

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №12 «Светлячок» города Галича Костромской области

Дидактические материалы для обучающихся.
Бизиборд «Спинер»
по нравственному воспитанию.



Подготовили :
Оксана Анатольевна Заидова,
Елена Михайловна Кожина,
воспитатели

Бизиборд «Спинер» по нравственному воспитанию.

Актуальность.

Дошкольный возраст – это время активного познания окружающего мира. Организуя игровую деятельность наших воспитанников, мы стремимся найти что – то новое и нетрадиционное для игр с ними. Наиболее интересной из новых технологий для дошкольников нам показалась идея создания бизиборда. Данная развивающая доска служит прекрасным помощником в развитии у детей мелкой моторики пальчиков рук, активной речи, мышления, памяти, способствует воспитанию волевых и нравственных качеств, целеустремлённости, самостоятельности. В процессе работы с данным пособием у детишек улучшается настроение, снимается психоэмоциональное напряжение.

Бизиборд по мотивам сказок помогает дошкольникам доступно усвоить понятия о доброте, доброжелательности, отзывчивости, справедливости, научиться различать сказки.

Использование технологии «*бизиборд*» в работе с дошкольниками способствует в доступной форме их нравственно- духовному и социально- коммуникативному развитию, что соответствует требованиям ФГОС дошкольного образования.

Цель: Создать условия для развития социального и эмоционального интеллекта и воображения у детей по нравственному воспитанию, через игровую деятельность.

Задачи:

Образовательные:

- Познакомить детей с правилами игры в бизиборд.

- Научить детей проявлять заботу о близких людях, с благодарностью принимать заботу о себе.

Развивающие:

- Развивать мелкую моторику рук, закреплять навыки действий с различными предметами.
- Развивать стремление и умение справедливо оценивать свои поступки и поступки сверстников.
- Стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков, формировать сенсорные способности.
- Развивать внимательность и самостоятельность, мышление, логику, память.

Воспитательные:

- Воспитывать уважительное отношение к окружающим, заботливое отношение к малышам, пожилым людям, учить помогать им.
- Воспитывать уважение к традиционным семейным ценностям, уважительное отношение и чувство принадлежности к своей семье, любовь и уважение к родителям.
- Воспитывать чувство ответственности.
- Воспитывать познавательный интерес, любознательность.

Речевые:

- Способствовать развитию речи детей, пополнению активного и пассивного словаря детей.
- Развивать связную речь.

Аннотация:

Дидактическое пособие выполнено в форме спинера.

В игру могут играть взрослый и ребёнок, или двое детей одновременно.

Содержание бизиборда объединено одной темой – путешествие по сказкам (нравственное воспитание).

Оригинальность данного пособия заключается в том, что оно является мобильным и полифункциональным оборудованием.

Во время игры с многофункциональным пособием дошколятам легче усвоить новые знания, закрепить полученные в интересной и непринуждённой форме. У детей появляется мотивация в достижении цели, развиваются внимание, восприятие, воображение, память, речь, мышление.

Описание бизиборда:

Бизиборд «Спинер» даёт возможность вращать и обыграть сюжеты 5 сказок: «Гуси – лебеди», «Красная Шапочка», «Маша и медведь», «Репка», «Винни – пух».

Как использовать элементы бизиборда для игры на тему: «Нравственное воспитание».

Центр спинера поле со стрелками, на которых расположены герои сказок.

1. «Лабиринт» (воспитание уважения и помощи старшему поколению)

Красная Шапочка двигается по тропинке – лабиринту к бабушке, приносит ей пирожки и лекарства. Сюрпризный момент: бабушка встречает внучку, выходя из домика.

Развивается логическое пространственное мышление, моторика рук, щипковый захват.



2. «Геоборд» (воспитание помощи другу, заботливое отношение к природе)

При помощи цветных резинок Маша помогает Мишке в посадке ёлки и цветка. Через зрительное восприятие и тактильные ощущения идёт воздействие на сенсорное развитие, мышление, воображение, стимулирует мелкую моторику рук, глазомер.



3. «Болты и гайки» (воспитание семейных традиций)

Герои сказки «Репка» наряжают ёлку к Новому году.

Развитие мелкой моторики, умение логически мыслить при закручивании гаек на болты, обогащение и развитие сенсорного опыта.



4. Кнопки «Подарок другу» (воспитание дружеских взаимоотношений)

У Винни – Пуха и Пятачка отвязались верёвочки от шариков (подарок ослику Иа).

Развитие цветового восприятия, мелкой моторики рук, глазомера, улучшать представления о расположении предметов в пространстве.



5. «Шнуровки и растегайчики» (воспитание заботы старших детей по отношению к младшим)

Алёнушка помогает Иванушке собраться на прогулку.

Развитие мелкой моторики рук, глазомера, внимания.

Необычная форма бизиборда привлекает детей.

Данное методическое пособие является средством развивающего обучения.



Правила игры:

Вариант 1.

1. Лабиринт «Тропинка к бабушке»: провести Красную Шапочку по извилистой тропинке к домику бабушки.
2. «Подарок другу» : по цвету подобрать верёвочки к шарикам, пристегнув их кнопками.
3. «Новый год у ворот»: на болт накрутить гайку –«шарик». Гайки расположены на болтах рядом с героями.
4. «Младший брат»: застегнуть пуговицы на рубашке, завязать шнурки на лапоточках.
5. Геоборд «Зелёная планета»: при помощи резинок «посадить» ёлку и цветок.

Вариант 2.

Предложить ребёнку отгадать загадку.

Например (варианты загадок)

Он сладёна, любит мёд, ходит в гости круглый год.

И поет он песни вслух, медвежонок ... (Винни – пух)

У него для детворы есть воздушные шары. Имеет хвостик, как крючок, поросёнок ... (Пятачок)

Сидит в корзине девочка

У мишки за спиной.

Он сам, того не ведая,

Несёт её домой. (Маша и медведь)

Внучка к бабушке пошла,

Пироги ей понесла

Серый волк за ней следил,

Обманул и проглотил. (Красная шапочка)

Что за сказка: кошка, внучка,

Мышь, ещё собачка Жучка

Деду с бабой помогали

Корнеплоды собирали? (Репка)

У Аленушки – сестрицы

Унесли братишку птицы.

Далеко они летят, далеко они глядят. (Гуси – лебеди)

Ребёнку, надо отгадать загадку, назвать сказку, найти героя из этой сказки, совместить стрелку с сюжетом сказки выполнив при этом задание.