Деятельность детей
Вводно-мотивационный	<p>Педагог выступает в роли бабушки-рассказчицы. Заранее прячет клубок в сундук.</p> <p>— Девчонки и мальчишки! К вам решила я зайти И сказочку принести! Ведь зовусь я бабушкой-рассказчицей! В сказку вас я позову и дорогу покажу. Не видали здесь клубочка? Он волшебный у меня. Путь дороженьку покажет. Только где ж он? Затерялся он, однако. Как я в сказку проведу? Ну-ка, Сашенька, дружок, поищи-ка мой клубок. А теперь катни клубочек в путь-дороженьку смелей, в сказку нас веди скорей!</p> <p>Педагог сообщает, что для того, чтобы попасть в сказочную страну, необходимо пройти путь, соблюдая при этом очередность и правила игры.</p> <p>Повторение правил игры: - подбросить кубик вверх, посчитать количество точек,</p>	<p>Проявляют интерес и желание «путешествовать по сказочной стране», играть друг с другом.</p> <p>Ребенок достает клубочек из сундука.</p> <p>Осознают поставленную цель.</p> <p>Повторяют правила игры в рамках модуля.</p>

	<p>отсчитать такое же количество шагов по пенькам;</p> <ul style="list-style-type: none"> - если ты остановился на красном пеньке – необходимо вернуться в начало игры; - если ты остановился на желтом пеньке – сделай 2 шага вперед; - если ты остановился на зеленом пеньке – сделай 2 шага назад; - если ты остановился около пенька с пластиковым конвертом – выполни интересное задание от сказочного героя. - победителем станет тот, кто правильно выполнит задания от сказочных героев и первым придет к финишу. <p>Создает ситуацию для взаимодействия.</p>	
Организационный	<p>Помогает детям определить их порядок участия в игре с помощью считалки.</p> <p style="text-align: center;">Завтра с неба прилетит Синий – синий – синий кит. Если веришь – стой и жди, А не веришь – выходи [8].</p>	<p>Ребята с помощью считалки, определяют, кто за кем будет идти.</p>
Деятельностный	<p>Актуализирует знания детей, поощряет, подбадривает неуверенных детей.</p> <p>В процессе игры с правилами создает <i>игровые ситуации</i>:</p> <p>1. <u>«Сказка на новый лад»</u> Просит сочинить «новую» сказку про Красную Шапочку. — Представьте, что Красная Шапочка была послушной и не стала разговаривать с волком. Каким был бы ее путь? Как бы прошла встреча Красной шапочки с бабушкой?</p> <p>2. <u>«Отгадайте сказку»</u> Просит отгадать сказку, которая зашифрована в неполных словах. — Я хотела прочесть вам сказку, но в моей книжке исчезли все буквы. Мне придется рассказывать сказку, произнося лишь ту часть слов, которая осталась. — Жи – бы – де – и ба. И бы – у нее Ку – Ря. Сне – Ку – я – не про -, а зо -. Де – би – би – не ра -. Ба -</p>	<p>Дети играют в игру с правилами, выполняют по очереди шаги по пенькам.</p> <p>Отвечают на вопросы. Один ребенок начинает сочинять сказку, другой продолжает.</p> <p>Дети отгадывают сказку. Далее один ребенок может самостоятельно таким же образом загадать сказку, остальные – отгадывают ее.</p>

	<p>би – би – не ра -. Мы – бе -, хво – за - я – упа – и ра -.</p> <p>3. <u>«Баба Яга»</u> Просит рассказать детей о новых животных, которых перепутала Баба Яга, их местожительстве и новых историях о них.</p> <p>— Надоел Бабе Яге порядок на море, на Земле, в лесу и в небе. Решила она перепутать всех зверей, рыб, птиц. С помощью своего зелья ночью, когда все спали она соединила черепаху с рыбой, медведя с зайцем, оленя с быком.</p> <p>— Как мы будем называть этих животных?</p> <p>— Где будут жить новые животные?</p> <p>— Расскажите, что может случиться с ними в новых обстоятельствах.</p> <p>4. <u>«Смоляной бочок»</u> Просит ответить на вопросы:</p> <p>— Кого вы больше всего уважаете в сказке? За что?</p> <p>— Придумайте похожие слова от слова «бычок».</p> <p>— Что вы знаете про елку и смолу?</p> <p>5. <u>«Теремок»</u> Просит ответить на вопросы:</p> <p>— Какие звери поселились в «Теремке»?</p> <p>— Почему мышку назвали поскребушкой, лягушку-попрыгушкой, лисичку-сестричкой, волка – серый бочок, а медведя – батюшкой?</p> <p>6. <u>«Колобок»</u> Просит рассказать о ситуации, дать определение герою сказки.</p> <p>— Как помочь Колобку?</p> <p>— Расскажите о Колобке. Он какой?</p> <p>— Придумайте, как Колобку изменить цвет, чтобы его не было видно: зимой, летом, осенью: стать белым – зимой и т.д. Почему Колобок должен быть белым зимой?</p>	<p>Образуют сложные слова, используя словотворчество. Отвечают на вопросы.</p> <p>Отвечают на вопросы, подбирают слова-синонимы к слову «бычок».</p> <p>Активизируют необходимые знания.</p> <p>Отвечают на вопросы, делают выводы и умозаключения.</p> <p>Подбирают определения, устанавливают причинно-следственные связи.</p>
--	--	--

