

**Полифункциональная
интерактивная предметно-
развивающая среда: история и
современность**

www.profbar.ru

Л.Б. Баряева

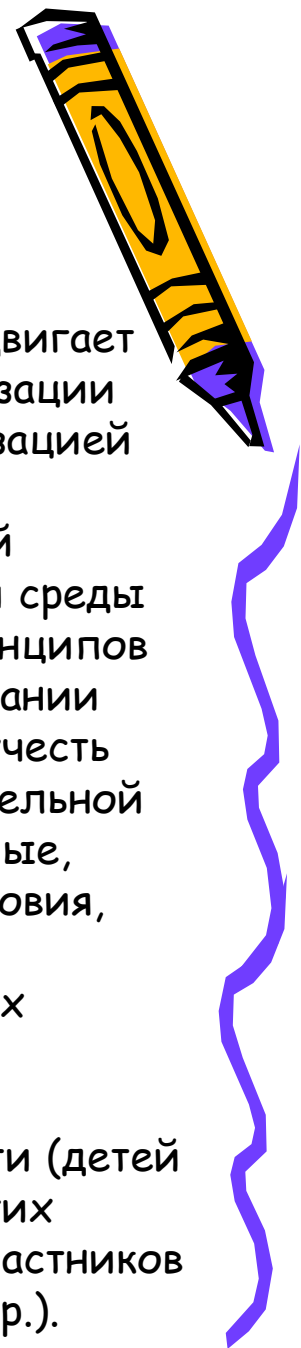


ПРИМЕРНАЯ ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

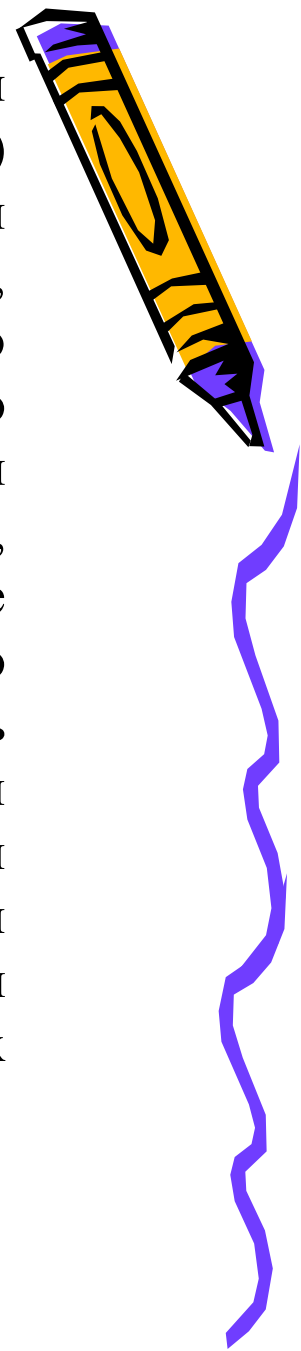
ЧИТАЕМ: 3.2. Организация развивающей предметно-пространственной среды

Развивающая предметно-пространственная среда Организации (далее - РППС) должна соответствовать требованиям Стандарта и санитарно-эпидемиологическим требованиям (см. раздел 3.9. Перечень нормативных и нормативно-методических документов).

ЧИТАЕМ: Программа не выдвигает жестких требований к организации РППС и оставляет за Организацией право самостоятельного проектирования развивающей предметно-пространственной среды на основе целей, задач и принципов Программы. При проектировании РППС Организации должна учесть особенности своей образовательной деятельности, социокультурные, экономические и другие условия, требования используемых вариативных образовательных программ, возможности и потребности участников образовательной деятельности (детей и их семей, педагогов и других сотрудников Организации, участников сетевого взаимодействия и пр.).



Федеральные государственные стандарты дошкольного образования (ФГОС ДО) и начального общего образования (ФГОС НОО) нацеливают специалистов на создание развивающей образовательной среды, способствующей физическому, социально-коммуникативному, познавательному, речевому, художественно-эстетическому развитию ребенка и сохранению его индивидуальности. Для нас стало аксиомой то, что эта среда должна соответствовать требованиям Стандарта и санитарно-эпидемиологическим требованиям. Так, например, в «Примерной основной образовательной программе дошкольного образования» обращается внимание на то, что развивающая предметно-пространственная среда – часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством, материалами, оборудованием, электронными образовательными ресурсами и средствами обучения и воспитания детей, охраны и укрепления их здоровья, предоставляющими возможность учета особенностей и коррекции недостатков их развития.

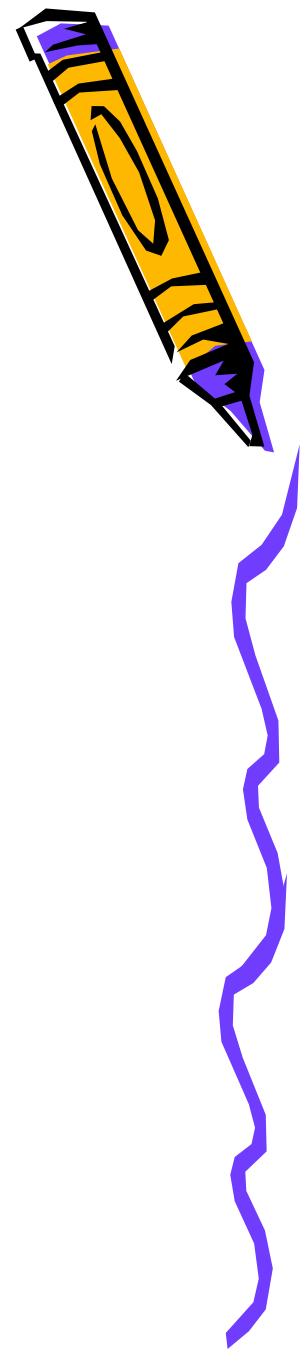


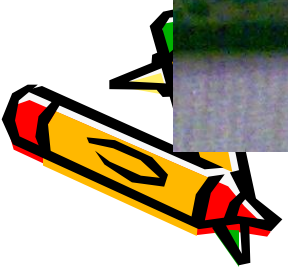
Если бегло проанализировать классические и современные педагогические системы, то обратим внимание на то, что в них **среда рассматривается как условие оптимального саморазвития личности.**

Например, французский педагог С. Френе главным в воспитании считал: здоровье ребёнка, развитие его творческих возможностей, стремление к познанию; создание благоприятной среды; оборудование и технические средства.

Заглянем в историю.....

**Занятие с детьми в детском саду, 1911 г. –
Музей образования Хельсинки >>>>>>>**





Упражнения в практической жизни с использованием элементов системы М. Монтессори - современная среда (Москва)

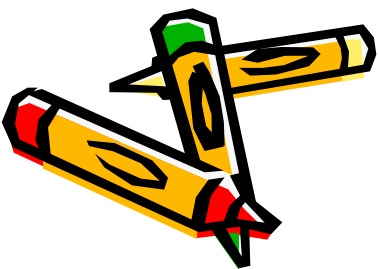
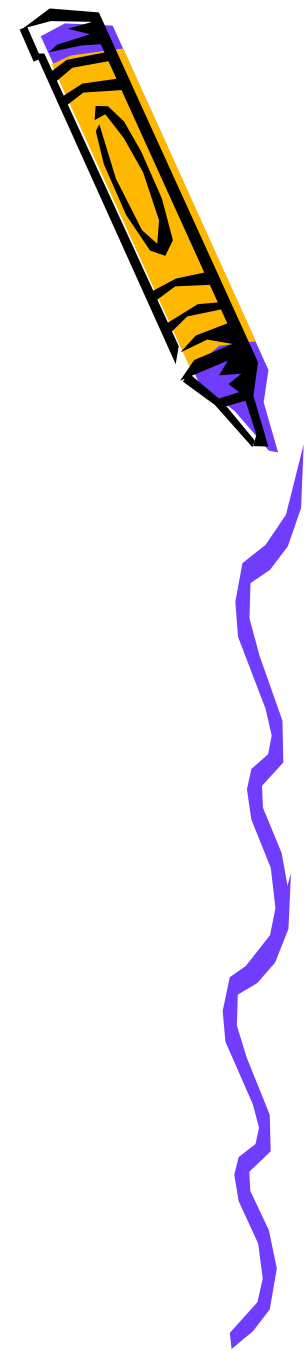




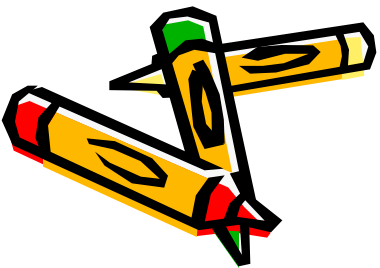
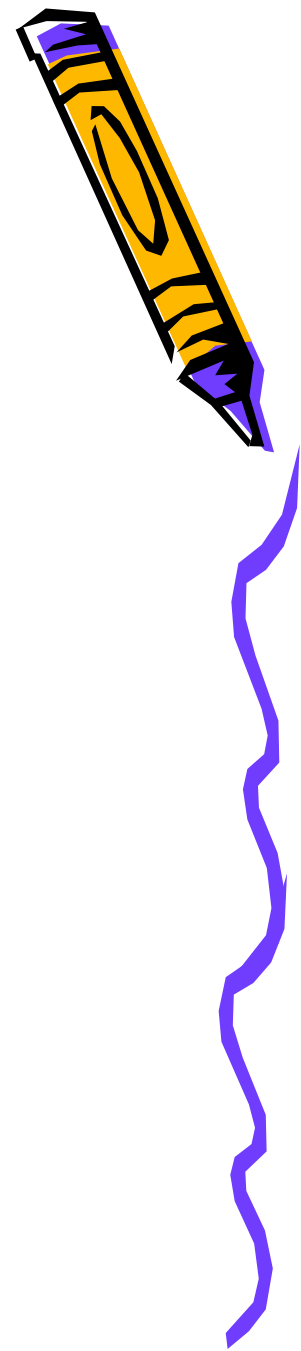
Логопедическое
занятие с
использованием
технологий игр с
песком и водой
(Астрахань)



Играем в песочном ящике с подсветкой (Новосибирск)



Игрушки-самоделки 1898 г. (Архангельский музей)



Кукла «Школьница» - художник
М. Мотовилова- фабрика «Ленигрушка»





ПЛА ДЛЯ ОКТЯБРЯ

Октябриста — будущий пионер,
Октябриста — прилежный работник,
Октябриста — любящий школу,
Октябриста — уважающий старших,
Октябриста — любящий труд,
Октябриста — смелый и отважный,
Октябриста — дружелюбный и честный,
Октябриста — любящий читать и рисовать,
Октябриста — любящий играть и весело жить.

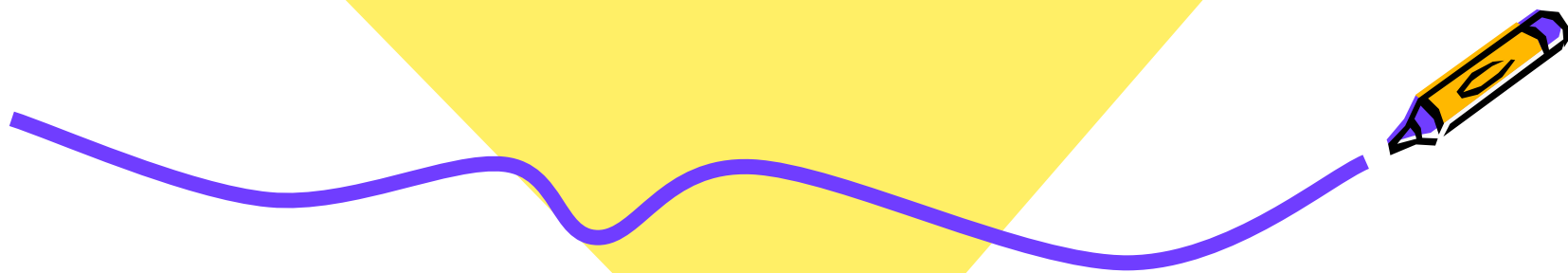


1 сентября
Ма-ма
мы-ла
ра-му





Игрушки из СССР



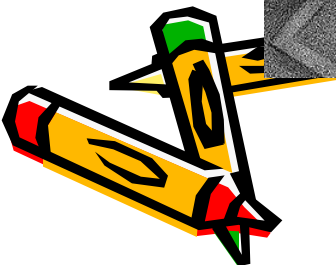




Фридрих Фребель



- В 1840 году в Бланкенбурге Ф. Фрëбель открыл первое учебное и воспитательное заведение для детей дошкольного возраста, назвав его **ДЕТСКИМ САДОМ**.
- В то же время Фрëбель начал издавать воскресную газету, с девизом: **«Будем жить для наших детей!»** Он написал свои **«Материнские песни»**; музыку к ним сочинил Роберт Кель, а рисунки — художник Унгер.
- Тогда же им были подготовлены первые **«детские садовницы»** - **фрëбелички**. Фрëбель также разработал развивающий детский конструктор **«Киндергартен»**.



Дары Фребеля



Дары Фребеля



- Для развития ребенка в самом раннем возрасте Фребель предложил шесть "даров".
- **Первым даром** является мяч. Мячи должны быть небольшие, мягкие, связанные из шерсти, окрашенные в различные цвета — красный, оранжевый, желтый, зеленый, синий, фиолетовый (т. е. цвета радуги) и белый. Каждый мяч-шар — на ниточке. Мать показывает ребенку мячи различного цвета, развивая таким образом его умение различать цвета. Раскачивая шарик в разные стороны и соответственно приговаривая "вперед-назад", "вверх-вниз", "вправо-влево", мать знакомит ребенка с пространственными представлениями. Показывая шарик на ладони и пряча его, приговаривая при этом "Есть мячик — нет мячика", она знакомит ребенка с утверждением и отрицанием.
- **Вторым даром** являются небольшие деревянные шар, кубик и цилиндр (диаметр шара, основание цилиндра и сторона кубика одинаковые). С помощью их ребенок знакомится с разными формами предметов. Кубик своей формой и своей устойчивостью является противоположностью шара. Шар рассматривался Фребелем как символ движения, кубик же — как символ покоя и символ "единства в многообразии (куб един, но вид его различен в зависимости от того, как он представлен взору: ребром, стороной, вершиной). Цилиндр совмещает и свойства шара, и свойства кубика: он устойчив, если поставлен на основание, и подвижен, если положен, и т. д.

