

ЗАЯВКА
участника Межрегионального онлайн-конкурса «Веселая сова» для педагогов, обучающихся детей с ограниченными возможностями здоровья образовательных организаций юга Пермского края и Удмуртии

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Средняя общеобразовательная школа п.Прикамский (дошкольные группы п.Прикамский)

Место работы (полное наименование образовательного учреждения в соответствии с Уставом)

№	ФИО педагога	Должность	Название работы	Электронная почта	телефон
	Зверева Марина Юрьевна	инструктор по ФК	Методическая разработка: «Создание новой подвижной игры по средствам кластера, как инновационная форма взаимодействия детей ОВЗ старшего дошкольного возраста с родителями»	zverevamu@mail.ru	89222409984

Директор МБОУ СОШ п.Прикамский

Дата 16.04.2024г.

Гудкова Н.Н.



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа п. Прикамский»

Методическая разработка:

**«Создание новой подвижной игры по средствам кластера, как
инновационная форма взаимодействия детей с ОВЗ старшего
дошкольного возраста с родителями.**

Разработала: Зверева Марина Юрьевна
инструктор по ФК МБОУ СОШ п. Прикамский
(дошкольные группы п. Прикамский)
Квалификационная категория: высшая
Контактный телефон: 89222409984

Чайковский, 2024 г.

Аннотация

Методическая разработка представляет собой инновационную педагогическую технологию по созданию новой подвижной игры с использованием кластера, как одну из форм работы с родителями.

В последнее время наблюдается ухудшение здоровья дошкольников – современные дети мало двигаются, меньше играют в подвижные игры, из-за привязанности к телевизору и телефонам.

Данная инновационная технология позволяет выстроить систему взаимодействия «ДОУ - ребенок - семья», где взрослый становится для ребенка созидателем, помощником, партнером по созданию новой оригинальной подвижной игры. Такой подход позволяет активизировать двигательную активность детей с ОВЗ при непосредственном участии родителей с использованием интернет ресурсов.

Методическая разработка предназначена воспитателям и педагогам ДОУ, а также родителям детей с ОВЗ старшего дошкольного возраста.

Введение

Неблагоприятные демографические процессы в нашем обществе сопровождаются резким ухудшением состояния здоровья детей и подростков. По данным Минздрава РФ, заболеваемость детей всех возрастных групп за последние пять лет значительно возросла.

В основе причин роста уровня заболеваемости детей дошкольного возраста, является низкий иммунитет, несоблюдение режима дня, снижение двигательной активности, неконтролируемое использование различных гаджетов, социальная занятость родителей и т.д.

Родители все более и более обеспокоены тем, как, где и когда можно поддержать интерес детей к двигательной активности. В свою очередь педагоги находятся в поиске оптимальных форм взаимодействия детей и – родителей, для реализации целевых ориентиров образовательной области «Физическое развитие» в соответствии с ФГОС ДО.

В педагогической науке подвижные игры рассматривают, как важнейшее средство всестороннего развития ребенка. Подбирая подвижную игру, педагог обращается прежде всего к Федеральной образовательной программе дошкольного образования. Программные требования являются критерием для подбора народных и традиционных подвижных игр, для варьирования двигательных заданий в знакомых играх.

Планирование подвижных игр в ДОУ основывается на традиционные игры, которые были придуманы кем – то, а с учетом того, что игра – ведущая деятельность в дошкольном возрасте, на мой взгляд, необходимо детям дать возможность для большей творческой инициативы и самостоятельности в игровой деятельности. Именно инициативность и самостоятельность являются

одной из возвратных характеристик на этапе завершения дошкольного образования из целевых ориентиров ФГОС ДО.

Придумывая игру совместно со взрослым, старший дошкольник, полагаясь на свой опыт, анализирует и обобщает имеющиеся знания об объектах подвижной игры, продумывает и обговаривает правила взаимодействия с участниками игры, развивая свои коммуникативные способности. В тесном взаимодействии с родителями, между ребенком и взрослым выстраиваются партнерские творческие отношения.

Изучив опыты работ педагогов по данной теме, можно отметить, что авторы вместе с воспитанниками пытались применять творческие приемы к знакомым подвижным играм, дав возможность детям разнообразить варианты игры, правила, двигательные акты игровых объектов, изменить название игры.

Некоторые искатели создавали игры на основе картин, знакомых литературных произведений, по материалам знакомых эпизодам из жизни, сочиняли считалки, включали в игровой текст, стихи собственного сочинения. То есть творческий потенциал ребенка, имел то или иное ограничение.

В предложенной ниже методической разработке ребенку с ОВЗ вместе с родителем предлагается сделать выбор начиная от персонажей, их игровых взаимодействий, правил, штрафных санкций, названия игры и весь творческий процесс проходит вместе с родителями. Детско – родительский союз во время создания оригинальной подвижной игры находится в творческо-поисковом процессе, что в значительной степени увлекает обоих участников процесса. В итоге получается абсолютно новая, никому не знакомая игра.