	<p>7. <u>«По щучьему велению»</u> Просит ответить на вопросы: — Нравится ли вам Емеля? Почему? Разве так бывает? — В каком месте вы бы изменили сказку? Как? — Если бы вы имели возможность, какие бы три желания загадали? — Что такое прорубь? Для чего ее делают?</p> <p>8. <u>«Сестрица Аленушка и братец Иванушка»</u> Просит объяснить значение пословицы, сочинить новую историю о героях сказки, образовать уменьшительно-ласкательные формы существительного, притяжательные прилагательные. — Объясните, что означает пословица «Мир не без добрых людей». — Что можно придумать, чтобы спасти Аленушку? — Какие ласковые слова вам нравятся в этой сказке? — Какие еще копытца могли бы встретиться на пути сестрицы и братца (кроме коровьих, лошадиных, козьих...)?</p> <p>9. <u>«Муха-Цокотуха»</u> Просит подобрать определение к слову. — Комар-удалец, спас Муху-Цокотуху – у него храброе сердце. — А еще как можно сказать о сердце. Оно какое? (каменное, злое, мягкое, большое, золотое, прекрасное, одинокое, горячее, равнодушное)</p> <p>10. <u>«У лукоморья дуб зеленый»</u> Просит ответить на вопросы, объяснить значение слов. — Может ли быть кот ученым? Почему? — Объясните, что значит слово «тужить» («неведомых»).</p> <p>11. <u>«Сказка о рыбаке и рыбке»</u></p>	<p>Отвечают на вопросы, проявляют фантазию и воображение.</p> <p>Делают выводы и умозаключения.</p> <p>Активизируют имеющиеся знания, образуют уменьшительно-ласкательные формы существительных, притяжательные прилагательные.</p> <p>Подбирают определения.</p> <p>Отвечают на вопросы, активизируют имеющиеся знания.</p>
--	---	--

	<p>Просит ответить на вопросы, сочинить новую историю о героях сказки.</p> <p>— Кого вам больше всего жалко в сказке?</p> <p>— Как бы вы помогли старику и рыбке?</p> <p>— Подходит ли к сказке пословица «Дай с ноготок, запросит с локоток»? Почему?</p> <p>— Представьте, что рыбка сама захотела встретится со старухой. Что бы сказала старуха? Рыбка? Что произошло бы дальше?</p> <p>12. <u>«Золушка»</u> Просит объяснить значение слов и выражения, ответить на вопросы.</p> <p>— Объясните, что значит слово «Золушка».</p> <p>— Как понимать выражение «вернуться до полуночи»?</p> <p>— Сколько раз пробили дворцовые часы, и Золушка превратилась в Замарашку?</p> <p>— Какие звери помогли Золушке вместе с феей?</p> <p>— А если бы Золушка забыла о времени и после полуночи на глазах у принца превратилась бы ...? В кого? Что произошло бы дальше?</p> <p>13. <u>«Кот в сапогах»</u> Просит ответить на вопросы, объяснить значение пословицы.</p> <p>— Объясните, как вы понимаете значение пословицы «Чужими руками, хорошо жар загребать» (Кот не может служить примером для подражания – он достигает цель за счет обмана героев сказки).</p> <p>— А если бы Людоед не превратился в мышку? Как бы кот оказался победителем?</p> <p>14. <u>«Мойдодыр»</u> Просит ответить на вопросы, объяснить значение слова, подобрать слова-действия, отраженные в сказке.</p> <p>— Почему все вещи убежали от мальчика?</p>	<p>Отвечают на вопросы, проявляют фантазию, воображение, речевое творчество.</p> <p>Делают выводы и умозаключения.</p> <p>Сочиняют новую историю про старуху и рыбку.</p> <p>Устанавливают причинно-следственные связи.</p> <p>Отвечают на вопросы.</p> <p>Придумывают новую историю про Золушку.</p> <p>Отвечают на вопросы.</p> <p>Делают выводы и умозаключения.</p> <p>Проявляют фантазию и воображение.</p> <p>Объясняют значение слова.</p>
--	--	---

	<p>— Как вы понимаете слова: «он был как трубочист»?</p> <p>— Как говорится в сказке, что можно делать в воде? Перечислите слова-действия. Почему нужно беречь воду?</p> <p>15. <u>«Исправь ошибку»</u> Просит исправить ошибки в сказке: «Жила была девочка, которую звали Желтая Шапочка. Отправилась она в гости к тете ... и т.д.»</p> <p>16. <u>«Колобок и знаки Зодиака»</u> Просит сочинить новую сказку про Колобка, где Колобок будет вести себя как знак зодиака – Лев. Начинает сказку, а дети продолжают:</p> <p>— Колобок не поет и не просит ни зайчика, ни волка, а поднимает такой рев, что все уступают ему дорогу ...</p> <p>— Надоело Колобку катиться по дорожке. Он лег под кустиком и заснул. Проснулся и решил жить на поляне ...</p> <p>— На этой полянке он стал царем всех маленьких зверей и насекомых, ему подчинялись мошки, комары и даже ежи ...</p> <p>— Но однажды на полянке появился заяц. В лапке он держал доллар, который положил к ногам Колобка ...</p>	<p>Подбирают слова-действия, отраженные в сказке (мыться, плескаться, купаться, нырять, кувыряться)</p> <p>Активизируют имеющиеся знания.</p> <p>Проявляют фантазию, воображение, речевое творчество. Сочиняют новую сказку про Колобка.</p> <p>Дети продолжают игру с правилами.</p>
<p>Заключительный</p>	<p>Помогает определить победителя игры.</p> <p>Обобщает результаты игры, помогает сделать выводы: что получилось, что не получилось.</p> <p>Предлагает продолжить игру с правилами в группе с помощью настольно-печатных игр.</p>	<p>Делают выводы, с какими заданиями легко справились, с какими нет.</p> <p>Дети выбирают понравившуюся игру с правилами, находящуюся в группе, с помощью считалки определяют порядок игроков, знакомятся с помощью взрослого с правилами игры, оценивают свои действия, выявляют победителей.</p>

Таблица 4.