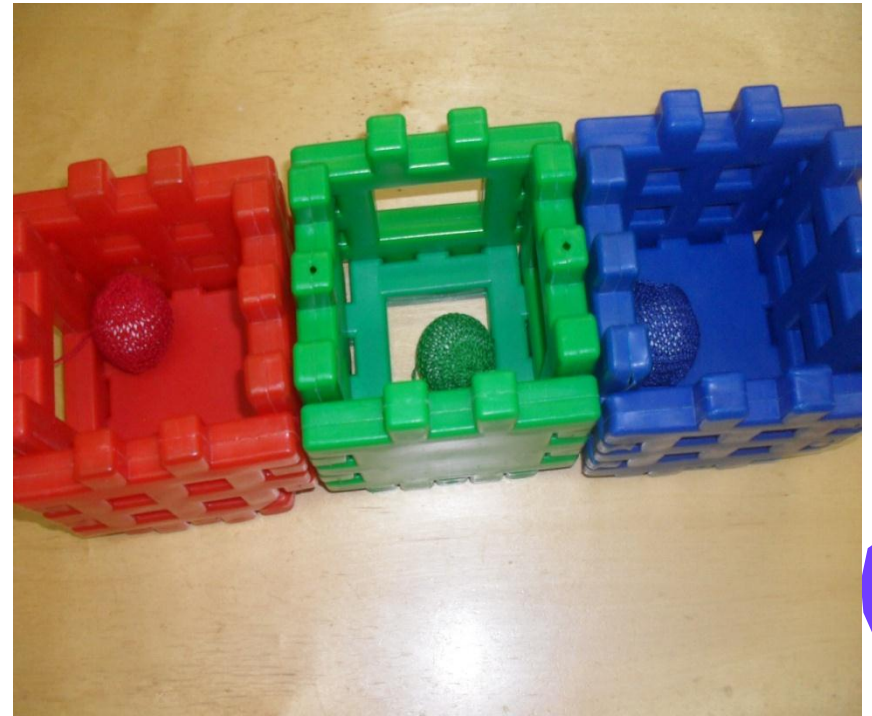
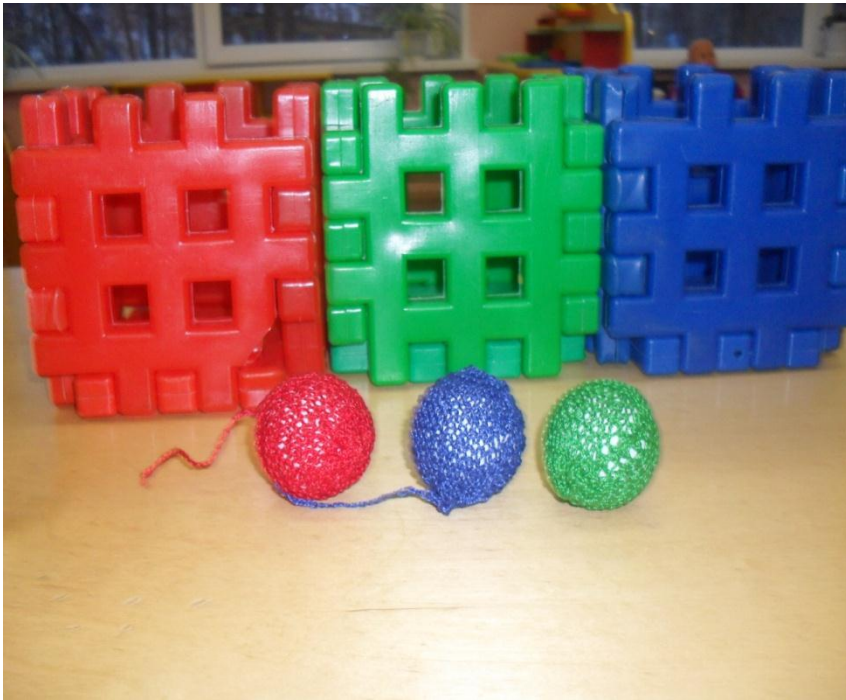


Первый дар Фребеля

- Мягкие мячи, связанные из шерсти. Они окрашены в цвета радуги: красный, оранжевый, желтый, зеленый, синий, фиолетовый. Каждый мяч-шар -- на ниточке. Играя с этими мячиками дети развивают умение различать цвета. Раскачивая шарик в разные стороны и соответственно приговаривая "вперед-назад", "вверх-вниз", "вправо-влево", мы знакомим детей с пространственными представлениями. Показывая шарик на ладони и пряча его, приговаривая при этом "Есть мячик -- нет мячика", мы знакомим ребят с утверждением и отрицанием. Все наши игры сопровождаются беседой, что способствует развитию речи.



Задание

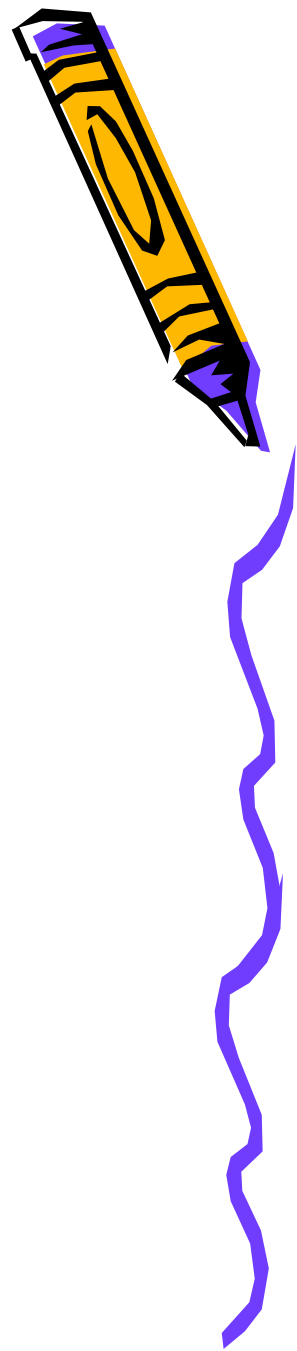
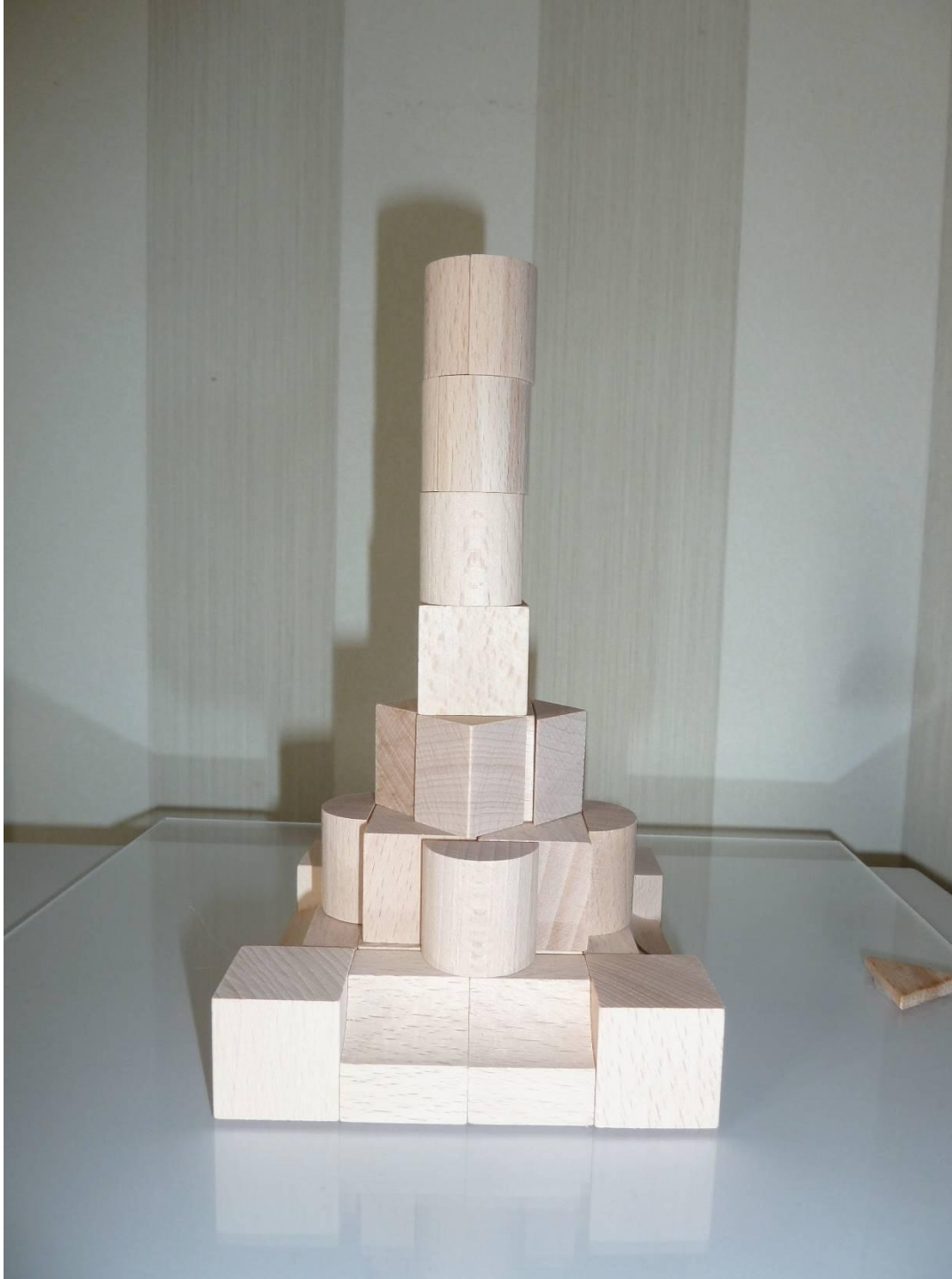


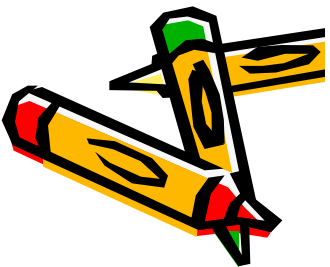
Дары Фребеля



- **Третий дар** — куб, разделенный на восемь кубиков (куб разрезан пополам, каждая половина — на четыре части). Посредством этого дара ребенок, считал Фребель, получает представление о целом и составляющих его частях (“сложное единство”, “единство и многообразие”); с его помощью он имеет возможность развивать свое творчество, строить из кубиков, различно их комбинируя.
- **Четвертый дар** — тех же размеров кубик, разделенный на восемь плиток (кубик делится пополам, а каждая половина — на четыре удлиненные плитки, длина каждой плитки равна стороне кубика, толщина равна одной четвертой этой стороны).
- **Пятый дар** — кубик, разделенный на двадцать семь маленьких кубиков, причем девять из них разделены на более мелкие части.
- **Шестой дар** — кубик, разделенный тоже на двадцать семь кубиков, многие из которых разделены еще на части: на плитки, по диагонали и пр.

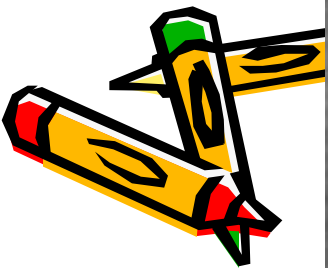
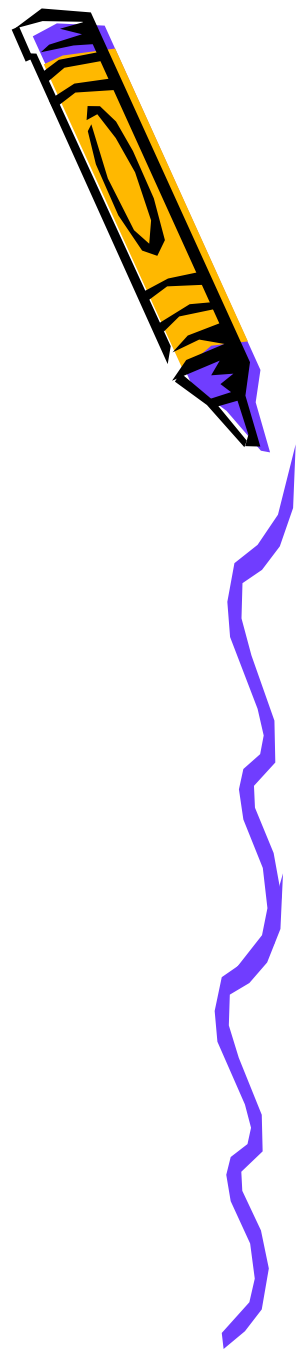














Взрослые выступают в роли реципиентов: впечатления вливаются в нас, и мы запоминаем их, но не сливаемся с ними, как вода не сливается со стеклом стакана.

У ребенка же, напротив, впечатления не только проникают в сознание, но и формируют его.

Они как бы воплощаются в нем. При помощи того, что его окружает, ребенок создает собственную «умственную плоть».

