

*Играю. Двигаюсь. Учусь.*



## **Творческий баттл для педагогов**

**«Умный квадрат активности» - как один из способов обучения детей в движении»**

Обучение в движении – это обучение во взаимодействии: говорить, слышать, понимать, договариваться, убеждать. Движения являются источником радости для детей, повышается эмоциональный фон образовательной деятельности.

Моя история работы с использованием подвижных игр началась с развивающих напольных тренажеров российской компании «VAY TOY». Авторы – супруги Татьяна и Марк Вайнапель – на сегодняшний день разработали и запатентовали целый арсенал увлекательных подвижных игр для дошкольников. Все продукты компании – подвижные развивающие игры. По мнению авторов-разработчиков, «с данными пособиями дети могут и активно двигаться во время игры, и интеллектуально развиваться: учиться читать, считать, знакомиться с геометрическими фигурами, цветами, тренироваться запоминать, различать, сравнивать, логически мыслить».

В процессе работы положительным моментом стало обучение в игровой форме. Дети с заинтересованностью выполняли упражнения, играли с фигурами, знакомились с размером фигур и цветом.

Использование подвижных развивающих игр Татьяны и Марка Вайнапель побудило меня на создание новых вариантов использования игр и комбинирование их друг с другом. Так появилась моя методическая идея создать «Умный квадрат активности».

*Градкова Елена Владимировна, воспитатель МАДОУ д/с № 60 города Тюмени*

«Умный квадрат активности» - как один из способов обучения детей в движении.

«Умный квадрат активности» можно использовать в качестве дидактического пособия в совместной образовательной деятельности с детьми, в самостоятельной деятельности детей и в индивидуальной работе с дошкольниками, что дает возможность обучать и играть с детьми в движении, не усаживая их за стол.

Значимость игры заключается в том, что пустые квадраты дают детям возможность проявить фантазию и творчество. Перед ребенком нет четких условий и всегда есть возможность выбора, что способствует их интеллектуальному развитию. В данной игре ребенок может самостоятельно выбирать предмет своей деятельности и проявлять независимость от взрослого.

«Умный квадрат активности» предлагает множество ее вариантов, решая задачи всех образовательных областей, в разных возрастных группах. Представленные игры - это прекрасные универсальные инструменты для создания возможности обучаться в движении, работать в команде, проявлять детскую инициативу и самостоятельность.

Для решения поставленных задач и обучению большего количества участников пришла идея создать другие игры: игровое поле «Весёлые квадраты» 4 на 5 и игровое поле «Клеточки» с игровым полем 10 на 10.

### **Игра «Подбери символ праздника»**

#### **Задачи игры:**

- закреплять знания детей о праздниках нашей страны;
- учить детей группировать символы праздников;
- развивать внимание и мышление;



*Играю. Двигаюсь. Учусь.*

- учить взаимодействовать друг с другом.

**Ход игры:**

**Вариант 1.**

На игровом поле в каждом окне находится картинка с изображением праздника (9 мая, Международный Женский день, День Защитника Отечества, Новый год, День России и другие). Игрокам предлагается рассмотреть картинки с изображением праздников на игровом поле, назвать те, которые они узнали. Участники выбирают по одному празднику, называют и рассказывают о нём, например, «9 мая - День Победы». Рядом с игровым полем разложены картинки с изображением символов этих праздников. Задание считается выполненным, если игроки собрали и сгруппировали все картинки к своему празднику.

**Вариант 2.**

Все картинки находятся рядом с пустым игровым полем. Каждый из участников рассказывает о празднике, а остальные должны найти символы праздника.

Участники выделяют и группируют картинки по праздникам.

**Игра «Слова»**

**Задачи:**

- развивать связную речь, обогащать словарный запас;
- учить ориентироваться в пространстве;
- развивать внимание и зрительную память;
- учить взаимодействовать друг с другом.

**Игровой материал:** игровое поле «Клеточки», фишки или игрушки - ходилки.

*Градкова Елена Владимировна, воспитатель МАДОУ д/с № 60 города Тюмени*



*Играю. Двигаюсь. Учусь.*

**Ход игры:**

**Вариант 1.** Участники занимают свободную клеточку с краю. Условия - кто первый дойдёт на противоположную сторону. Называем слова на тему «Зима».

**Вариант 2.** Отгадываем загадки, кто знает ответ - делает шаг вперёд.

**Вариант 3.** Называем действия предмета.

### **Игра «Весёлые квадраты»**

**Задачи:**

-учить ориентироваться в пространстве;

-двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу или соответственно со знаком – указателем направления движения (вперед, назад, налево, направо);

-развивать внимание и зрительную память;

- учить взаимодействовать и самостоятельно договариваться друг с другом.

**Игровой материал:** игровое поле «Весёлые квадраты», схемы с изображением маршрута.

**Ход игры:**

**Вариант 1.**

Участники выбирают схему - маршрут и отправляются по весёлым квадратам.

**Вариант 2. Игра «Путешествие»**

*Градкова Елена Владимировна, воспитатель МАДОУ д/с № 60 города Тюмени*



*Играю. Двигаюсь. Учусь.*

Ребята делятся по два человека. Первый участник ведёт, употребляя слова «вперед», «назад», «налево», «направо». Второй участник двигается по маршруту.

### **Вариант 3.**

Задание пройти все квадраты, выполняя условия:

- не делать два одинаковых хода;
- не заходить в один квадрат два раза.

*Градкова Елена Владимировна, воспитатель МАДОУ д/с № 60 города Тюмени*