Алгоритм образовательной деятельности (вариант № 2)
(для детей 4-7 лет)

Этапы	Деятельность воспитателя	Деятельность детей
<p>Вводно-мотивационный</p>	<p>Педагог обращает внимание детей на сюжетные линии из сказок в модуле.</p> <p>— Ребята, давайте отправимся в путешествие по сказочной стране. На чем будем путешествовать? Может быть полетим на ковре-самолете, так как с высоты удобнее всего смотреть на сказочную страну, увидеть всю ее красоту?</p> <p>Педагог предлагает составить ковер-самолет (из геометрических фигур, или собрать разрезную картинку ковра самолета и т.д.). Педагог предлагает «сесть» на него и отправиться в воздушное путешествие.</p> <p>Во время полета предлагает рассмотреть, что они «видят внизу» и рассказать об этом.</p> <p>Ковер «опускается» у входа в сказочную страну.</p> <p>— Для того, чтобы посмотреть, какие сказки есть в стране необходимо идти по узкой дорожке друг за другом и соблюдать при этом правила.</p> <p>Знакомство с правилами игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> - подбросить кубик вверх, посчитать количество точек, отсчитать такое же количество шагов по пенькам; - если ты остановился на красном пеньке – необходимо вернуться в начало игры; - если ты остановился на желтом пеньке – сделай 2 шага вперед; - если ты остановился на зеленом пеньке – сделай 2 шага назад; - если ты остановился около пенька с пластиковым конвертом – выполни интересное задание от сказочного героя. - победителем станет тот, кто правильно выполнит задания от 	<p>Проявляют интерес и желание «путешествовать по сказочной стране», играть друг с другом.</p> <p>Конструируют ковер-самолет, моделируют ситуацию полета.</p> <p>Дети рассказывают, каких сказочных героев они видят на стене, из какой они сказки: Маша и медведь, Емеля на печке и т.д.</p> <p>Осваивают правила игры в рамках модуля. Осознают поставленную цель: пройти весь путь по сказкам, выполнить задания от сказочных героев, первым добраться до финиша.</p>

	<p>сказочных героев и первым придет к финишу. Создает ситуацию для взаимодействия.</p>	
Организационный	<p>Помогает детям определить их порядок участия в игре с помощью считалки. Ежик-ежик, чудачок Сшил колючий пиджачок, Встал в кружок, и, ну, считать, Нам водилку выбирать [7]. Уточняет правила игры.</p>	<p>Ребята с помощью считалки, определяют, кто за кем будет идти. Осознают правила игры.</p>
Деятельностный	<p>Актуализирует знания детей, поощряет, подбадривает неуверенных детей. В процессе игры с правилами создает <i>проблемную игровую ситуацию</i>: находит конверт с письмом. Педагог читает письмо: - Ребята, помогите, мне! Меня унесли гуси-лебеди к Бабе Яге, за широкие реки, за топкие болота. Не видать мне больше свободы! - Дети, герой какой сказки попал в беду, просит нас помочь ему? - Мы поможем Ване? - Кто нам может подсказать, где Ваня? Около изображения печки предметные картинки с изображением хлебобулочных изделий в разном их количестве. В кармане – цифры от 1 до 8¹. - Ребята, печка напекла много хлебных изделий. Назовите их. Она просит их разложить правильно. Положите свою карточку с цифрой туда, где количество изделий соответствует цифре на карточке. - Печка, оставила нам за это подсказку. Педагог показывает картинку – яблоня. - Смотрите, на пути у нас и правда стоит яблонька. Давайте спросим у нее, куда полетели гуси. - Яблонька предлагает решить задачки.</p>	<p>Дети играют в игру с правилами, выполняют по очереди шаги по пенькам. Останавливаются около яблони, внимательно слушают педагога. Отвечают: «Это Ваня из сказки «Гуси-лебеди» Соглашаются оказать помощь. Отвечают: «Печка» Называют хлебобулочные изделия, изображенные на картинках. Соотносят количество с цифрой. Объясняют свой выбор. Дети спрашивают: «Яблонька, скажи, куда гуси-лебеди полетели?»</p>

¹ Для детей 4-5 лет – соотнесение количества и цифры в пределах 5.

	<p>Педагог показывает сюжетные картинки и сообщает условие задачи²:</p> <p>1. Три пушистых кошечки Улеглись в лукошечке Тут одна к ним прибежала. Сколько кошек вместе стало? (<i>Четыре.</i>)</p> <p>2. Шест веселых поросят У корытца в ряд стоят. Тут один улегся спать – Поросят осталось ... (<i>Пять.</i>)</p> <p>3. Шесть щенят Плюс мама – лайка. Сколько будет? Посчитай-ка! (<i>Семь.</i>)</p> <p>Педагог показывает детям сказку от Яблоньки (картинка избушка Бабы Яги).</p> <p>- Кто нам теперь может подсказать, где Ваня? (Баба Яга.)</p> <p>- А вот и избушка на курьих ножках.</p> <p>Педагог демонстрирует муляж Бабы Яги. От ее имени сообщает:</p> <p>- Кто это там меня беспокоит? Откуда вы пожаловали?</p> <p>- Ваня, Ваня. Я хотела его съесть, да больно уж он сказки веселые рассказывает – говорит и друзья у него хорошие. Ладно, так и быть, отпущу! Но сначала выполните мое задание.</p> <p><u>Игра «Да - нет»</u></p> <p>— В пустом стакане есть орехи?</p> <p>— Снег идет летом?</p> <p>— У квадрата есть углы?</p> <p>— Суп едят вилкой?</p> <p>— Понедельник после вторника?</p> <p>— Берлога у медведя на ветке?</p> <p>— Сейчас зима?</p> <p>— День рождения один раз в году?</p> <p>— На руке семь пальцев?</p> <p>После ответов детей Баба Яга Отпускает Ваню (куклу).</p>	<p>Решают математические задачи, согласно сюжету на картинках. Называют ответ.</p> <p>Отвечают: «Баба Яга».</p> <p>Дети обращаются к Избушке: «Избушка, избушка, повернись к лесу задом, а к нам передом».</p> <p>Просят: «Мы дети из группы... Отпусти Ваню».</p> <p>Дети внимательно слушают, высказывают согласие или несогласие с вопросом, делают выводы.</p>
--	--	--

²Для детей 4-5 лет при решении математических задач рекомендуется использовать раздаточный практический материал для выполнения математических операций (в пределах 5) с открытым результатом: сопровождение условия задачи практическими действиями с помощью предметов.