*Мы назвали бы это «**абсорбирующим разумом**».*

М. Монтессори

УПРАЖНЕНИЯ В ПРАКТИЧЕСКОЙ ЖИЗНИ

Переливание воды

Рамки с застёжками

Чистка металла

Уход за срезанными живыми цветами

Ходьба по линии

Упражнения в тишине

Упражнения, имеющие отношение к
социальной жизни



МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЧУВСТВ

Материалы для различения размеров

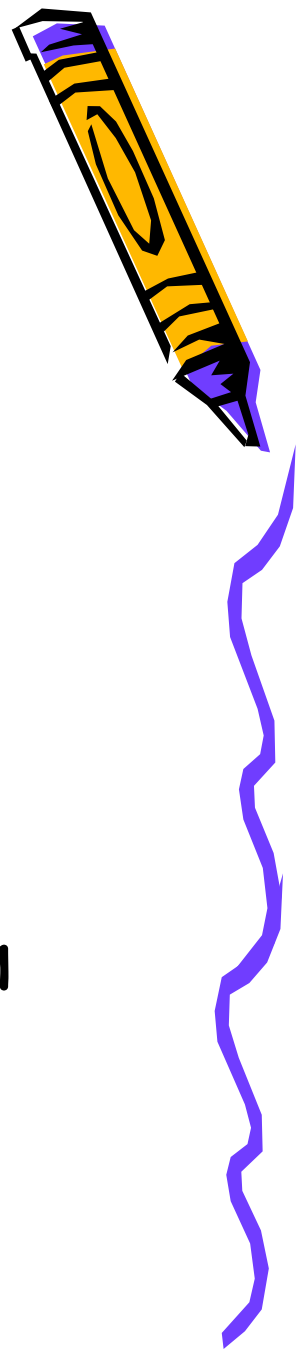
Розовая башня

Коричневая лестница

Красные штанги

Блоки с цилиндрами-вкладышами

Цветные цилиндры



Материалы для различения цвета

Цветные таблички

Материалы для различения формы

Геометрический комод
Биологический комод
Конструктивные треугольники
Геометрические тела



Материалы для различения структуры поверхностей и материалов



Клавишная доска (шероховатый — гладкий)
Доска для ощупывания (крупный — мелкий)
Ящик с кусочками тканей

Материалы для различения веса Тяжелые таблички



Материал для различения шумов и звуков

Шумящие коробки

Звоночки

Материал для различения запахов

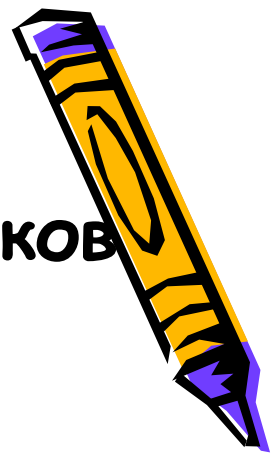
Коробочки с запахами

**Материал для различения вкусовых
качеств**

Вкусовые банки

**Материал для восприятия температурных
различий**

Теплые кувшины



МАТЕМАТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

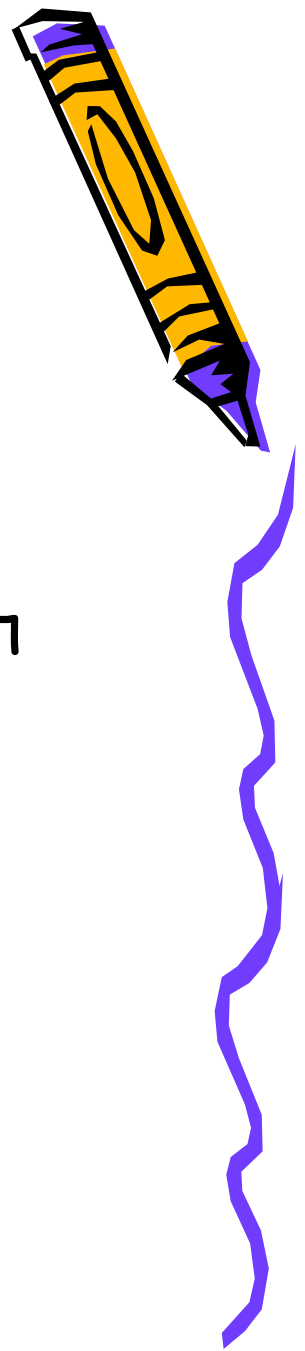
Введение в мир чисел от 0 до 10

Числовые штанги с табличками чисел

Цифры из шершавой бумаги

Веретена

Цифры и кружки





Введение в десятичную систему

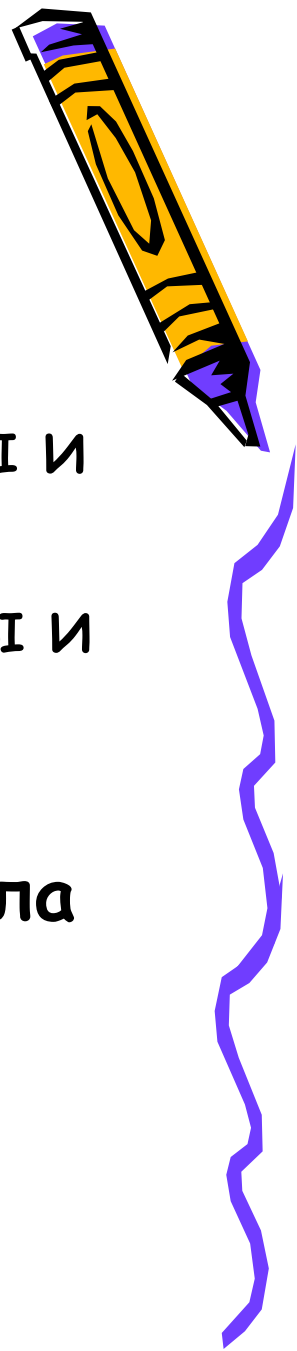
Золотой материал из бусин

Числовой материал

Комбинации Золотого материала из бусин с
числовым материалом

Переход от статической к динамической
части освоения десятичной системы — игра
с заменой





Введение понятия числа

Башня из разноцветных бусин

Понятие о числах от 11 до 19. Бусины и двойные доски. Ящик 1.

Понятие о числах от 11 до 99. Бусины и двойные доски. Ящик 2.

Цепочки из бусин — линейные числа

Короткие цепочки

Цепочка из ста бусин

Цепочка из тысячи бусин





МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕЧИ
Металлические фигуры-вкладыши
Буквы из шершавой бумаги
Подвижный алфавит

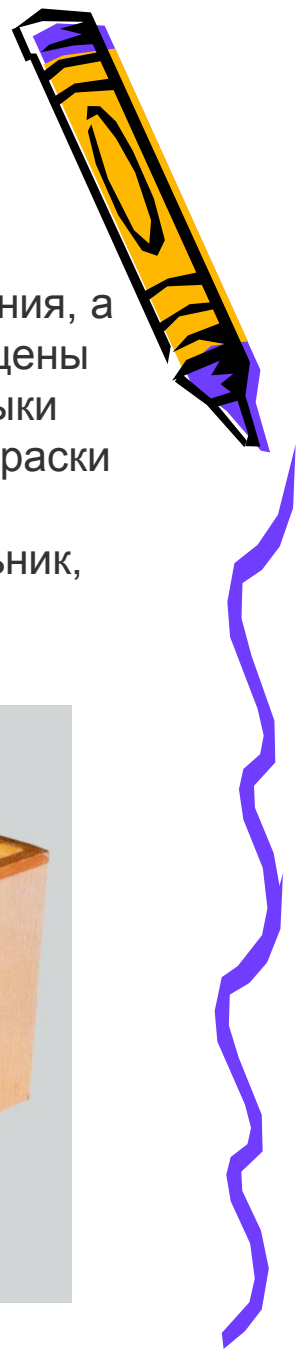
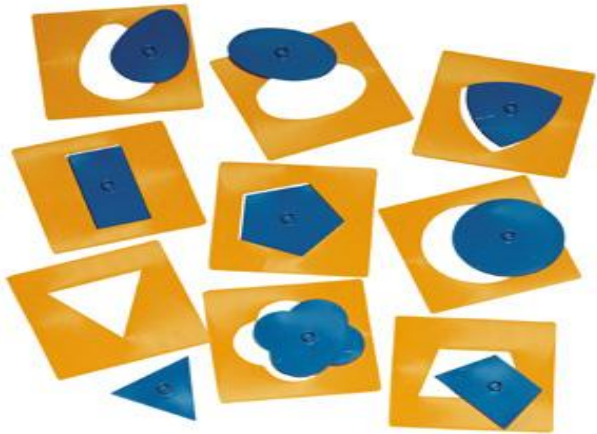


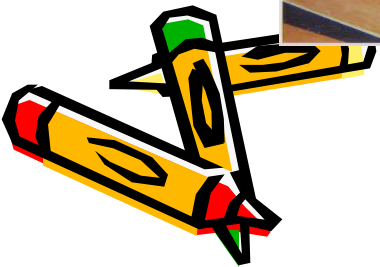
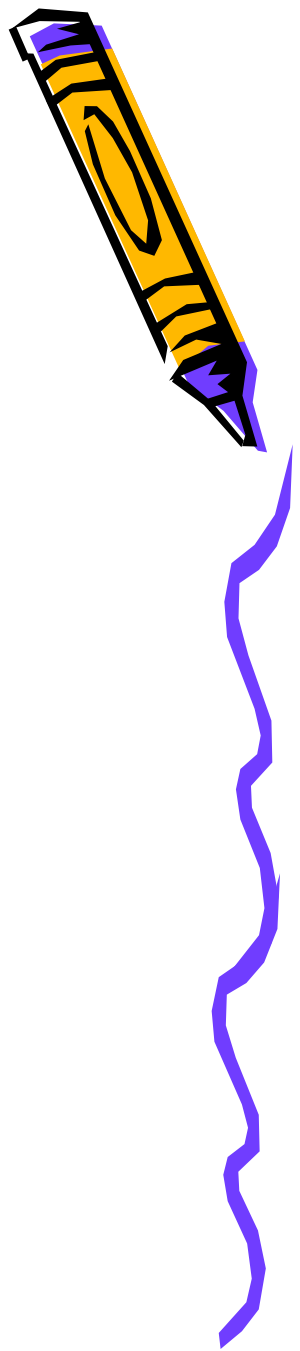
Металлические рамки и вставки

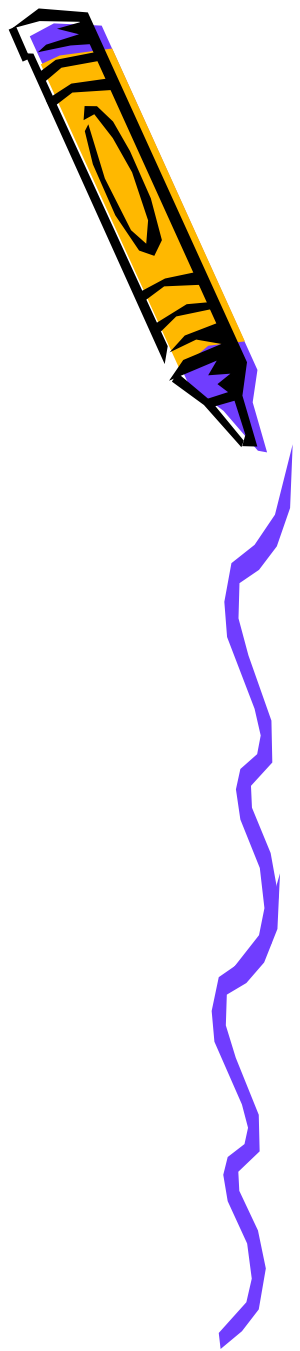


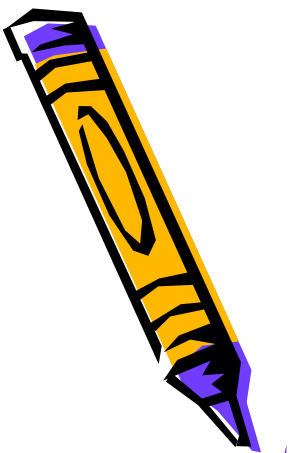
Пластиковые Вставки/Формы и Шаблоны

Материал развивает координацию рук и глаз, геометрические представления, а также и операциональные навыки с этими шаблонами. Формы оснащены ручками для очень маленьких детей. Разрабатывают и уточняют навыки письма, так как дети используют эти шаблоны для отслеживания и окраски внутри каждого контура. В набор входят: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, пентагон, эллипс, овальные, криволинейный треугольник, трапеция, ромб и др.