Цель методической разработки создание условий для взаимодействия детей с ОВЗ и их родителей в процессе создания новой подвижной игры посредством кластера.

Задачи:

1. Привлечь родителей в образовательный процесс по созданию оригинальных подвижных игр посредством кластера.
2. Способствовать проявлению творческой инициативы в игровой деятельности.
3. Воспитывать смелость в презентации игрового материала сверстникам.

Ожидаемые результаты: родители совместно с детьми ОВЗ приняли активное участие в создании новой подвижной игры, проявили творческий подход к созданию игры.

Основная часть

Этапы работы:

1 этап – подготовительный

- 1) Подготовка и представление видеоролика для родителей, содержащего в себе кластер и рекомендации по созданию новой

подвижной игры. Материал выкладывается в родительскую группу (Приложение 1,2)

2 этап – практический

- 1) Родители создают вместе с детьми видеопрезентацию подвижной игры.
- 2) Представляют игру в родительской группе (Приложение 3).
- 3) На занятиях по физическому воспитанию включаются, новые подвижные игры, созданные родителями и детьми (Приложение 4).

Заключение

По итогам проведенной работы можно сделать следующие выводы, данная форма работы с родителями способствовала активному взаимодействию ДООУ и семьи. 58% семей приняли активное участие в создании новой подвижной игры, что способствовало гармонизация детско-родительских отношений, родители стали больше внимание уделять двигательной активности детей, здоровому образу жизни.

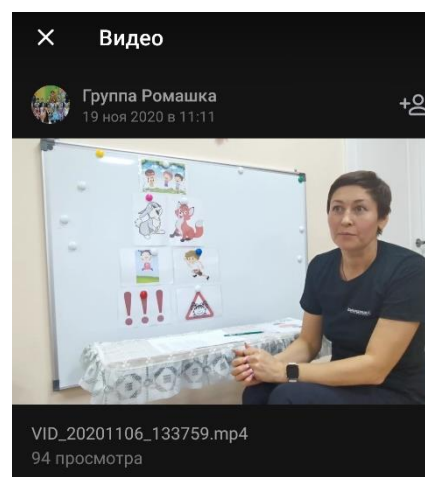
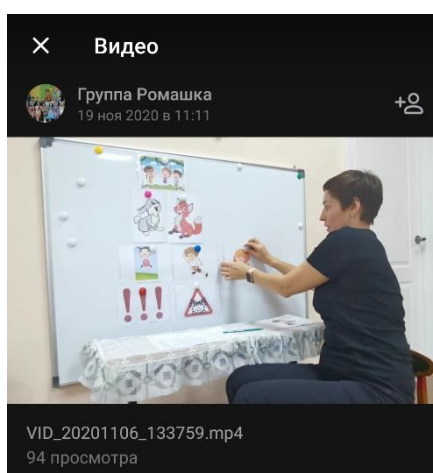
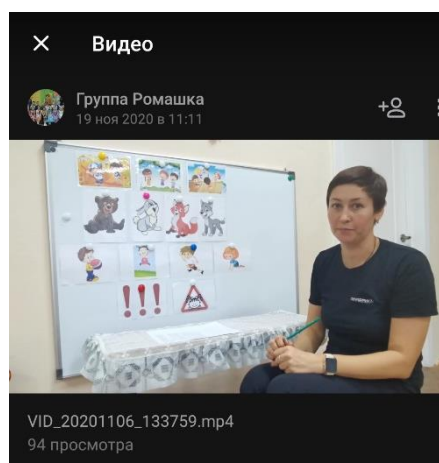
Новые игры были успешно представлены воспитанниками в непосредственной образовательной деятельности по ФК, одnogруппники с удовольствием включались в игровую деятельность. Многие авторы новых игр изъявили желание научить новым играм своих друзей и ребят из других групп детского сада.

Таким образом, данную форму работы можно использовать как с родителями, так и педагогами, усложняя или меняя правила, содержание, персонажей, спортивный инвентарь, место проведения игры и т.д. Применение кластера возможно и в других образовательных областях, а также непосредственной образовательной и досуговой деятельности.

Список использованных источников.