		Дети продолжают игру с правилами.
Заключительный	Помогает определить победителя игры. Обобщает результаты «путешествия по сказочной стране», помогает сделать выводы: что получилось, что не получилось. Предлагает продолжить игру с правилами в группе с помощью настольно-печатных игр.	Делают выводы, с какими заданиями легко справились, с какими нет. Поздравляют победителя. Дети выбирают понравившуюся игру с правилами, находящуюся в группе, с помощью считалки определяют порядок игроков, знакомятся с помощью взрослого с правилами игры, оценивают свои действия, выявляют победителей.

Рассмотрим формы образовательной деятельности в рамках модуля «Шашечное сафари»

Дидактическая игра
«Шашечные правила»
(для детей 5-7 лет)

Дидактические задачи:

1. Познакомить детей с историей возникновения шашек.
2. Закрепить знания детей об игре в шашки, правила игры.
3. Способствовать развитию элементарных математических представлений (выполнение прямого счета в пределах 64^3 , обозначение количества соответствующим числительным, решение простых математических задач и с усложнением в пределах 10)
4. Обогащать словарь детей новыми словами: шашист, турнир, партнёр, диагональ, ничья
5. Развивать интерес к игре в шашки, умение дружелюбно, уважительно относиться друг к другу, желание стремиться к успеху, воспитывать чувство уверенности в себе.

Игровой материал: напольные шашки

Игровая задача и игровые действия: познакомиться с историей возникновения шашек, вспомнить правила игры с шашками, играть в паре или в команде, строго соблюдая правила.

Правила игры:

1. Игра в паре или в 2-х командах по 2-4 человека).
2. Знать и выполнять правила игры в шашки.
3. Победителем становится тот, кто соблюдал правила игры и у соперника не осталось ни одной шашки.

Описание игры:

³ В зависимости от индивидуальных и возрастных возможностей детей.

Педагог предлагает ребят присесть на волшебный ковёр, который поможет попасть в страну шашек.

— Знаете ли вы, что шашки – одна из самых древних игр. Шашки появились более 5 млн. лет назад ещё в Древнем Египте. При раскопках в Египте обнаружена древняя «шашечная» доска с похожими друг на друга фишками. Древние египтяне считали, что шашки изобрел бог мудрости. А о популярности шашек на Руси свидетельствуют находки археологов. Так, в слоях, относящихся к 10 веку, были обнаружены шашки из камня, янтаря и глины. Считается, что эта игра была завезена на Киевскую Русь викингами. Шашки – игра вежливых, тактичных, приятных собеседников, уважающих друг друга. Игравшие в 19 веке в шашки придерживались определенных правил поведения. Перед началом игры право выбора цвета фигур предоставлялось старшему по возрасту. А при игре дамы с кавалером право выбора цвета оставалось даме.

— Ребята, я хочу вам рассказать одну сказку, рассаживайтесь поудобнее и слушайте: «В некотором царстве, в шашечном государстве жила – была королева. Звали ее Дамка. А жителями той страны были шашки: белые и черные. Дружно жили все жители этой волшебной страны. А больше всего на свете они любили устраивать шашечные турниры. В ходе этих турниров шашки определяли кто сильнее, белые шашки или черные. И так получалось, что они по очереди побеждали, то белые, то черные шашки. Все были довольны и счастливы. А шашечное государство процветало, все больше и больше появлялось желающих поселиться в этой сказочной стране, и принять участие в шашечных турнирах. Но недалеко от этой прекрасной страны, жил злой колдун Домино. Он тоже любил играть, только в другую игру, домино, но он не любил проигрывать, а хотел только всегда выигрывать и добивался этого колдовством и обманом, поэтому с ним никто играть не хотел. Он страшно завидовал королеве Дамке и ее подданным шашкам. И однажды он стал колдовать... Колдовал день, колдовал ночь и в результате, в шашечном царстве случилась беда. Все жители в одночасье, забыли правила игры в шашки. А без правил играть нельзя. И начали шашки спорить и ругаться и даже воевать друг с другом, хотели силой себе победу добыть. Королева Дамка пыталась успокоить своих подданных, но она вследствие колдовства тоже не помнила правила игры. И тогда королева издала такой приказ: «Кто вспомнит правила игры в шашки и наведет порядок в шашечном государстве, на веки вечные будет считаться почетным гражданином шашечного государства и будет ему почет и уважение, а в награду дарована золотая медаль шашечного государства».

— Вот, ребята, какая беда приключилась в шашечном государстве. Я даже не знаю, чем помочь королеве Дамке, кто знает правила игры, кого не смог заколдовать злой волшебник Домино?

Дети предлагают варианты помощи королеве.

— Вы хотите попробовать вспомнить правила игры? Какие вы молодцы давайте попробуем:

- Ребята, кто из вас знает, что такое турнир? (Вид соревнования)
- Как зовут человека, который играет в шашки? (Шашист)
- А каким должен быть шашист? (Воспитанный, выдержанный, добрый и т. д.)
- Что нужно для игры в шашки? (Партнёр, шашечная доска, шашки, знание правил игры).
- Кто может играть в шашки? (Любой человек)
- Кто может быть партнёром для игры? (Любой человек)
- Как приветствуют партнёры друг друга в начале и в конце игры? (Пожимают друг другу руки в начале и в конце игры)
- Ребята, шашечная доска – очень необычная и таит в себе массу таинственных загадок, я предлагаю их разгадать и рассекретить все диковинные тайны волшебной доски.
- На каких квадратах располагаются шашки? (На чёрных)
- По сколько шашек предоставляется каждому игроку? (По 12 шашек)
- Как располагаются шашки в начале игры? (На трёх горизонтальных линиях с каждой стороны)
- А как определить, кому, какими играть? (С помощью жребия, в любительских партиях просто зажимают в двух руках по 1 шашке разного цвета, и предлагают партнёру выбрать одну из двух. Какую шашку выбрал, таким цветом ему и играть)
- вспомните и назовите и правила, которые вы знаете.