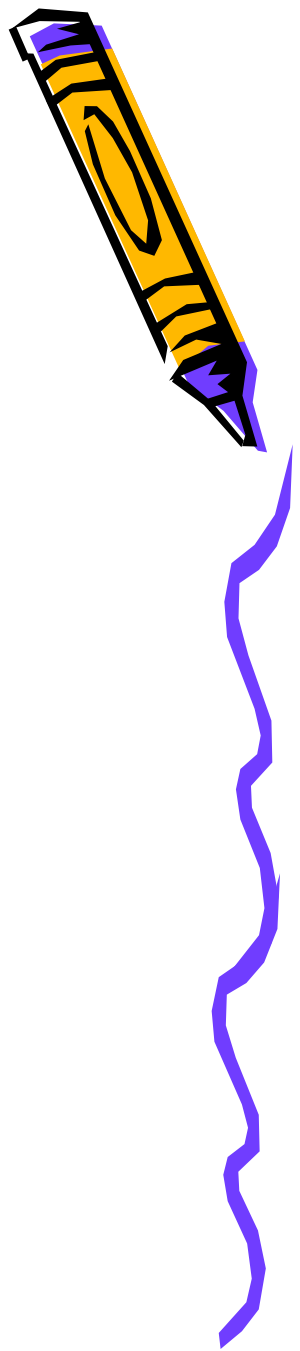






Zdroj fotografií: © <http://www.montessori.org.au/>





НАША МОНТЕССОРИ-СРЕДА



2 кабинета, 4 комнаты и более 600 разновидностей материалов для детей от до 6 лет - Центр «Радуга» обладает самой насыщенной и развивающей средой ЮВАО, что официально подтверждено Ассоциацией Монтеessori-Педагогов



©marfeta



©marfeta



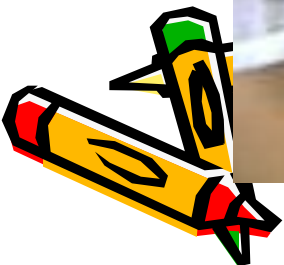
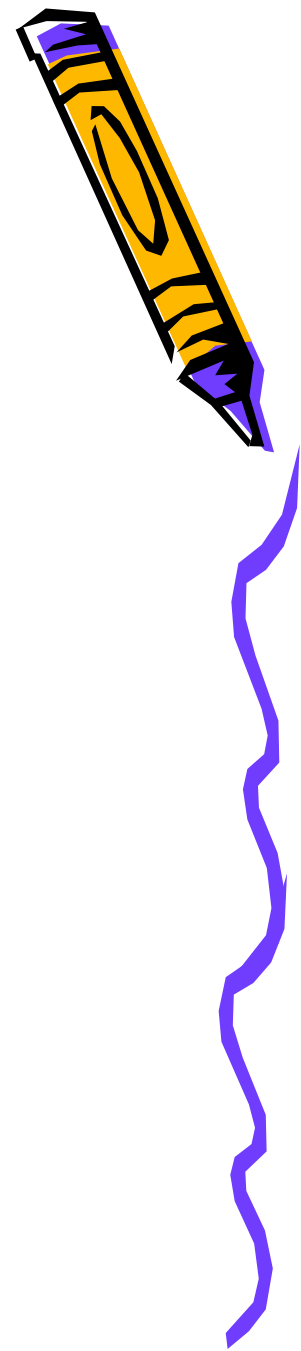
©marfeta



©marfeta



Кёпеник (Германия) Монтессори школа Freie Montessori Schule und Kinderhaus Berlin



В Нидерландах Монтессори-школа **De
Amsterdamse Montessorischool**. Это государственная школа, существует она с 1923 года. Обучение здесь платное. Большую роль в деятельности школы играет Совет родителей. В школе – 300 учеников, занимает она два здания, и оба являются архитектурными памятниками. Одно из помещений построено в 1983 году выдающимся голландским архитектором Германом Херцбергером (Herman Hertzberger) специально для нее по особому проекту. Интересным архитектурным решением помещения стали ступени в центре здания. Они превращаются в амфитеатр, холл становится сценой. На них происходит обычный учебный процесс, когда дети выбирают место для занятий и одновременно они – символ постижения знаний и динамики развития





Музей игрушек в Астрахани



**Саморазгружающаяся
грунтоотвозная шаланда**
Судно предназначено для
транспортировки грунта,
извлечённого со дна водоёма
земснарядом, в нужное место,
где оно его самостоятельно
выгружает.

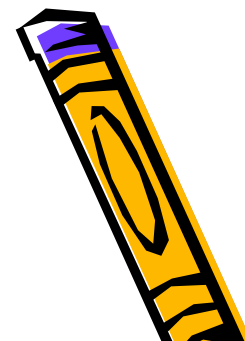
История
Музей игрушки
КНИГА
РЫВОВ
ПРЕД
НИ



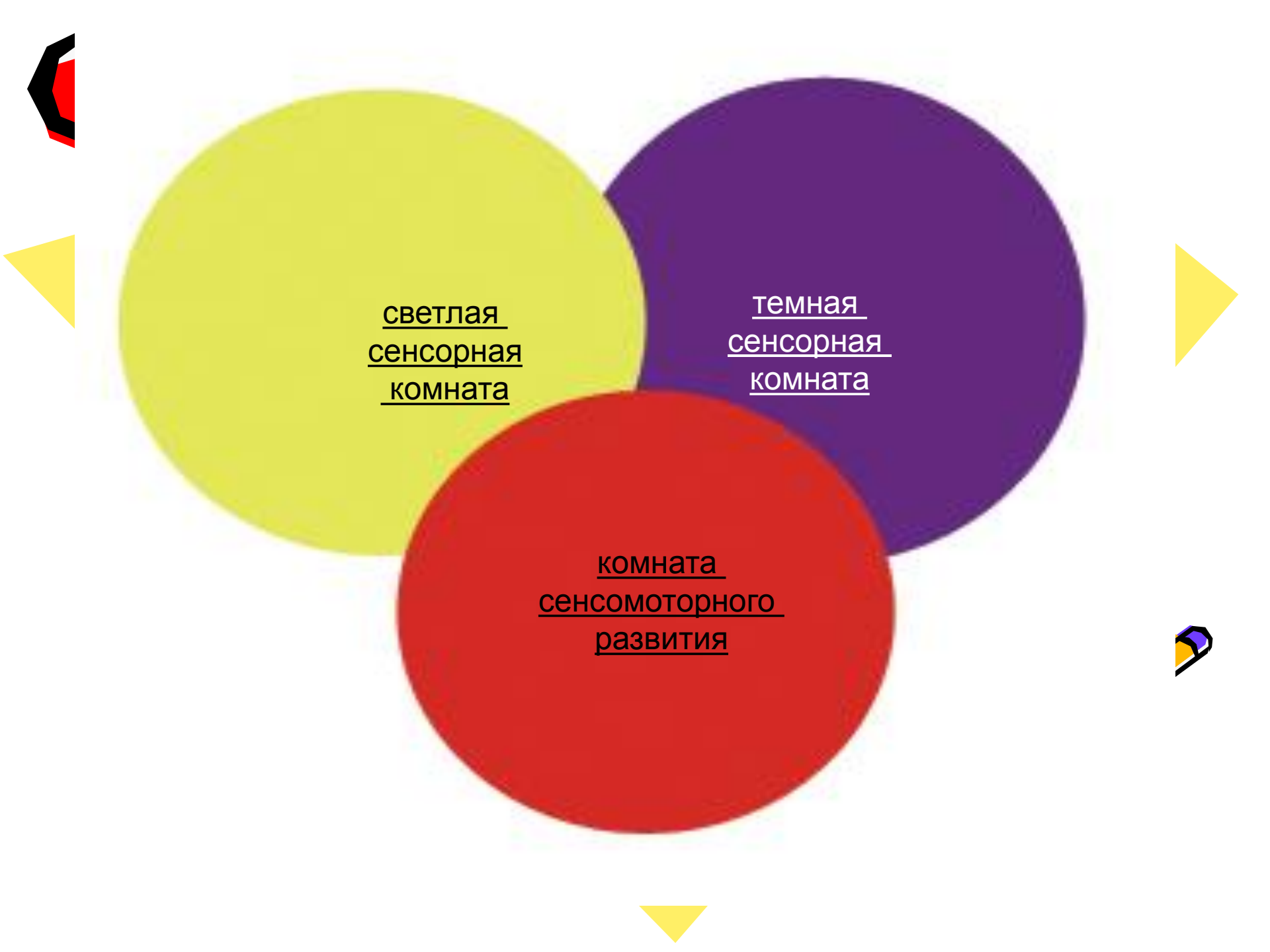
Дет. игрушки
оформлены
в 1953-1958;
дизайнер Алек-
сандр Мещеря-
ков, мастер
Людмила Тарасова
г. Астрахань 2016 г.



Выставка игрового оборудования
предприятия «АЛЬМА» (Санкт-Петербург) в
Краеведческом музее г. Астрахани







светлая
сенсорная
комната

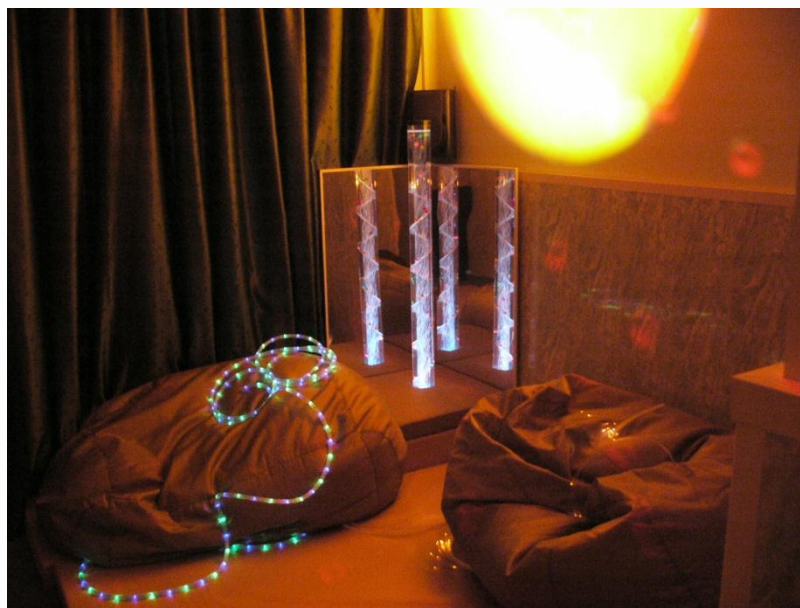
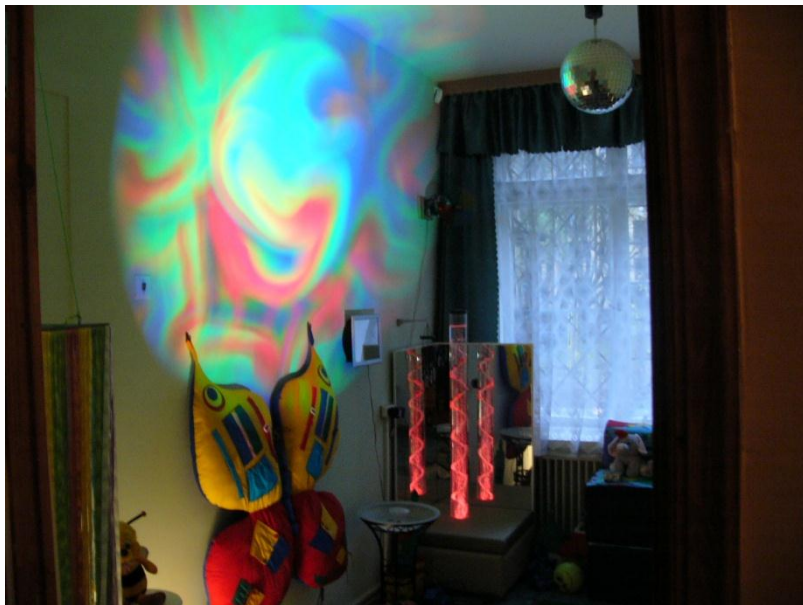
темная
сенсорная
комната

комната
сенсомоторного
развития

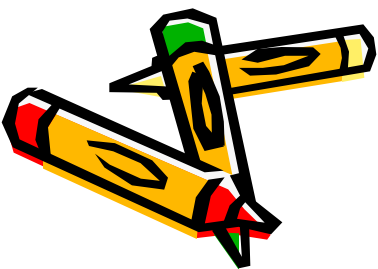
- *Темная сенсорная комната* — это особым образом организованная окружающая среда, наполненная различного рода стимуляторами. Они воздействуют на органы зрения, слуха, обоняния, осязания и др. Мягкая мебель спокойной цветовой гаммы, приглушенный свет, приятные ароматы, успокаивающая музыка — вот те характеристики сенсорной комнаты, которые помогают ребенка (подростку, взрослому) развить свои сенсорно-перцептивные способности, ощутить уют, комфорт, настроиться на позитивное восприятие и общение с окружающими его людьми.



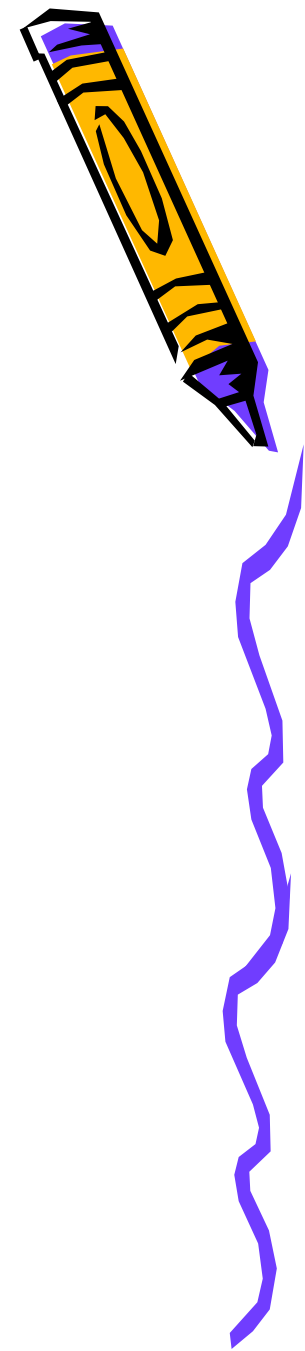
Темная сенсорная комната



Среда **темной сенсорной комнаты** определяется как *интерактивная среда*. *Интерактивность* (от англ. *interaction* — взаимодействие) — одна из значимых категорий психологии, информатики, социологии и других наук. Интерактивность — понятие, описывающее характер взаимодействия между объектами. Оно отражает многообразие взаимодействий, возникающих в различных сферах бытия (взаимодействие человека с окружающим природным и социальным миром на разных уровнях отношений). Как социальное и природное взаимодействие оно структурируется в нескольких полях: обмена информацией на вербальном и невербальном уровне, объектами, чувствами; типизацией/стандартизацией сообщений (языка, позиций взаимодействия). Интерактивность рассматривается и с позиций социальных коммуникаций. В качестве одного из определений этого термина в контексте использования его для темной сенсорной комнаты важным является понимание интерактивности как технологии виртуальной реальности.