1. Абранян, Л.А. Игра дошкольника / Л.А. Абранян. – М.: 2000.– 176 с.
2. Берн Э. Л. Игры, в которые играют люди. Л.: Лениздат, 1992.
3. Владимирова, Н. А. Подвижная игра как средство гармоничного развития ребенка / Н. А. Владимирова, Н. В. Емельянова. — Текст: непосредственный // Вопросы дошкольной педагогики. — 2018. — № 3 (13). — С. 100-101. — URL:
4. Галигузова Л. Н. Развитие игровой деятельности. Игры и занятия с детьми 1–3 лет. — Мозаика-Синтез, 2008.
5. Николаева, Л. Ю. Игровая деятельность дошкольников / Л. Ю. Николаева, Е. А. Николаева. — Текст: непосредственный // Образование и воспитание. — 2016. — № 2 (7). — С. 25-29. — URL:

Приложение 1



Содержание кластера и видеоинструкция к нему:

Уважаемые родители и дорогие ребята, я уверена, что вы все любите играть, и знаете много разных подвижных игр. А сейчас предлагаю вам поучаствовать в создании совсем новой подвижной игры, игры в которую еще никто и никогда не играл. Итак, начинаем:

1. Участникам предлагается выбрать вид игры:
игра с одним победителем, игра с выбыванием, командная игра.



2. Следующий этап определяем участников - персонажей игры:



3. Соответственно выбранным персонажем находим характерный им вид движений:



4. Продумываем правила новой подвижной игры и штрафные санкции проигравшим игрокам и нарушителям.



5. Продумывание названия подвижной игры.

Схема кластера



Примерный вариант подвижной игры «Ловкие зайцы и быстрая лиса»



Игра с выбыванием, из группы играющих выбирается быстрая лиса, остальные изображают зайцев, которые прыгаю на полянке. Лиса находится на противоположной стороне в домике. По сигналу лисичка выбегает из домика, и ловит зайчиков. Пойманные зайцы выбывают из игры. Игра продолжается до последнего зайчика.

Правила игры:

1. Лисичка догоняет зайчиков только по сигналу.
2. Зайчики не поддаются лисе.
3. Зайцы бегают, врасыпную не наталкиваясь
4. Не попавшейся зайчик – становится лисой.

Штрафные санкции:

Проигравшие приседают 5 раз.

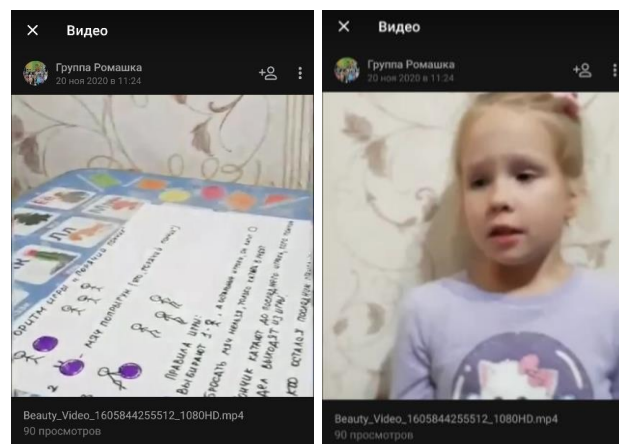
Видеопрезентация подвижных игр

Подвижная игра «Горячий пончик»

Авторы игры - семья Ивановой Кати.

Описание игры.

Игра на выбывание - дети выбирают ведущего. В руках у ведущего находится «горячий пончик» – мяч прыгун. Дети расположены врассыпную на спортивной площадке. Ведущий катает «горячий пончик», пытаясь задеть играющих, кого задел мяч, выбывает. Игра продолжается до последнего игрока.



Подвижная игра «Пчелы и цветочки»

Авторы игры – семья Додонова Миши.

Описание игры.

Командная игра. Игроки делятся на пчел и цветы. Цветы стоят врассыпную на площадке. Пчелы стоят углу игрового места, изображая улей, и произносят слова, вращаясь вокруг себя:

Пчелы, пчелы жужжали.

Вдруг цветочки увидели,

Полетели, полетели,

На цветочки дружно сели.

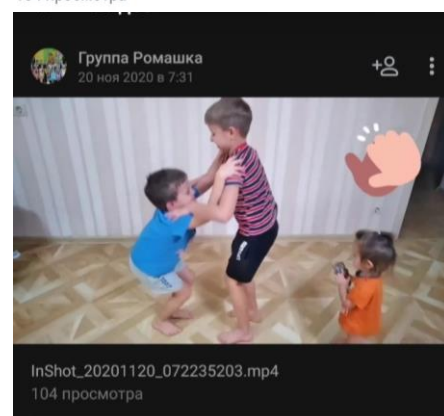
После этих слов, пчелы летят и выбирают себе цветочек – берут его за руки, а кому не хватило цветка, тот выбывает из игры.

Игрок кому не хватило цветочка, выбирает себе любого игрока и выполняют приседания в парах. После игроки меняются – пчелы становятся цветами, а цветы – пчелами.

Игра от Миши 🐝



InShot_20201120_072235203.mp4
104 просмотра



InShot_20201120_072235203.mp4
104 просмотра

Приложение 4

Фотографии детей, играющих в подвижные игры.

«Пчелы и цветочки».



«Горячий пончик».



«Кот и мыши».



«Скучно, скучно так сидеть»