Дети проявляют самостоятельность и инициативу, называя правила: тронул шашку – выполни ход; при «тихом ходе шашка перемещается только вперёд», дамка может двигаться в любом направлении и на любое расстояние; если шашка доходит до последней горизонтальной линии, то превращается в дамку; если по пути бьющей шашки стоит несколько шашек соперника, необходимо побить их все; ударный ход может быть совершён как вперёд, так и назад; взятие шашки соперника является обязательным; не следует подсказывать, отвлекать внимание соперника; не смеяться над проигрышем другого; шашки снимать аккуратно, без лишнего шума.

— Ребята, а когда партия считается законченной? (Если у соперника не осталось ни одной фишки; если у соперника есть фишки, но он не может сделать ход, это происходит при замирании шашек; если соперник сам себя признаёт побеждённым; в том случае, если ничья (это окончание игры, когда никому не присуждается победа)

Дети выбирают партнеров, судью и самостоятельно играют в шашки. Судья вставляет карточку со своим именем в пластиковый карман на тумбу-табло, оценивает игроков или команды игроков с помощью цифр. В конце игры определяется победитель.

Модификация игры:

Королева Дамка издала новый приказ «Кто сможет правильно посчитать и ответит на вопросы, навеки вечные будет считаться главным математиком в шашечной стране»: Сколько клеток на шашечной доске в игре? (64)

— Сколько шашек у каждого игрока перед началом игры? (12)

— Соперник сделал 2 хода. В один из ходов он лишился одной шашки. Сколько шашек у него осталось? (11)

— На шашечном поле слева 3 шашки, а справа 2. Сколько всего шашек на поле? (5)

— У Миши 10 шашек. Из них 8 животных, а сколько роботов? (2)

— Когда можно делать ход шашкой назад? (Когда бьём шашку соперника)

— Какие шашки начинают игру? (Белые)

— В кого превращается шашка, когда оказывается на противоположной стороне в последней горизонтали доски? (Дамку)

— В какой стране появились первые шашки? (Древний Египет)

Формы образовательной деятельности в рамках модуля «Конструкторское бюро «Росток»

Дидактическая игра

«Разложи по цвету»

(для детей 3-4 лет)

Дидактические задачи:

1. Закрепить навык соотнесения, узнавания и называния основных цветов (красный, желтый, синий, зеленый).

2. Развивать мыслительные операции: группировка, сравнение, обобщение.

Игровой материал: LEGO Education, Lego-конструктор, деревянный конструктор «Томик», «Элтик», «Building SET», цветные (красная, желтая, синяя, зеленая) и простые коробочки

Игровая задача и игровые действия: разложить детали конструктора по цветным коробочкам, назвать цвет деталей.

Правила игры:

1. Количество играющих – 4 ребенка: игра в парах – 8 детей.

2. Начинать игру по сигналу ведущего (педагога).

3. Победителями становятся те дети, которые правильно выполняют задание.

Описание игры:

Дети по команде ведущего (педагога) раскладывают детали конструктора по цветным коробочкам. В конце игры называют цвет деталей.

Модификация игры:

Дети группируют детали конструктора по словесному обозначению цвета ведущим (педагогом). В данном случае используются простые коробки.

Дидактическая игра
«Чудесный мешочек»
(для детей 4-5 лет)

Дидактические задачи:

1. Упражнять в узнавании и назывании знакомых деталей конструктора (куб, папка, треугольник, цилиндр, арка, таблетка, брус).
2. Развивать целостное, тактильное восприятие, аналитико-синтетическую деятельность.
3. Развивать связную речь.

Игровой материал: LEGO Education, Lego-конструктор, деревянный конструктор «Томик», мешочек

Игровая задача и игровые действия: на ощупь найти в «Чудесном мешочке» нужную деталь и рассказать о ней.

Правила игры:

4. Количество играющих от 4 и более.
5. Играть по очереди.
6. Прежде чем искать деталь, нужно хорошо рассмотреть образец и мысленно представить, что нужно найти.
7. Побеждает тот, кто в процессе игры наберет больше всех смайликов.

Описание игры:

Педагог помещает в мешочек несколько деталей конструктора. Показывает детям деталь, которую нужно найти. Ребенок, находит нужную деталь в мешочке на ощупь, достает и описывает ее, указывая на форму и цвет. За правильно выполненное задание ребенок получает смайлик.

Модификация игры:

1. Педагог только называет необходимую деталь.
2. Педагог помещает в мешочек модель из конструктора. Ребенку необходимо на ощупь определить из каких деталей составлена данная модель.

Формы образовательной деятельности в рамках модуля «Южный остров «Говорляндия»

Экскурсия
«Путешествие по стране «Говорляндия»
(для детей 4-7 лет)

Задачи:

1. Развивать диалогическую и монологическую речь детей.
2. Развивать навыки звукобуквенного анализа и синтеза.
3. Развивать умение узнавать и называть предлоги, составлять предложения с предлогами.
4. Совершенствовать в выполнении действий по словоизменению и словообразованию.
5. Развивать зрительные и слуховые процессы: восприятие, внимание, память.
6. Формировать элементы словесно – логического мышления.

Наглядный материал: предметные картинки для образования уменьшительно-ласкательных существительных, магниты с изображением рыб, буквы, мяч.

Содержание:

Страж острова «Щелкунчик» встречает детей:

— Здравствуйте ребята! Я очень рад вас видеть на нашем острове «Говорляндия». Здесь вы познакомитесь с удивительным миром звуков и букв, растений и животных, увидите удивительные достопримечательности. Проходите, пожалуйста!

Педагог предлагает детям посетить замок «Речецветик».

— В этом замке живут знаки и звуки. Произносить сложные звуки вам помогут весёлые упражнения с язычком.

Педагог вместе с детьми выполняет артикуляционные упражнения⁴: «Улыбка», «Бублик», «Дудочка» и др.

— А не хотите ли вы прогуляться по звучному переулку? Здесь вы узнаете, что звуки бывают разные, гласные и согласные, могут звенеть, могут шипеть, могут быть твёрдыми и мягкими, а могут запеть.