Сенсорная комната

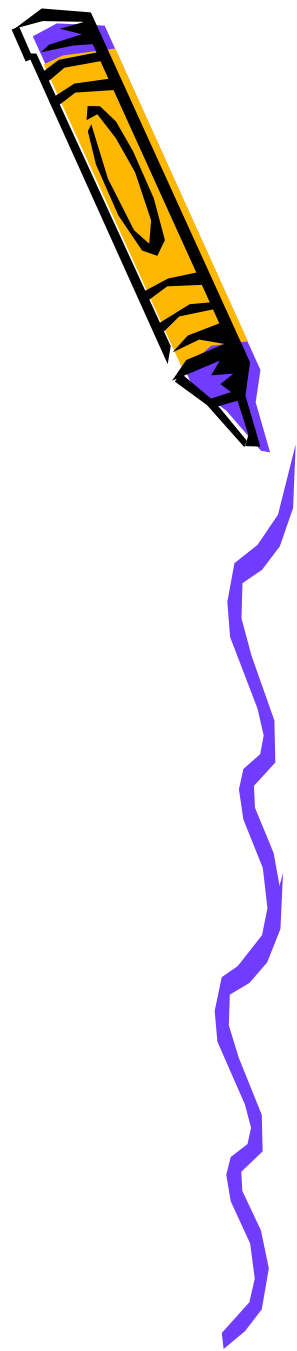


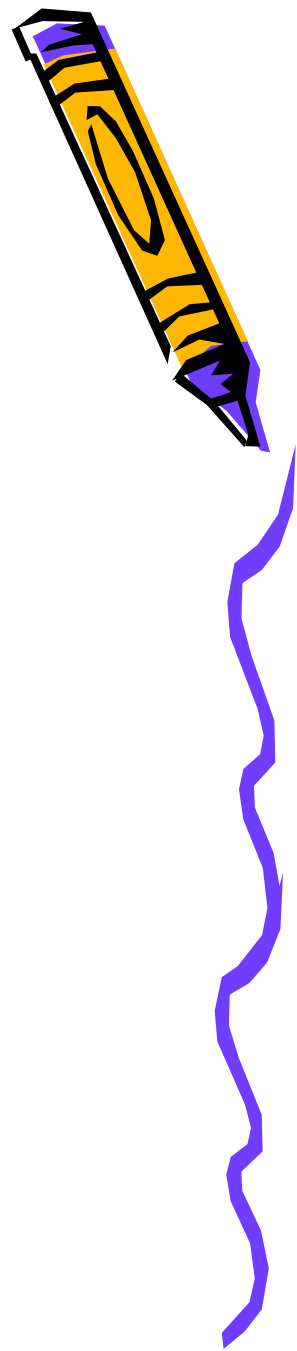
- Работа с детьми и подростками в полифункциональной интерактивной среде **темной сенсорной комнаты** проводится с учетом программных требований их основного и дополнительного образования.

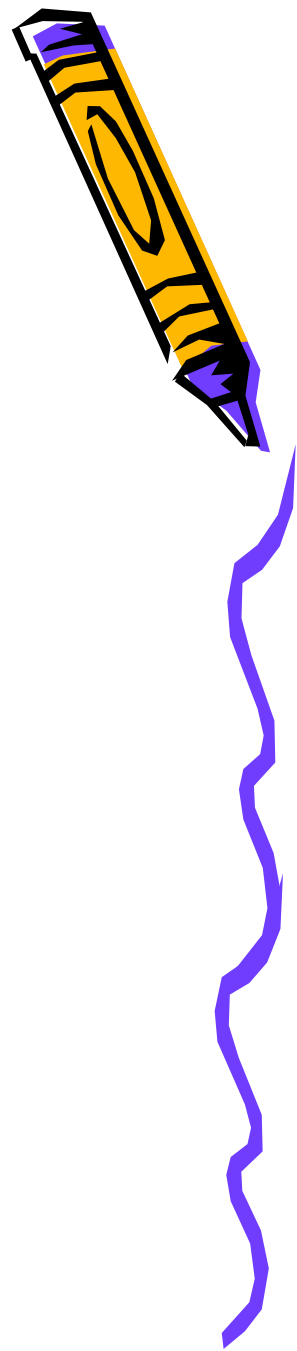
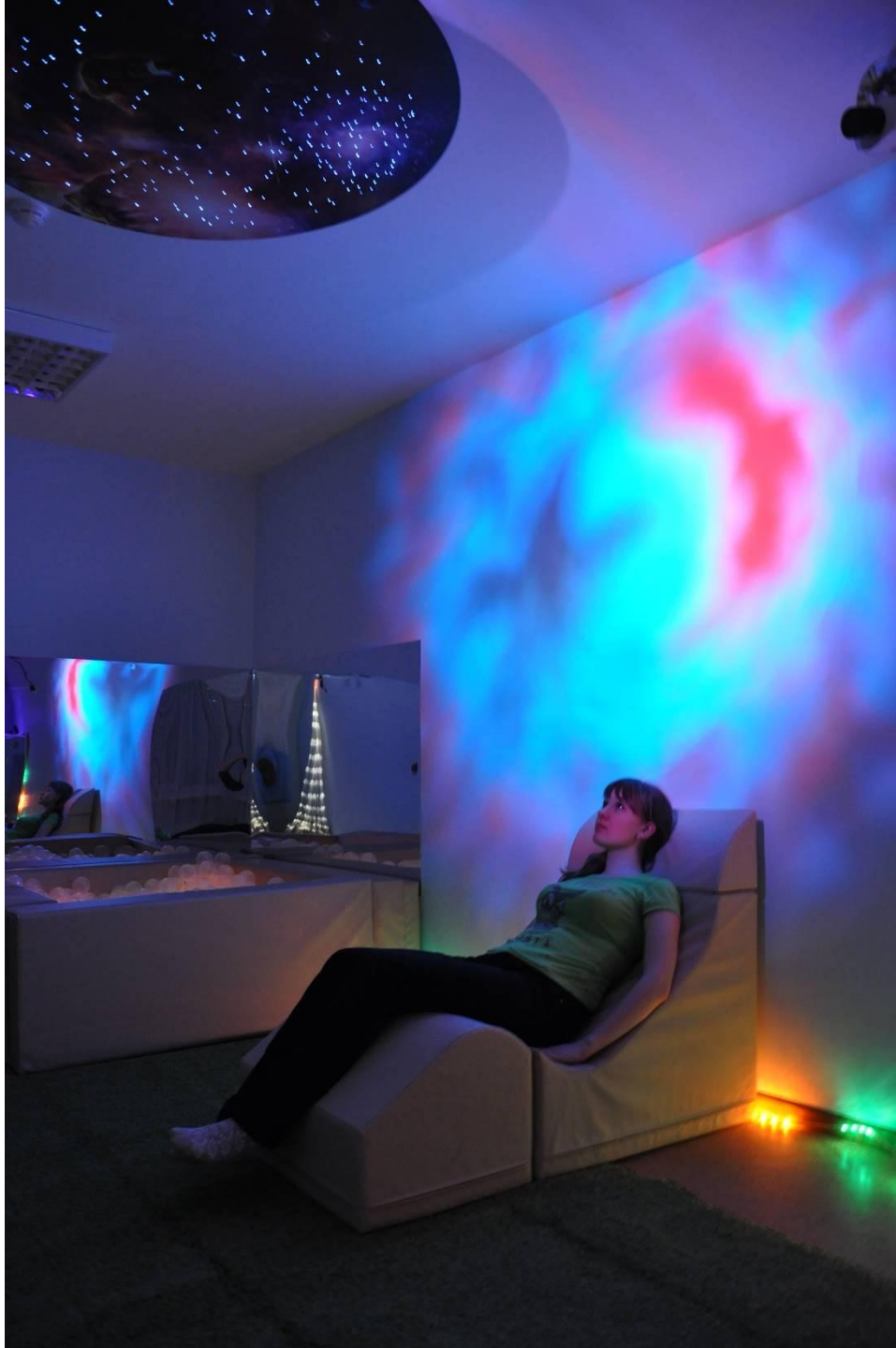
При отборе содержания для психологических, психолого-педагогических и психотерапевтических занятий с разными категориями учащихся (детей, подростков) учитываются:

- характер ведущей деятельности;
- ведущие мотивы и потребности человека в различные возрастные периоды;
- структура и степень выраженности нарушений развития и поведения;
- особенности развития интеллекта и коммуникативных навыков;
- уровень развития саморегуляции и самооценки;
- нарушения в отношениях со сверстниками;
- особенности отношений и взаимодействия в семье и социуме;
- психотравмирующие факторы среды и т. п.

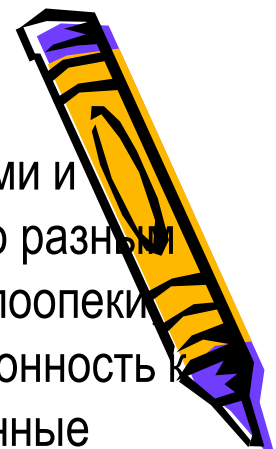




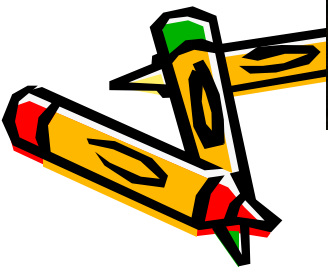
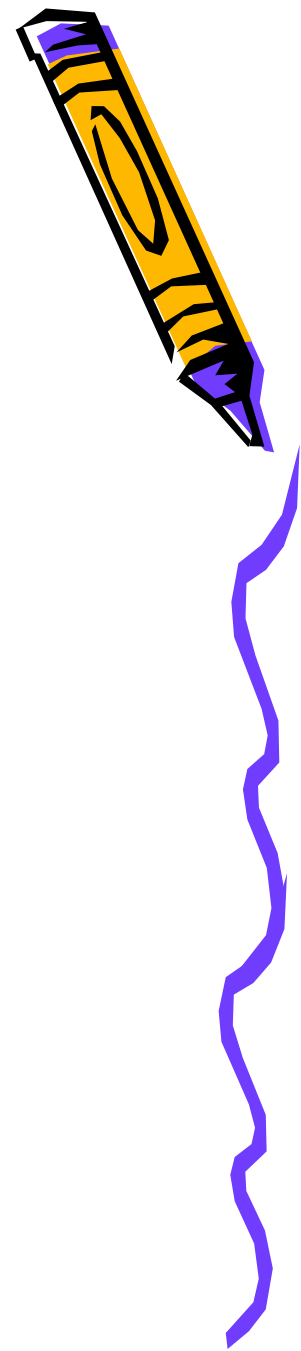
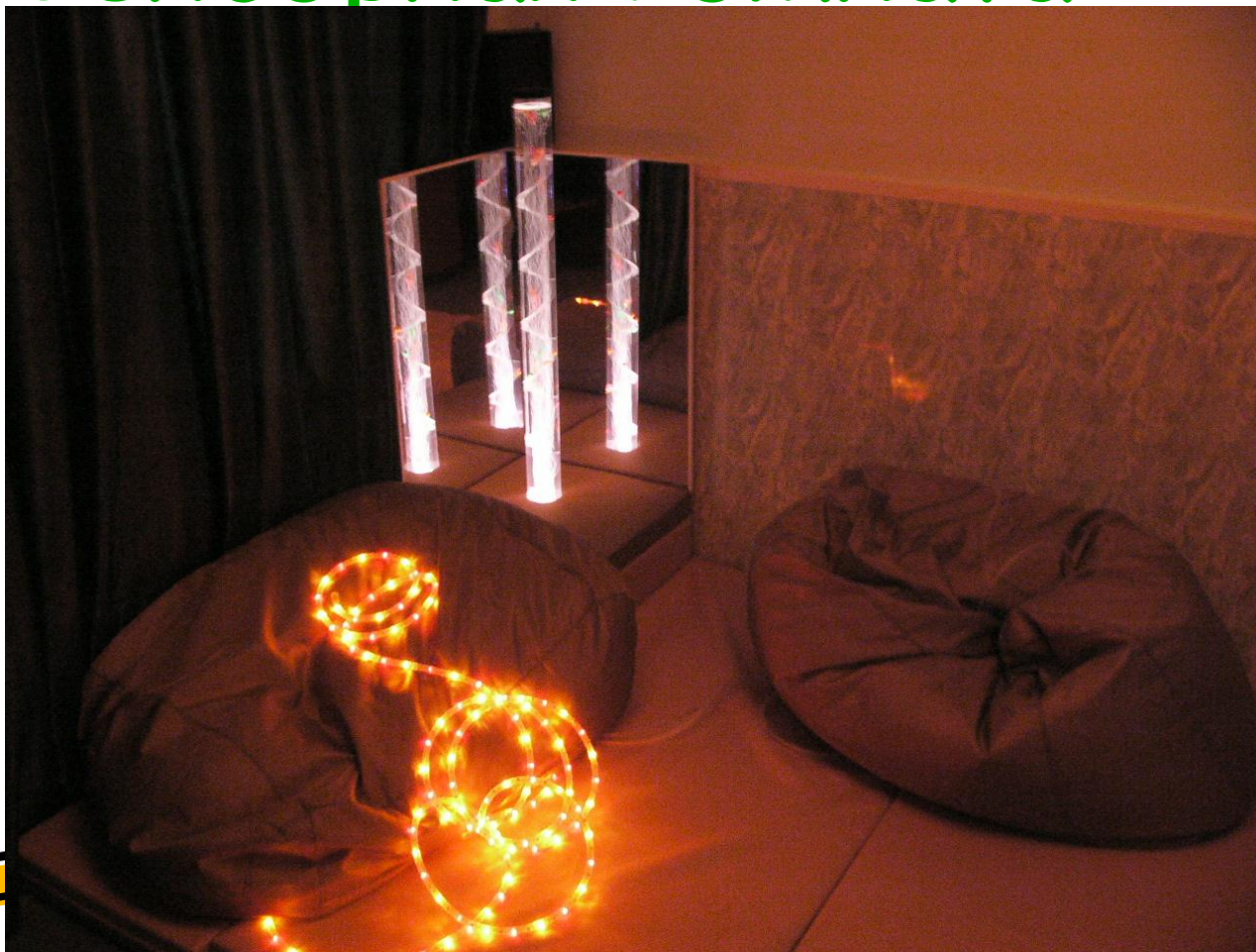




