

старшего дошкольного возраста была разработана и проведена совместно с родителями квест-игра по сказке С.Я. Маршака «Двенадцать месяцев». Легенда игры состояла в том, что злая мачеха спрянула подснежники, подаренные месяцем Апрелем, а девочка ищет их по всем временам года для того, чтобы вернуться домой. Дети совместно с родителями помогают девочке в поисковой деятельности составить «Цветок года», лепестки которого находят при выполнении заданий маршрутного листа. В ходе игры педагоги смогли определить уровень знаний детей безопасного поведения в природе в разные времена года, умения самостоятельно пользоваться полученными знаниями и умениями в решении проблемных ситуаций. Также, игра способствовала расширению социального опыта детей, формированию умения работать в коллективе, воспитанию уважения к труду работников пожарной службы. В данном мероприятии активное участие принимали родители воспитанников, которые составляли личные правила поведения в природе на основе своего жизненного опыта и наблюдений.

В проекте: «Использование интерактивной игры в повышении мотивации к формированию ЗОЖ воспитанников» были использованы игровые технологии, нацеленные на формирование и закрепление здоровых привычек у обучающихся. Разработаны карточки дидактических и сюжетно-ролевых игр, краткосрочных проектов, игр для мультимедиа. Для родителей разработан материал и рекомендации по его использованию в семье.

В проекте «Пой, российская семья» использована педагогическая технология по приобщению детей дошкольного возраста и родителей к певческой культуре народов России, ориентированная на развитие внутренних ресурсов сплочения семьи в процессе совместного пения, направлена на формирование у детей и их родителей потребности в духовной составляющей здоровом образе жизни. Музыкальные руководители, воспитатели проводят все мероприятия совместно с семьей в формах: мастер-класса, фестивалей, семейного клуба. Присутствуют дети в возрасте от 6 месяцев до 18 лет, бабушки и дедушки и близкие родственники. Разработаны сценарии мастер-классов: «С папой и мамой петь здорово», «Раз словечко, два словечко – маме песенку пою». Проведены фестивали: «Память сердца», «Моя Родина – моя Россия»; встречи «Семейного клуба» – «Приди весна с песней веселой», «Широкая Масленица» по календарным датам. Для детей изготовлена серия альбомов «Хорошичок – здоровичок, Лепбук» где дети совместно с родителями отмечают свои впечатления об участии в мероприятиях.

Результаты работы над проектом показывают, что показатель низкого уровня в формировании привычек к здоровому образу жизни детей уменьшился на 14%, а показатель высокого уровня увеличился

на 24 % в сравнении с 2014-15 учебным годом.

Педагогами творческой группы выделены следующие критерии оценки эффективности взаимодействия ДОУ с семьей по формированию здорового образа жизни:

- повышение качества показателя уровня развития воспитанников в сформированности элементарных правил здорового образа жизни обучающихся;
- низкий уровень заболеваемости детей ДОУ;
- включенность участников образовательного процесса в инновационную деятельность;
- повышение квалификации педагогов, участие в конкурсах, фестивалях педагогов, детей, родителей;
- удовлетворенность инновационной деятельностью участников проекта.

Участниками инновационного проекта в рамках ДОУ проведены педсоветы, семинары-практикумы, открытые мероприятия, мастер-классы на темы: с участием родителей (законных представителей) воспитанников.

В заключительном этапе работы с февраля по июль 2017 года перед рабочей группой педагогов поставлена следующая задача:

- оценить эффективность реализации проектов в решении проблемы формирования ценностного отношения к здоровому образу жизни обучающихся во взаимодействии с семьей.

А.В. Строганова

ОПЫТ СОЗДАНИЯ ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ ДЛЯ ВНЕДРЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ В.В. ВОСКОБОВИЧА «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»

Многим педагогам имя Вячеслава Воскобовича известно довольно хорошо, его развивающие игры уже давно (с начала 90-х гг.) широко используются в дошкольных учреждениях, привлекая педагогов своей многовариантностью игровых упражнений и оригинальностью решений. Первыми играми были: «Геокоонт» (дощечка с гвоздиками), «Игровой квадрат» («Квадрат Воскобовича»), «Складушки». Позднее, с 1998 года, разрозненные игры начинают составлять единую технологию интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры», ведь развивающий эффект будет значительно выше, если используется в системе, а занимательность условного игрового сюжета активизирует психические процессы и функции ребенка.

Данная технология получила широкое всероссийское признание