Дети соглашаются. По показу педагога тянут и поют гласные звуки, отрывисто произносят твердые и мягкие согласные звуки.

Игра с мячом: «Добавь звук»

Педагог сообщает задание:

— Бросая мяч, я буду произносить слово без последнего звука.

Педагог достает букву из сундучка букв, показывает детям. Просит назвать букву (Буква «К»).

— Тот, кто поймает мяч, добавляет последний звук (звук [к]), затем называет слово полностью.

Като...к, комо...к, доми...к, пау..к, куби...к, фини..к, хомя...к, гама...к, мото...к, вали...к.

— А теперь спустимся по дорожке к «Мудрому дереву». Оно познакомит нас с маленькими словами – предлогами.

Дети рассматривают «Мудрое дерево», делятся с педагогом и детьми своими впечатлениями.

— Какие маленькие слова вы знаете? Почему эти слова называют помощниками?

Дети перечисляют предлоги, отвечают на вопросы педагога.

— Ребята, Щелкунчик (страж страны Говорляндия) хочет с вами поиграть. Он будет составлять предложения о «Мудром дереве», а вы попробуйте помочь Щелкунчику и подобрать нужные предлоги.

Например, «Сова сидит дупло». (Сова сидит в дупле.) «Скамейка стоит дерево». (Скамейка стоит около дерева).

— Дорожка привела нас к «Зоополису». Каких удивительных животных и птиц вы сможете увидеть в этом прекрасном месте! Попробуйте их узнать и назвать, а ещё лучше о них рассказать.

⁴ Нищева Н.В. Веселая артикуляционная гимнастика. М.: Детство-Пресс, 2016 – 30 с.

Дети делятся на две группы. Одна группа детей изображает движения и повадки диких животных, другая группа детей отгадывает этих животных.

— Идём дальше. Что это? Это же гора «Фантазий» и пик «Размышлений». Придумайте самую интересную и увлекательную историю и ваши мысли поднимутся к самой вершине горы.

Дети придумывают истории. Выбирается самая интересная история.

— На «Певучей улице» нас встречают гласные звуки и гласные буквы. Не хотите узнать, чем они похожи и чем отличаются?

Дети сравнивают гласные и согласные звуки

— Нам необходимо зайти в парк «АБВГДЕЙКА». Сколько здесь аттракционов и развлечений!

Игра «Новые слова»

— Смешной клоун угостит вас сладким мороженым. Какое мороженое вы любите? Может быть с фруктами. Скажите волшебное слово, «фруктовое», и клоун вас угостит вкуснейшим, фруктовым мороженым.

Дети называют своё любимое мороженое: сливочное, клубничное, черничное и т. д.

— А как прекрасно прокатится на «Колесе обозрения»!

— В кабинке с буквой «Ж», вы встретитесь с кем? (С журавлём) Как вы догадались? (В слове «журавль» первый звук [ж]. Он обозначается буквой «Ж»).

— В кабинке с буквой «Д» вас обрызгает морской водой кто? (Дельфин.) Как вы догадались? (В слове «дельфин» первый звук [д]. Он обозначается буквой «Д»).

— Можем поплавать на лодке на озере «Познаний».

Дети имитируют движения гребца в лодке.

— Чтобы поймать речную рыбу, нужно её назвать. А вы знаете речных рыб?

Дети называют речных рыб и прикрепляют с помощью магнитов их изображение на стену.

— Кто ещё живёт в пресной воде?

Дети изображают движения рака, как рак пятится назад.

— Извилистая дорожка приведет вас в гости к волшебникам суффиксам. Волшебники - суффиксы умеют превращать животных, птиц и даже насекомых в карликов и великанов!

Подвижная игра «Карлики и великаны»

Задание: назвать маленькие предметы уменьшительно-ласкательными существительными. Обозначить признак предметов действиями: большой предмет – развести руки в стороны, маленький – сжать ладошки.

Рефлексия

— Ну вот и закончилась на сегодня наша экскурсия. Вас ждет страж страны «Говорляндия». Расскажите ему, что нового вы узнали в стране «Говорляндия».

Дидактическая игра
«Волшебное дерево»
(игра для детей 4-7 лет)

Дидактические задачи:

1. Обогащать словарь по теме «Деревья».
2. Упражнять в умении узнавать и называть предлоги. Закрепить умение составлять предложения с предлогами.
3. Развивать зрительные и слуховые процессы: внимание, восприятие, память, элементы словесно – логического мышления.

Игровой материал: карточки с предлогами

Игровая задача и игровые действия: назвать «маленькое слово» (предлог), рассказать, откуда упал листочек с дерева.

Правила игры:

1. Количество играющих – 5-6 человек.
2. Играть по очереди.
3. Побеждает тот ребенок, который назовет все предлоги, правильно составит предложения с ними.

Описание игры:

Педагог просит отгадать загадку:

Его весной и летом
Мы видели одетым,
А осенью с бедняжки
Сорвали все рубашки.
Дом со всех сторон открыт
Он резною крышей крыт
Заходи в зелёный дом,

Чудеса увидишь в нём (*Дерево.*).

- Найдите на острове «Говорляндия» дерево.
- Ребята, представьте, что подул ветерок и с дерева сорвался листочек. Скажите, куда он упал? При этом правильно используйте «маленькие слова» (предлоги).

Педагог выполняет действия с листочком, а дети составляют предложения с предлогами: «Лист на дереве. Лист под деревом. Лист перед деревом. Лист за деревом. Лист около дерева. Лист в дупле дерева».