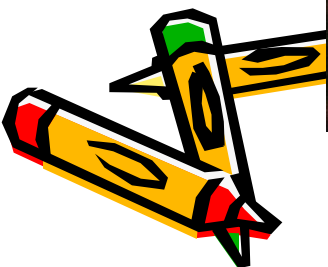
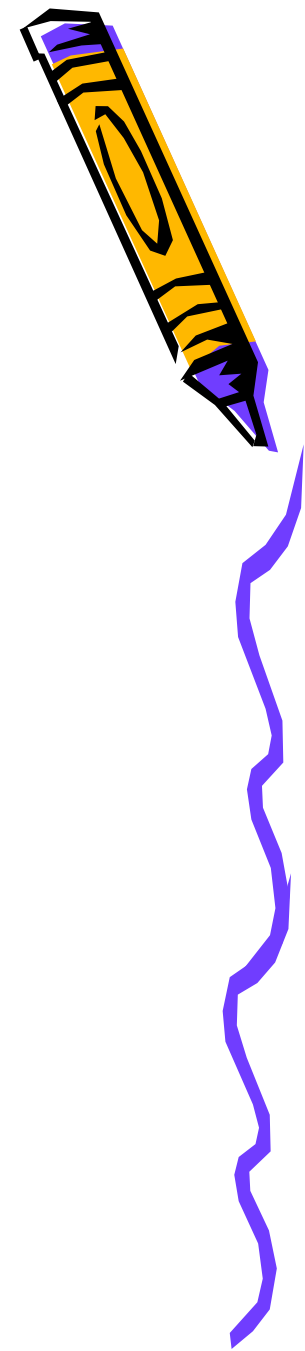
В **темной сенсорной комнате** можно эффективно работать с детьми и подростками, имеющими нарушения эмоционально-волевой сферы. По разным причинам (нарушения развития, безнадзорность, ситуация гипер- и гипопеки, невозможность проявить собственный гнев и пр.) у детей возникает склонность к разрушительным действиям, агрессивность, резкие немотивированные колебания настроения, чрезмерная робость, застенчивость, ранимость, повышенная обидчивость. У таких детей и подростков появляется эмоциональное перенапряжение. Снизить это эмоциональное перенапряжение помогают занятия в темной сенсорной комнате, поскольку ее среда вызывает у человека чувство защищенности, покоя, уверенности в себе, так как он попадает в благоприятное эмоциональное поле. Установлено, что состояние психического благополучия или, наоборот, психического расстройства человека в значительной степени зависит от тех эмоций, которые мы испытываем в конкретный момент своей жизни. Поэтому грамотно организованная интерактивная среда темной сенсорной комнаты и адекватное состоянию учащегося с ОВЗ взаимодействие со специалистом во многом способствует формированию его психического благополучия.



Сенсорная комната

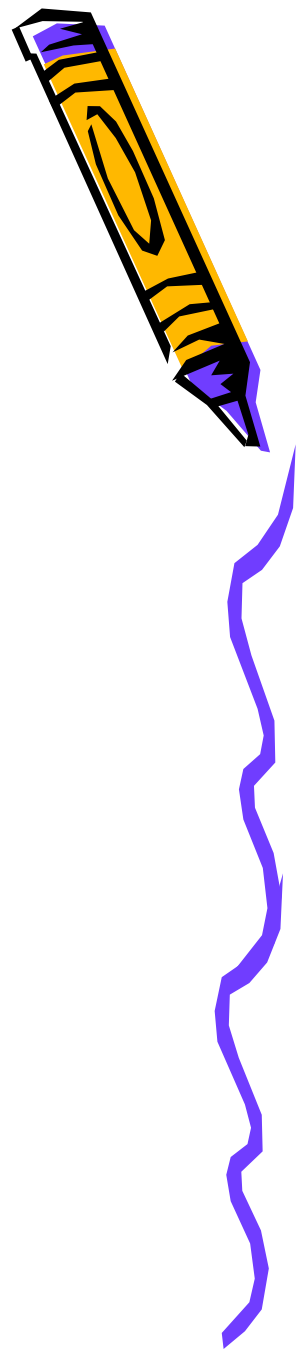
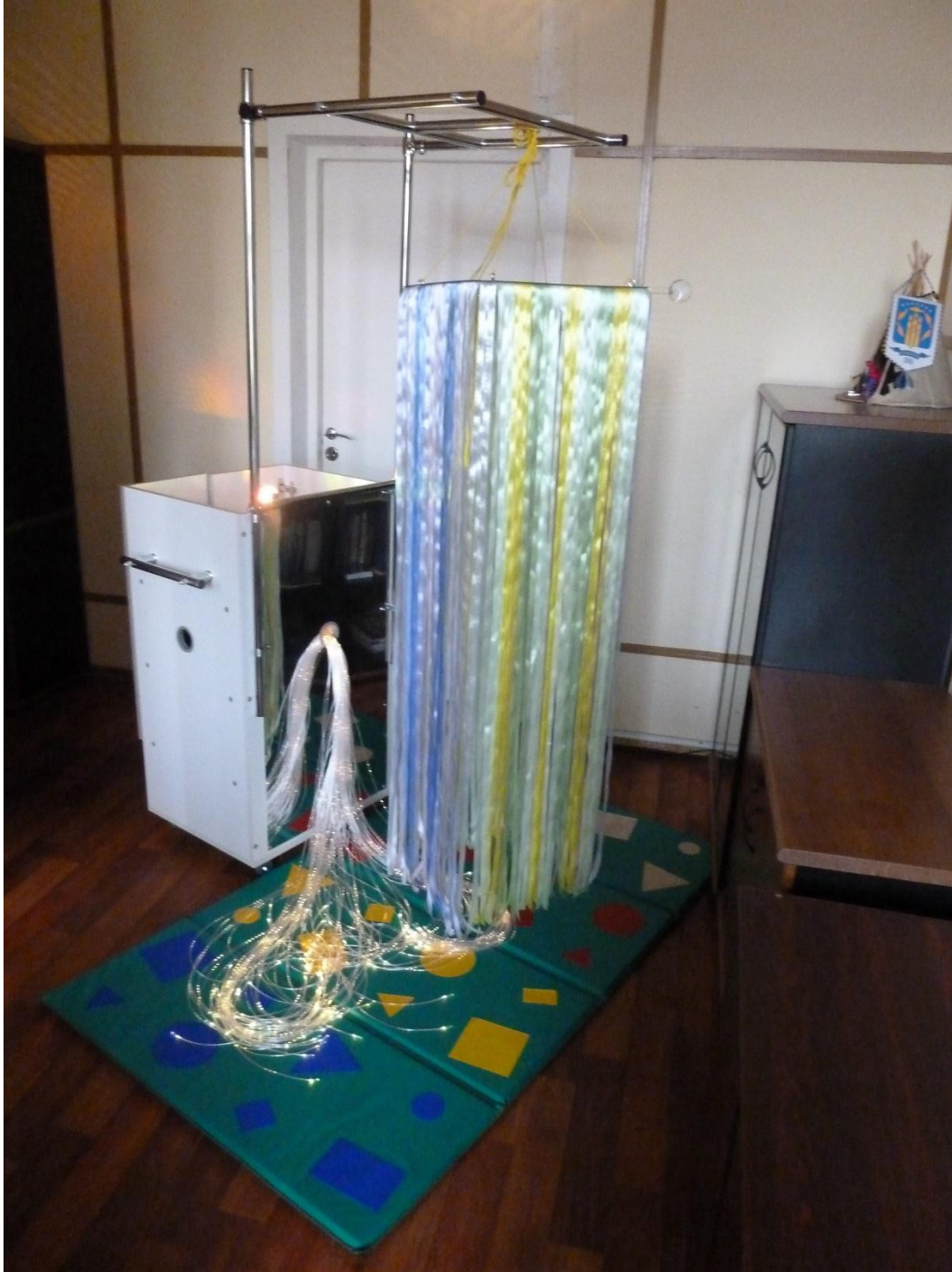


