

Технология просветительской деятельности с семьями воспитанников «Родительский маркет»

Цель родительского маркета

Цель родительского маркета - вовлечь родителей в совместную деятельность с детьми, чтобы формировать у дошкольника самостоятельность, а у родителей - практический опыт в воспитании и обучении ребенка. На мероприятиях педагоги вовлекают родителей и детей в живые активности, общение и продуктивную деятельность. С помощью такой формы педагоги формируют у детей и взрослых традиционные семейные ценности, просвещают родителей в вопросах воспитания детей.

Технология «Родительский маркет» универсальна. Любое дошкольное образовательное учреждение, которое работает с семьями, может использовать ее в работе.

Этапы подготовки

«Родительские маркеты» проводятся ежеквартально с учетом мероприятий годового плана работы ДОО. Родители с детьми принимают участие в различных мастер-классах от педагогов детского сада по созданию какого-либо продукта деятельности. Подготовка к мероприятиям маркета проходит в пять этапов.

Этапы подготовки «Родительского маркета»

Этап	Содержание
Продумывание темы	Темы маркета педагоги продумывают исходя от тематического планирования или предстоящего события. Мастер - классы для детей и взрослых педагоги готовят с учетом темы «Родительского маркета» и доступности для детей и родителей.
Сбор мастер - классов от педагогов согласно тематике	Подготовка единого плана мероприятий с мастер - классами от педагогов и воспитателей всех возрастных групп.
Подготовка материалов,	Оборудование: столы, стулья, спортивный или музыкальный инвентарь, возможно робототехническое оборудование, заготовки для ручного труда. В

оборудования и места	холодное время года мастер-классы педагоги проводят в помещениях ДОО. Для этого подготавливают специализированные кабинеты. В теплое время мероприятия проводятся на прогулочных участках.
Подготовка рекламы для родителей о предстоящем «Родительском маркете»	Информирование семей о предстоящих мероприятиях маркета на информационных стендах и официальном сайте ДОО.
Подготовка маршрутных листов с перечнем мастер - классов	Маршрутные листы - листы, с помощью которых семьи могут вместе с ребенком выбирать мастер-класс по желанию. Для этого в листах необходимо зафиксировать перечень мастер-классов, которые будут проходить в конкретный день, время проведения и место.

Содержание практики

На выбор родителей и детей в день «Родительского маркета» может быть представлено до 15 мастер-классов разной направленности и тематики. Задача каждого мастер-класса - создать в ДОО условия для гармонизации детско-родительских отношений. Например, родители вместе с детьми делают пиццу из пластмассовых деталей, сервируют стол, работают с выжигателем или изготавливают брошь из фоамирана. Такие мероприятия способствуют эмоционально-положительному настрою как взрослых, так и детей.

На родительском маркете педагоги подсказывают и показывают родителям, чем можно заниматься всей семьей. Также на мероприятиях практики родители узнают, как вместе с ребенком провести время продуктивно и активно. Например, вовлекать дошкольника в совместные семейные игры и эксперименты. В рамках родительского маркета педагоги знакомят родителей с семейными играми и экспериментами.

Тема «Игродвиж»

Игра «Удочка»

Все игроки - «рыбки» - выстраиваются в круг, в центре которого находится «рыбак» со шнуром в руке. «Рыбака» можно выбрать с помощью детской считалки. Водящий вращает шнур («удочку») по кругу так, чтобы мешочек с песком скользил по земле под ногами остальных участников.

Игроки должны подпрыгивать, чтобы «удочка» их не задела. Тот, кто не сумел подпрыгнуть вовремя, чтобы «удочка» его не задела, становится новым «рыбаком».

Водящий может увеличивать или уменьшать скорость вращения «удочки», но не имеет права крутить шнур высоко над землей. «Рыбаком» становится только тот игрок, кого задело мешочком не выше голеностопа.

Игра «Хали-хало»

Дети и родители становятся в круг и считалкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят, к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву.

Дети и родители начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит: «Хали-хало!», подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает. Тот, кто правильно отгадал слово, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Водящий останавливается.

Игрок должен отгадать, сколько до водящего шагов. Игрок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий.

В некоторых вариантах этой игры нужно мячом попасть в водящего. Если мяч попадает в кольцо, то игрок становится водящим и игра продолжается.

Игра «Свечки»

Дети и взрослые встают в круг. Водящий становится в центр круга и бросает мяч вверх со словами: «Свечка!» Он должен делать «свечку», бросая мяч как можно выше. Пока мяч находится в воздухе, все дети кидаются враспынную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга.

Водящий ловит мяч и кричит: «Стоп!» Он также может ловить мяч не только в воздухе, но и с одного отскока от земли. Дети должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

Игра «Резиночка»

Резиночка - детская игра. Дети прыгают через узкую двойную веревку или резинку, натянутую на различной высоте. В Китае, Японии и других азиатских странах игра сопровождается пением специальных песен, задающих ритм прыжкам. Игра помогает физическому развитию ребенка, вырабатывает ловкость и координацию.