Модификация игры:

1. Педагог произвольно размещает относительно «Мудрого дерева» магниты с изображением насекомых, животных или птиц и просит детей рассказать Щелкунчику: кто за деревом, в дупле, на дереве, перед деревом, под деревом, над деревом, около дерева. (Божья коровка летит над деревом. Сава сидит в дупле. Лягушонок выглядывает из-за дерева и т. д.)
2. Для детей 5-6 лет. Педагог сообщает:
 - Ребята, Щелкунчик хочет с вами поиграть. Он будет составлять предложения о «Мудром дереве», а вы попробуйте помочь ему подобрать нужные карточки с «маленькими словами» (предлоги).
3. Для детей 6-7 лет: Педагог сообщает:

— Ребята, Щелкунчик в своем рюкзаке нес слова, чтобы составить предложения с предлогами. Но слова выпали из рюкзака, и все рассыпались. Давайте поможем Щелкунчику, внимательно послушаем слова и поставим их в правильном порядке, так чтобы получилось предложение». Например, сова, дупле, сидит, в (Сова сидит в дупле); на, жёлуди, дубе, растут (На дубе растут жёлуди); над, божья коровка, летит, деревом (Над деревом летит божья коровка).

Упражнение
«Проспект звучный»
(для детей 3-5 лет)

Задачи:

1. Формировать навыки звукового анализа.
2. Развивать умение правильно произносить гласные звуки.
3. Развивать слуховое восприятие и внимание.

Игровой материал: схемы артикуляции гласных звуков, игрушки - животные

Задание:

1. Для произношения звука [а]: широко открыть «клювики» (рот), когда мама-птица (педагог) «принесет зернышки» (покажет схему артикуляции звука [а])⁵.

2. Встать друг за другом, образуя «поезд» (педагог заранее ставит в разных местах игрушечных животных, мимо которых едет «поезд»). Дать сигнал «У – у – у...» перед отправлением «поезда», или, когда на его пути встретятся животные⁶.

Модификация:

Для детей 4-5 лет: задания для инициирования звука [и] – «Лошадка», [о] – «У куклы Маши заболел зуб», [э] – «Клоун смеется», [ы] – «Пароход».

Формы образовательной деятельности в рамках модуля «Познаем мир вместе»

Дидактическая игра
«Веселый колобок»
(для детей 3-4 лет)

Дидактические задачи:

1. Упражнять в ориентировке в пространстве (вверх, вниз, лево, право).
2. Развить наблюдательность, зрительно-моторную координацию.
3. Формировать причинно-следственные связи.

Игровой материал: «Скат для мяча»

⁵ Для детей 3-4 лет.

⁶ Для детей 3-4 лет.

Игровая задача и игровые действия: играть с шариком, пускать шарик по желобку вниз, поймать шарик – все действия сопровождать речью.

Правила игры:

1. Количество играющих от 1 и более.
2. Если в игре участвуют 2 человека и более – играть по очереди.
3. Выигрывает тот, кто правильно справится с игровой задачей и наберет большое количество звездочек.

Описание игры:

Педагог вместе с детьми рассматривают настенное оборудование, представляющее собой 5 полочек для прокатывания шарика, расположенные сверху-вниз и наискосок, соприкасаясь между собой боковыми панелями.

— Ребята, на кого похож этот шарик?

Дети высказывают свои предположения.

— Это веселый колобок. Что он делал в сказке?

— Правильно, он любит убежать от всех: от бабушки, от дедушки, и сегодня он решил убежать от нас с вами.

— Хотите посмотреть, как? Я вам сейчас покажу и расскажу, а вы внимательно следите глазами за ним и слушайте.

— Пускает шарик по желобку вниз, сопровождая действия речью: «Убегаю по дорожке и качусь я сверху вниз налево, сверху вниз направо, сверху вниз налево, сверху вниз направо, сверху вниз налево».

Дети наблюдают, как катится шарик, затем ловят его.

— Ребята, я не дала нашему Колобку убежать. А теперь, давайте поиграем с Колобком.

Педагог дает шарик одному ребенку и просит отпустить его и поймать. Далее все дети по очереди выполняют эти действия. За правильное выполнение задание педагог поощряет детей звездочками.

Дети испытывают положительные эмоции, чувство радости от того, что не дали Колобку убежать.

Модификация игры:

1. Игра в паре: один ребенок пускает шарик, а другой его ловит, затем дети меняются.

2. Игра в команде (по 4 ребенка): сначала выполняет игровые действия с шариком первая команда (можно применить считалочку) - первый ребенок пускает шарик, второй - ловит; второй - пускает, третий - ловит; третий - пускает, четвертый - ловит; четвертый пускает, первый - ловит. Далее играет вторая команда. Та команда, которая ни разу не упустит шарик выиграла.

Дидактическая игра
«Страна радуги»
(для детей 3-5 лет)

Дидактические задачи:

1. Познакомить детей с различными цветами, способствовать распознаванию цвета⁷, развить умение формировать ряд одинаковых предметов.
2. Совершенствовать зрительно-моторную координацию, укрепить мышцы рук.
3. Упражнять в сравнении, умении анализировать, уметь работать в команде.

Игровой материал: «Сравнение цветов», «Движение по прорези»

Игровая задача и игровые действия: показать (назвать) цвет, передвигать на панели шары, выполнить группировку по цвету, обобщить признак в речи.

Правила игры:

1. Количество играющих от 1 и более.
2. Победителем становится тот, кто правильно соберет шары по цвету.

Описание игры:

Педагог вместе с детьми рассматривают настенное оборудование, представляющее собой панель с вращающимися цветными кубиками и цилиндрами, лабиринтом передвигающимися цветными шарами.

— Ребята, мы с вами оказались в «Цветной стране», где ее королева-Радуга. После дождя радужные капельки ее наряда заигрались и разбежались. Пришло время Радуге порадовать людей, а капелек нет. Может быть поможем Радуге собрать непослушные капельки вместе?

Дети соглашаются.

— Посмотрите какие яркие цвета. Покажите такой же (найдите красный, синий...; назовите цвет).

Педагог демонстрирует возможность поиска нужного цвета путем вращения элементов панели.

— Попробуйте собрать только такие же (красные, желтые, синие, зеленые) капельки радуги.

Дети, передвигая шары, выполняют группировку по цвету, обобщая признак в речи (Мы собрали все красные капельки.)