Сенсорная комната

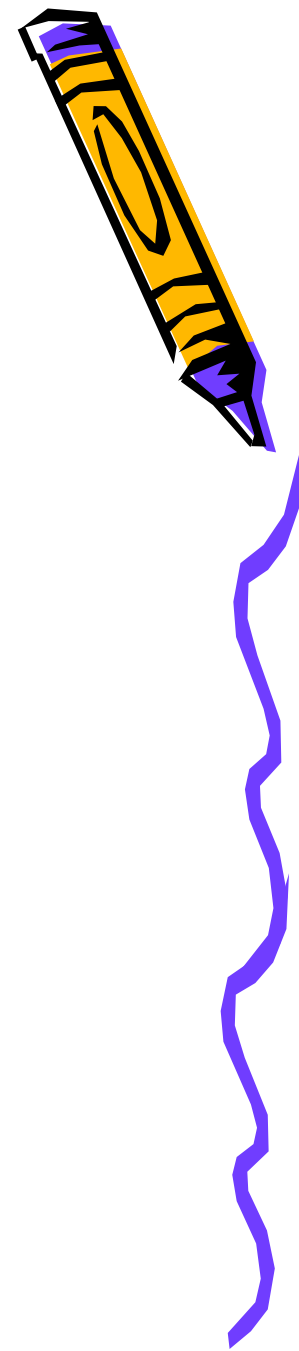


Пузырьковая колонна

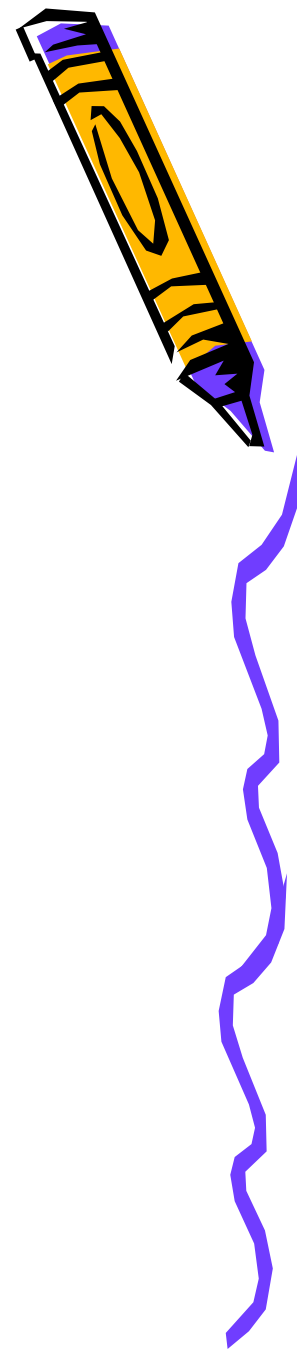




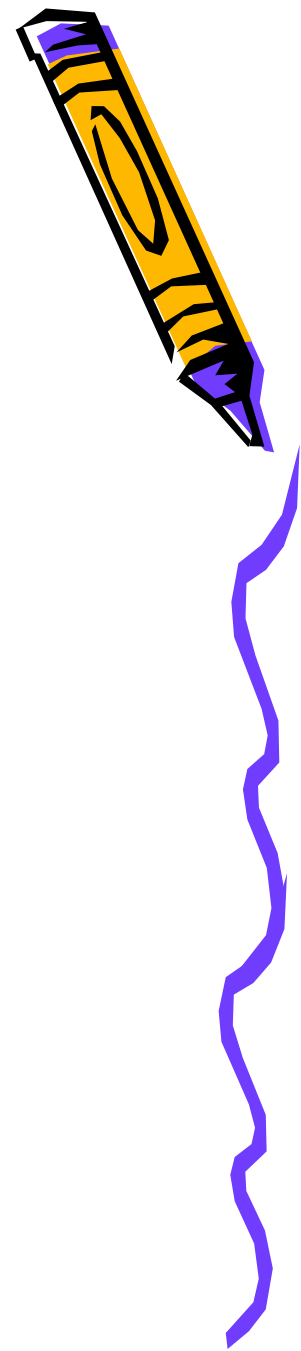
Мобильный сенсорный комплект



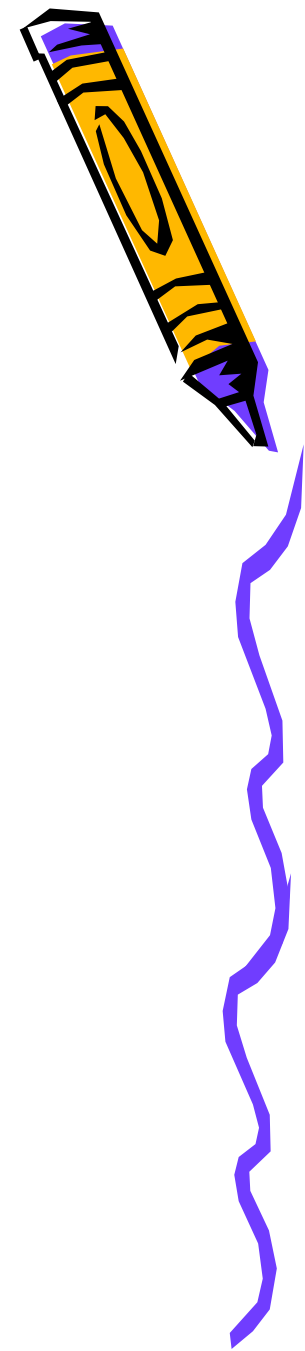
Мобильный сенсорный комплект



Мобильный сенсорный комплект



Мобильный сенсорный комплект

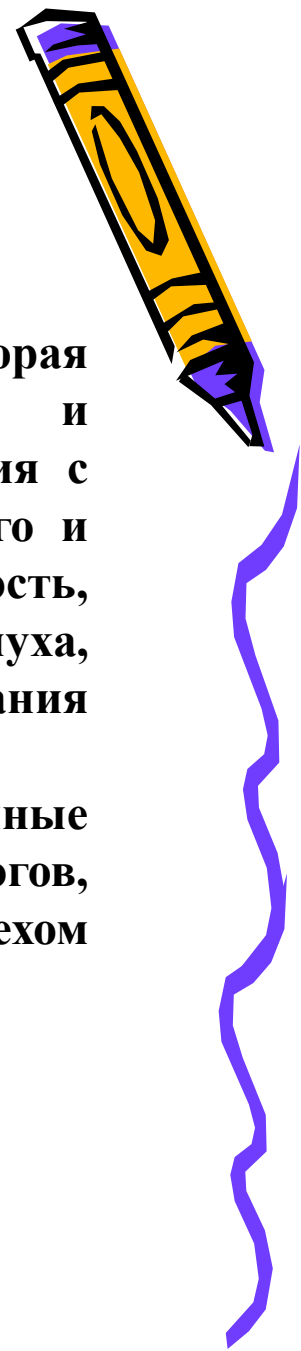


Мягкие конструкторы



Темная сенсорная комната — это пространственная среда, которая насыщена различного рода аудиальными, визуальными и тактильными стимуляторами. Адекватно дозированные занятия с людьми разного возраста с разным уровнем интеллектуального и сенсомоторного развития активизируют их деятельность, стимулируют развитие и коррекцию базовых чувств: зрения, слуха, обоняния, осязания — и создают условия для саморегулирования процессов возбуждения и торможения.

В сенсорной комнате, как правило, проводятся специализированные занятия под руководством специалистов (педагогов, психологов, врачей и др.), но, помимо этого, интерактивная среда может с успехом использоваться и для саморелаксации.

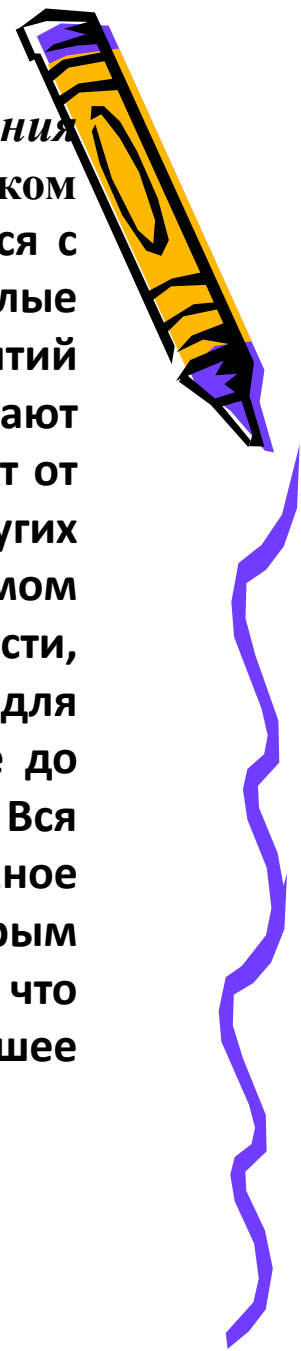


Работа в сенсорной комнате организуется в следующих направлениях:

- релаксационные тренинги для детей и взрослых, которые уменьшают тревожное состояние, снижают агрессию, обучают саморегуляции;
- использование стимулирующих упражнений, направленных на активацию и развитие у детей сенсорных функций: зрительного и слухового восприятия, осязания и пространственного восприятия;
- непосредственно общение, которое имеет огромное значение для общего психологического развития человека, развития его самооценки и становления как личности.



.....от специалистов из *Муниципального учреждения здравоохранения «Северодвинская городская детская клиническая больница»* (в авторском варианте): «... в комнатах работа кипит, спрос огромный. Занимаемся с детьми в сенсорной комнате. Большинство малышей достаточно тяжелые и как многие врачи говорят - бесперспективные, но во время занятий показывают себя с лучшей стороны и очень много выражают положительных эмоций, а мамы, видя такими малышей, даже плачут от радости. Наши сотрудники - медсестры, врачи отделения и других отделений больницы становятся как дети и раскрепощаются, в прямом смысле слова, впадают в детство и говорят только слова благодарности, так как люди давно забыли о том, что и им могут что-то сделать для души, а не только они полностью отдаются детям, мамам и работе до самозабвения, находясь в отделении порой до позднего вечера. Вся аппаратура работает безупречно. Мы и сами получаем огромное удовольствие, т.к. приходится работать с такими малышами, которым уже больше идти или ехать некуда. Поэтому, нам вдвойне приятно, что кто-то о нас помнит, заботится и надеемся на дальнейшее сотрудничество...».



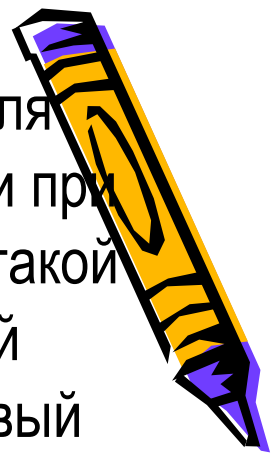


Модуль для составления программы занятий в интерактивной среде **темной сенсорной комнаты** может быть представлен следующим образом:

- адресная группа участников занятий в интерактивной среде темной сенсорной комнаты (характеристика группы);
- направления общеразвивающей, коррекционно-развивающей, лечебно-профилактической или психотерапевтической работы исходя из индивидуально-типологических особенностей каждого участника занятий или типологии группы участников занятий;
- описание оборудования и материалов для темной сенсорной комнаты в соответствии с задачами работы с адресной группой участников занятий;
- ключевые понятия, отражающие цель, содержание и специфику общеразвивающей, коррекционно-развивающей, лечебно-профилактической и психотерапевтической работы;
- игровые и психотерапевтические технологии общеразвивающей, коррекционно-развивающей, лечебно-профилактической работы с адресной группой участников занятий;
- целесообразность, структура и план занятий;
- предполагаемые достижения, прогнозируемый коррекционно-развивающий и оздоровительный эффект занятий исходя из индивидуально-типологических особенностей участников группы.



- Среда *светлой сенсорной комнаты* — это среда для взаимодействия человека с определенными модулями при дневном свете или при ярком (полном) освещении. В такой комнате представлены в определенной логической последовательности разные мягкие модули, шариковый бассейн, сенсорные (аудиовизуальные и тактильные) стимуляторы. Это оборудование позволяет в привычном для человека пространстве выполнять различные предметно-практические и игровые действия, максимально реализовать потребность в движениях и игре в приспособленной, безопасной среде. Поэтому такая среда называется «мягкой комнатой». В ней не должно быть опасных, твердых предметов, всего того, что может «сковать» движения ребенка. Светлая сенсорная комната, в отличие от темной, не приспособлена для использования светоэффектов, визуальных стимуляторов, которые дают прожектора и осветительные приборы. Их эффект пропадает при дневном или ярком электрическом свете.



«Змейка»



Сухой бассейн

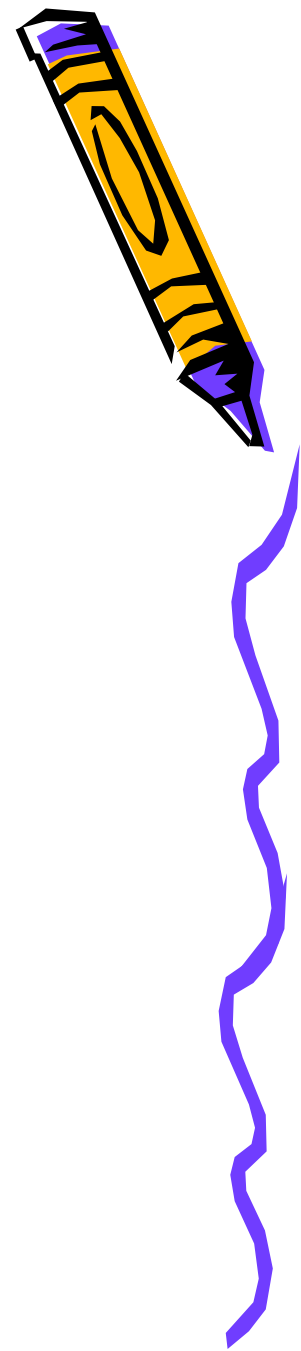


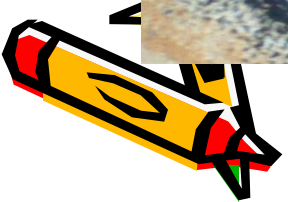
«Дидактическая черепаха»

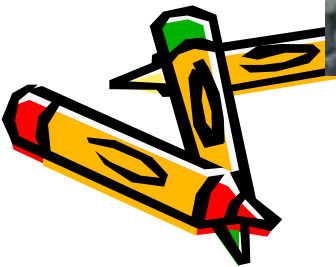




Занятие по картине

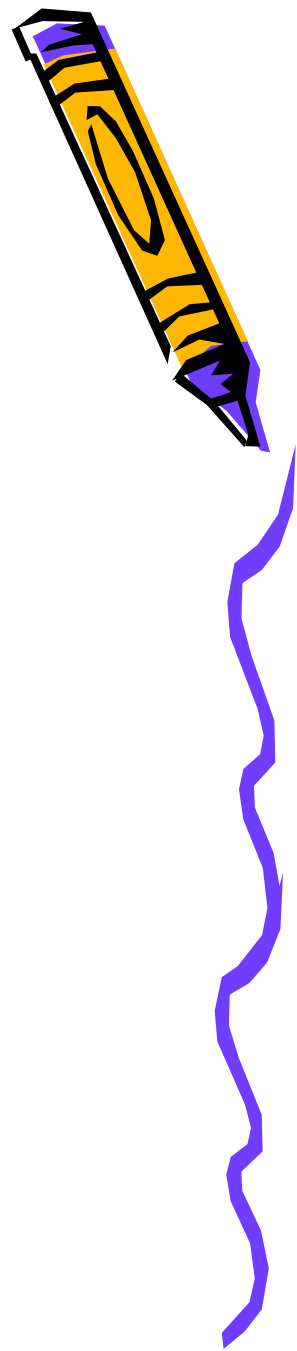






Сенсорная тропа для ног





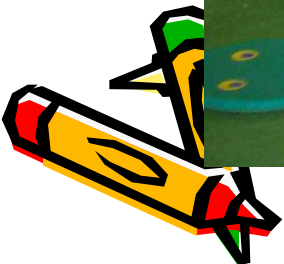
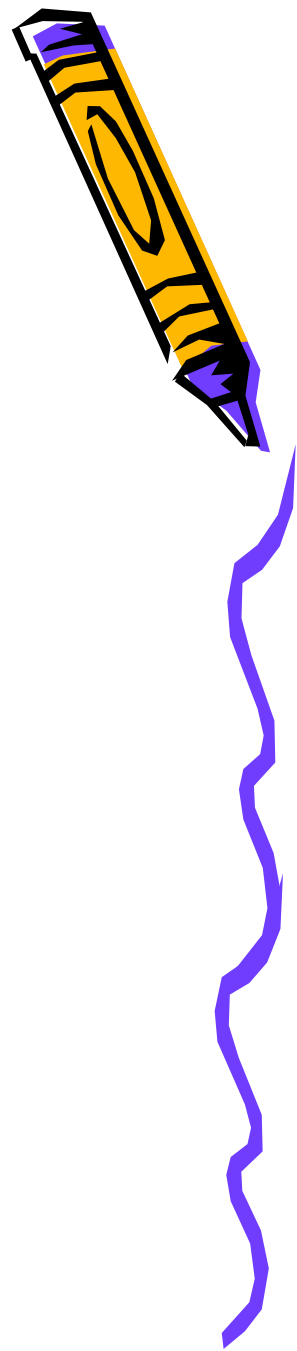
«Лента-гусеница»



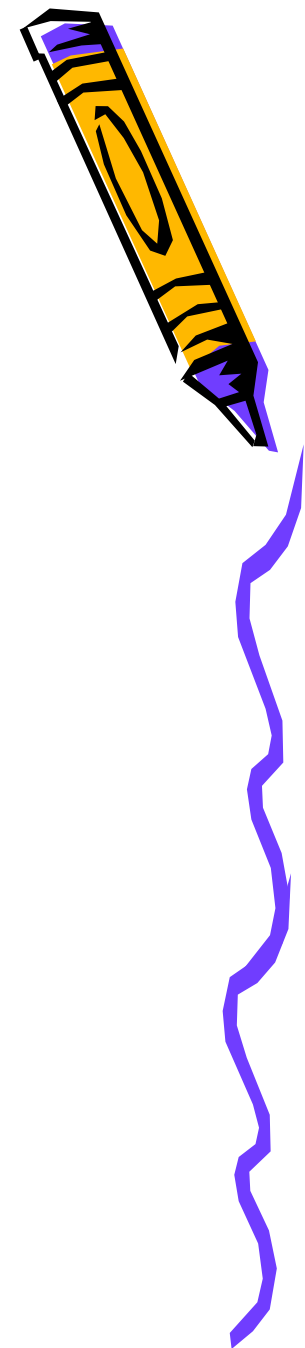
Игровой лабиринт



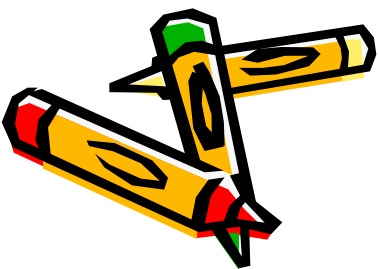
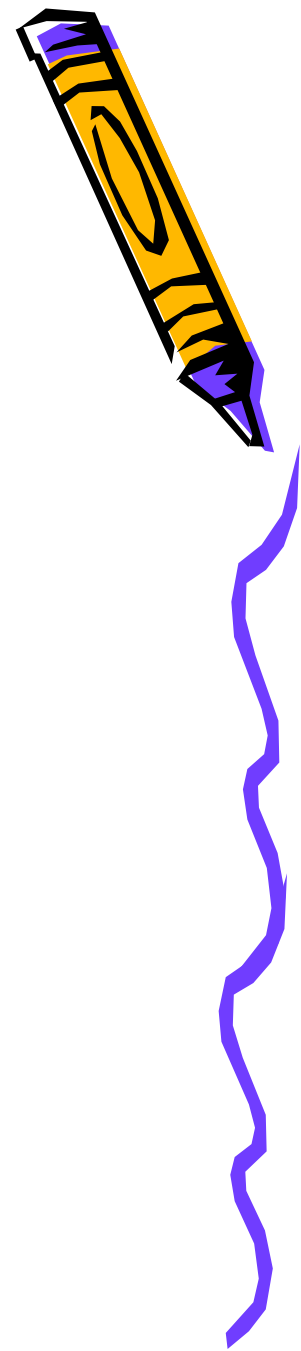
Напольная дорожка «Гусеница»



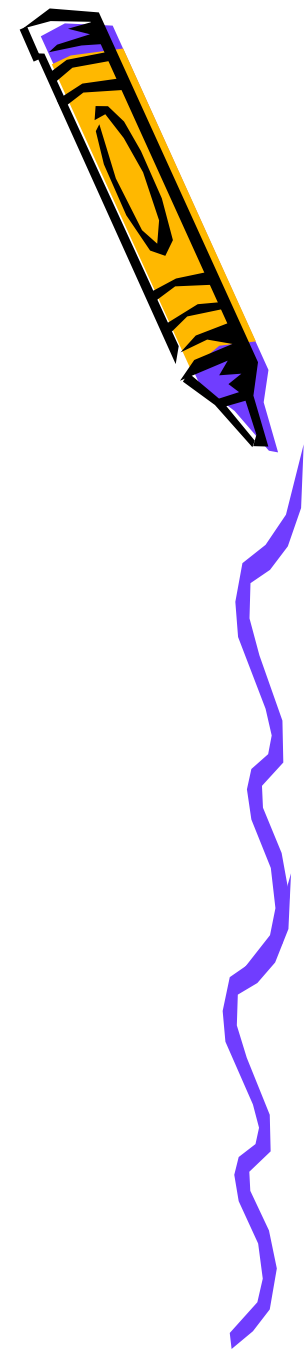
Коврик с разметками



Домик



Домик

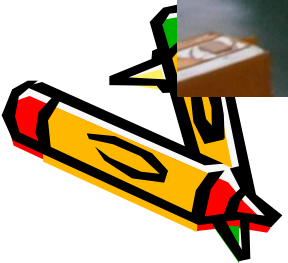


Азбука дорожного ДВИЖЕНИЯ





2014/04/28



*Петербургский опыт:
от игры к знаниям*

ДЕТСТВО БЕЗ ПОЖАРОВ

**Правила пожарной безопасности
в играх и упражнениях**



Азбука
пожарной
безопасности





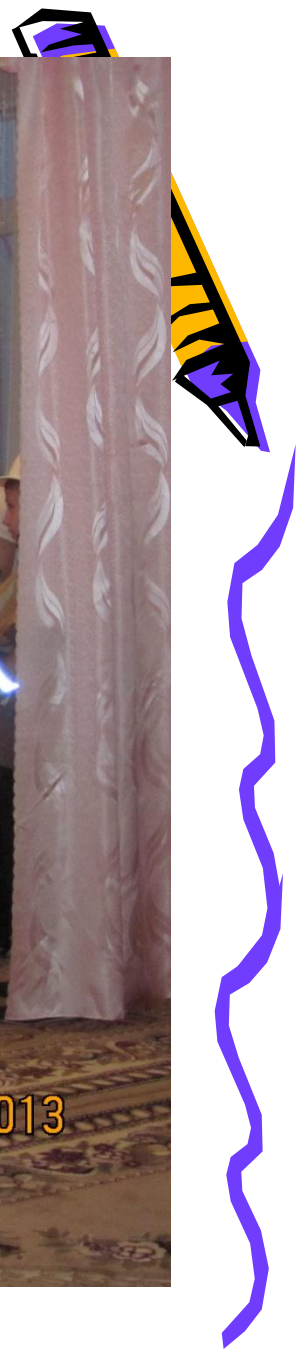


20/11/2013





20/11/2013



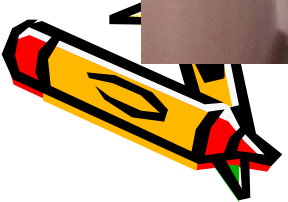


20/11/2013





20/11/2013





- Показатели общеразвивающей, а при необходимости и коррекционной, работы по обучению детей ТПБ будут гораздо выше, если при ее проведении учитывать следующие моменты:
- интегративный подход при организации занятий с детьми
- объединение воспитательных, обучающих и развивающих воздействий в ходе ознакомления детей с правилами дорожного движения;
- преемственность и усложнение игр и упражнений за счет формирования у детей взаимоконтроля и самоконтроля;
- максимальное использование игрового метода (даже если это дети школьного возраста);
- совершенствование психомоторных функций детей в играх-занятиях, на уроках, в реальных ситуациях при выполнении ПДД;
- постоянное (с учетом возраста) повышение произвольности и осознанности при выполнении правил дорожного движения в различных игровых и учебных ситуациях.



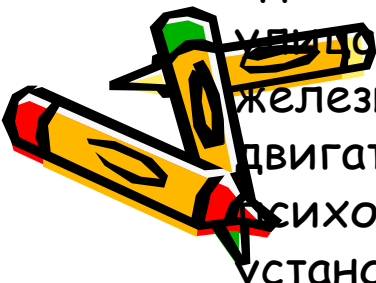
- Показатели общеразвивающей, а при необходимости и коррекционной, работы по обучению детей ТПБ будут гораздо выше, если при ее проведении учитывать следующие моменты:
- интегративный подход при организации занятий с детьми
- объединение воспитательных, обучающих и развивающих воздействий в ходе ознакомления детей с правилами дорожного движения;
- преемственность и усложнение игр и упражнений за счет формирования у детей взаимоконтроля и самоконтроля;
- максимальное использование игрового метода (даже если это дети школьного возраста);
- совершенствование психомоторных функций детей в играх-занятиях, на уроках, в реальных ситуациях при выполнении ТДД;
- постоянное (с учетом возраста) повышение произвольности и осознанности при выполнении правил дорожного движения в различных игровых и учебных ситуациях.



Педагогическая диагностика включает следующие циклы:

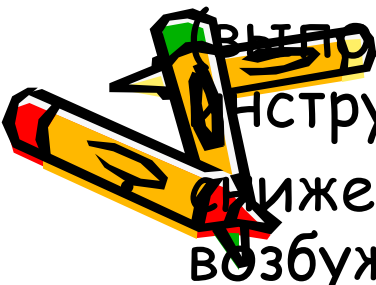


- **Информационно-знаниевый.** Его цель - выявление уровня информированности детей о правилах дорожного и железнодорожного движения, о первоначальных знаниях в этой области и способах их получения детьми.
- **Содержательно-смысловой.** Цель этого цикла - выявление поля представлений, то есть определение качественных характеристик и мотивационно-потребностных смыслов и интересов, отражающих богатство содержания, знаково-символических образов и свойств социальных представлений детей на материале ПДД.
- **Адаптационно-ориентированный.** Изучение сформированности у детей навыков ориентации в окружающей действительности, адаптационных возможностей безопасного поведения на улицах и дорогах города, вблизи железнодорожных путей, на железнодорожном транспорте, в основе которых лежат двигательные, коммуникативные, рефлексивные, психофизиологические, возрастные, личностные и социальные установки.



Направления, которые необходимо учитывать при реализации задач по сенсомоторному развитию детей с проблемами

- способность к точному управлению движениями в пространстве (чувство пространства);
- способность к реагированию (время сложной двигательной реакции);
- способность сохранять равновесие (статическая координация);
- способность к поддержанию максимально возможного темпа движений (частота движений за единицу времени);
- моторная асимметрия;
- способность к словесной регуляции движений (выполнение двигательных действий по словесной инструкции);
- движение повышенного психического возбуждения;



Образовательная деятельность с использованием игровых комплектов «Азбука дорожного движения», «Азбука железной дороги» строится, исходя из следующих педагогических ориентиров:



- обучение детей ориентировке в пространстве и познавательным действиям с материалами, необходимыми для организации игр на темы безопасности жизнедеятельности в различных ситуациях:
- реальных (на основе предметной и предметно-игровой деятельности);
- отраженных в знаках (светофор, дорожные знаки, сигнальные флаги, указатель путевого заграждения, знаки железнодорожного переезда и др.), в образных игрушках;
- условных, символических (в воображаемой игровой ситуации);
- обучение детей принятию игрового образа (роли): восприятию пространственного расположения собственного тела и ориентировке от себя в окружающем пространстве помещения (групповой комнаты, физкультурного и музыкального зала и т. п.) и игровой уличной площадке; наблюдение за тем, как педагог заменяет действия с натуральными предметами игровыми;





Образовательная деятельность с использованием игровых комплектов «Азбука дорожного движения», «Азбука железной дороги» строится, исходя из следующих педагогических ориентиров:

- обучение детей элементарным операциям внутреннего программирования с опорой на реальные действия на невербальном и вербальном уровнях:
- показ и называние картинок с изображением движущихся автомобилей, сюжетных картинок, на которых изображено поведение детей и взрослых на улице, вблизи железной дороги (правильное и неправильное) и т. д.;
- разыгрывание ситуаций, в которых необходимы звукоподражания (элементарное модулирование и интонирование речевых и неречевых звуков, имитирующих звук движения или сигнала автомобиля (электрички, поезда) звук, сопровождающий зеленый свет светофора и т. п.);
- произнесение отдельных реплик по ситуации сюжетных подвижных игр или игр с образными игрушками (отобразительные игры);

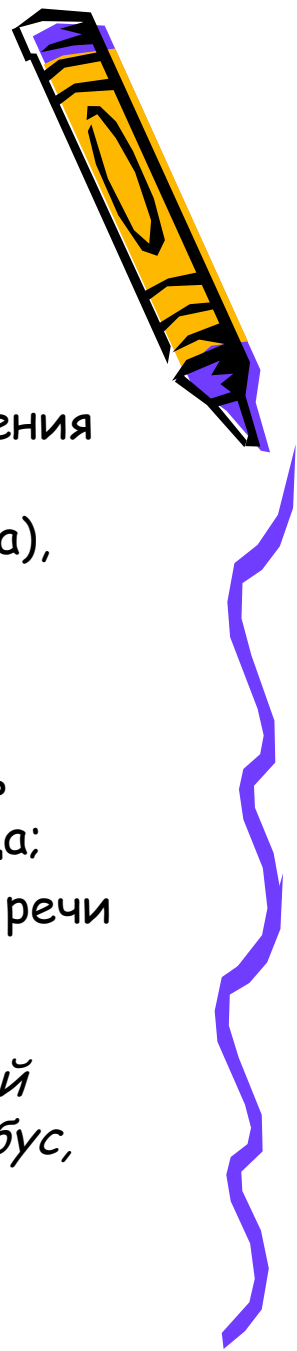




Образовательная деятельность с использованием игровых комплектов «Азбука дорожного движения», «Азбука железной дороги» строится, исходя из следующих педагогических ориентиров:

- обучение детей игровым и речевым образным действиям, которые помогают понять элементарные правила поведения (на улице, на дороге, на железнодорожном транспорте и т.п.) в процессе сюжетных подвижных игр с использованием детских игровых комплектов «Азбука дорожного движения», «Азбука железной дороги» и др.;
- развитие психомоторики детей, обуславливающей точность выполнения действий с предметами и моделями: овладение движениями, действиями с предметами, отличающимися по форме, величине, пространственному расположению, с предметами-заместителями и т. п.;





Образовательная деятельность с использованием игровых комплектов «Азбука дорожного движения», «Азбука железной дороги» строится, исходя из следующих педагогических ориентиров:

- развитие слухового внимания: определение местонахождения источника звука (звуки движущегося транспорта, сигнал автомобиля, звуковой сигнал при зеленом свете светофора), сравнение контрастных и близких по звучанию неречевых звуков, восприятие звуков различной громкости (с использованием аудиокассет с записью «Звуки улицы»);
- формирование представлений о труде взрослых: водитель автомобиля (грузового, легкового и т. п.), машинист поезда;
- обогащение словаря детей за счет расширения понимания речи (*улица, дорога, пешеход, сигнал автомобиля, сигнал светофора, сигнал поезда, пешеходный переход, железнодорожный переезд, легковой автомобиль, грузовой автомобиль, пожарная машина, трамвай, троллейбус, автобус, вагон, знаки информации: больница, детский сад и др.*);



и др.