Модификация игры:

1. Учитывая положение, что капельки не имеют квадратную и треугольную форму, педагог может использовать игровые ситуации «Домики в ряд» (квадраты), «Разноцветный мост» (цилиндры) для группировки по цвету путем вращения предметов.

2. Один ребенок собирает верхний ряд квадратов - желтого цвета, второй ребенок второй ряд - красного, третий- зеленого, четвертый – синего

⁷ В данном случае педагог использует уровень соотнесения, узнавания и называния цветов.

(ряды могут быть, как по горизонтали, так и по вертикали). Усложнение для детей 4-5 лет - включение фиолетового и оранжевого цветов.

3. Детям предлагается построить «цветную змейку» (например, один шарик - красный, следующий-зеленый, затем два желтых и т.п.). Можно использовать карточки-схемы с отображением необходимой группировки по цвету. При этом, один ребенок собирает, а другой проверяет.

Формы образовательной деятельности в рамках модуля «В путь на машине времени»

История города Самара

Педагог читает стихотворение З. Александровой «Родина»

Если скажут слово «Родина»,
Сразу в памяти встаёт
Старый дом, в саду смородина,
Толстый тополь у ворот.
У реки берёзка-скромница
И ромашковый бугор...
А другим, наверно, вспомнится
Свой родной московский двор...
В лужах первые кораблики,
Над скакалкой топот ног
И большой соседней фабрики
Громкий радостный гудок.
Или степь от маков красная,
Золотая целина...
Родина бывает разная,
Но у всех она одна!

Проводит беседу для обсуждения понятия «родина», подведения детей к деятельности по исследованию истории родного города.

- Ребята, что такое Родина?

Дети высказывают свои предположения, делают вывод о том, что Родиной называется то место, где родился человек.

- Как называется наша Родина? (Самара.)

Педагог сообщает:

- О Родине написано много стихов, песен, пословиц и поговорок. А какие вы знаете пословицы о Родине, о нашей Самаре?

Возможные ответы:

Для родины своей ни сил, ни жизни не жалею.

Родина краше солнца, дороже золота.

Родина начинается с семьи.

Тот герой, кто за родину горой.

Кто в Самаре не бывал, красоты не видал.

Педагог предлагает послушать аудиозапись официального гимна Самары (дата принятия: 20.12.2006, http://zanimatika.narod.ru/RF11_4.htm)

Самара, рождённая в сердце России, –
Народов Поволжья большая семья,
В веках своё гордое имя носила
Любимая наша,
Самарская наша,
Вовеки священная наша земля!

Объяты раздольной Самарской Лукою
Родные просторы, леса и поля,
Увенчана гор Жигулевских грядою
Любимая наша,
Самарская наша,
Вовеки священная наша земля!

Грядущей Победе в суровые годы
Самара надежные крылья дала!
Сильна и трудом, и талантом народа
Любимая наша,
Самарская наша,
Вовеки священная наша земля!

Педагог обращает внимание детей на название города – Самара. Спрашивает, почему назвали так город?

Выслушивает предположения детей. Делает вывод: город расположен на левом возвышенном берегу Волги напротив Самарской Луки, при впадении в неё реки Самары (отсюда название города) [1]. Название нашего города по одной из версий произошло от греческих слов «Самар» - купец, торговец и «Ра» - древнее название Волги.

Педагог предлагает детям узнать историю города Самара, используя при этом «реку времени» (пособие для работы в группе). Дети соглашаются, имитируют действия поездки на «Машине времени» каждый раз, когда попадают в «древность», «старину» и «наше время».

Часть 1. Педагог демонстрирует карточки-иллюстрации по теме для выстраивания детьми исторического времени развития города.

Педагог предлагает выложить детям «реку времени» в последовательности, ориентируясь на метки (смена цветовых секторов: «древность» - зеленый сектор, «старина» - желтый сектор, «наше время» - серый сектор), а также обозначений в виде человека в одежде той эпохи.

Предлагает детям выстроиться вдоль «реки времени» и карточек-иллюстраций. Во время концентрации внимания детей начинает рассказывать историю развития города Самара. Во время рассказа, дети находят соответствующие картинки и раскладывают их на пособия, ориентируясь не только на цветные сектора, но и на линейные ряды с символическим изображением понятий: «Великие люди Самары», «Культура Самары», «Памятники Самары», «Наука и изобретения Самары», «Символы Самары», «Воинственная Самара».

Часть 2. Педагог предлагает детям самостоятельно разложить картинки - иллюстрации на «реке времени». Как только дети рассмотрят картинки и аккуратно разложат их на цветовых секторах в правильной последовательности, педагог говорит:

- Вы уже многое вспомнили из того, что мы с вами узнали в прошлый раз. Теперь мы будем раскладывать подписи к картинкам, которые вы уже разместили на нашей «реке времени». Цвет и размер карточек помогут вам выполнить эту работу успешно. Те ребята, которые умеют читать, будут помогать тем, кто пока еще этому не научился. Я тоже помогу вам в этом.

Дети раскладывают подписи под картинками под наблюдением педагога. Они радуются и в заключение обходят «реку времени» вокруг и любуются ей.

Часть 3. Дети самостоятельно, но под наблюдением педагога раскладывают и иллюстрации, и подписи к ним, касаясь только одного линейного ряда, например, «Воинственная Самара» от прошлого к настоящему времени, или «Культура Самары» и т.д.

Модификация:

1. Зарисовать исторические последовательности (какого-либо линейного ряда или отдельные события) на листе бумаги.
2. Самостоятельно разложить «реку времени», отражающую историю города Самара целиком или по частям.
3. Составить рассказ о каком-либо событии, отражающем историю города.
4. В рекреационной части на «реке времени» найти и рассказать о моментах (культура, история транспорта, наука и изобретения, великие люди), имеющих место в истории города Самары.

В заключение консультации хочется отметить, что в рамках игровых образовательных модулей можно использовать значительное разнообразие форм образовательной деятельности, с помощью которых можно решать разные образовательные задачи как в непосредственно образовательной деятельности, так и в самостоятельной деятельности детей.