Два игрока, встав на некотором расстоянии друг от друга, натягивают резинку, зафиксировав ее вокруг своих ног на уровне щиколоток. Так дети натягивают из резинки длинный прямоугольник - двойную прыгалку.

Третий игрок, заступив в середину прямоугольника, должен в определенном порядке перепрыгивать. Например, поджимать ноги через одну либо обе линии резинки, выполняя различные фигуры.

Игра «Жмурки»

С помощью игры взрослые развивают у детей ловкость, внимание, координацию движений, смелость. Также через игру дети учатся ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Игроки встают в круг. По считалке выбирается водящий, ему завязывают повязку на глаза.

Водящего раскручивают пять раз. После этого все участники игры говорят слова: «Раз, два, три, жмурка, ребят лови!» Дошкольники бросаются в стороны. Водящий должен кого-нибудь поймать. Тем временем участники игры должны издавать звуки, чтобы водящему было легче поймать ребят.

Игрок, который попался, меняется ролями с водящим. Теперь ему надевают повязку, и он становится жмуркой. Чтобы жмурка не наткнулся на какой-нибудь предмет и не ушибся, при виде опасности ребята должны крикнуть: «Огонь!»

Условия проведения игры:

1. Игру надо начинать только со слов «раз, два, три, жмурка, ребят лови!».
2. Толкать друг друга нельзя.
3. Предупреждать водящего об опасности словом «огонь!».

Игра «Корнхол»

Игра очень увлекательна и азартна, она доставляет большое удовольствие игрокам всех возрастов. Чтобы ее провести, понадобится скользкая деревянная доска с дырой (игровое поле) и холщовый мешочек, набитый сухими кукурузными зернами.

Взрослому или ребенку нужно с расстояния 5 метров забросить мешочек с крупой в лузу, которая находится на наклонной доске (игровом поле). Если мешочек попал в отверстие, игрок получает 3 балла. Если мешочек остался на игровом поле, игрок получает 1 балл.

Игра «Казак-разбойники»

Игроки делятся на две равные команды. Одна команда - это «казаки», другая - «разбойники». Каждому игроку команды разбойников вручается по мелку.

«Разбойники» должны убежать и спрятаться от «казаков». Для этого им дается фора по договоренности. Например, команда «казаков» считает до 50. В течение этого времени «разбойники» разбегаются по игровому полю, оставляя после себя метки - стрелочки, нарисованные мелом, указывающие направление, в котором убегают «разбойники». Каждый «разбойник» помечает таким образом свой собственный путь.

Задача «казаков» – найти всех «разбойников». После этого игра начинается заново, но команды меняются ролями. Если «казаку» удалось запятнать «разбойника», то последний считается пленником и «казак» отводит его в «тюрьму». «Тюрьмой» может быть любая часть площадки, скамейка и другое пространство на улице. При этом пленников надо охранять, поэтому кто-то из «казаков» остается «на часах».

Остальные «разбойники» пытаются вызволить их из плена. Это дело рискованное: «казак», сторожащий «тюрьму», может оказаться достаточно ловким, чтобы осалить и «разбойника», который пришел на подмогу. Еще по дороге на «казака» могут напасть другие «разбойники» и освободить плененного товарища.

Игра «Классики»

«Классики» - игра, с помощью которой дети развивают глазомер и чувство равновесия. Также через игру дети учатся хорошей координации движений, развивают ноги.

Для игры в классики на асфальте понадобятся мел для рисования на асфальте и «бита» – круглая плоская коробочка, например от крема для обуви.

Существует несколько вариантов этой игры, от которых зависит вид поля. Однако для всех вариантов классов существуют общие обязательные правила:

1. Прыгая, не вставать на линии, разделяющие клетки.
2. Не допускается, чтобы бита попадала на линии, разделяющие клетки.
3. Нельзя, чтобы бита перескочила очередную клетку.
4. Передвигать битку строго по номерам клеток.

Тема «Игры из кармана»

Игры на развитие внимания и речи

Игра «Я заметил». С помощью игры взрослый развивает у ребенка внимание. Игру родитель может проводить во время прогулки. Например, сказать ребенку: «Давай проверим, кто из нас самый внимательный. Будем называть предметы, мимо которых мы проходим. А еще обязательно укажем, какие они. Вот - почтовый ящик - он синий. Я заметил кошку - она пушистая». Ребенок и взрослый могут называть увиденные объекты по очереди.

«Волшебные очки». Представь, что у нас есть волшебные очки. Когда их надеваешь, то все становится красным, синим, зеленым. Посмотри вокруг в волшебные очки, какого цвета все стало. Например, «я вижу красные сапоги, красный мяч, красный дом, красный забор...».

«Доскажи словечко». Взрослый начинает фразу, а ребенок ее заканчивает. Например: ворона каркает, а воробей... (чирикает). Сова летает, а заяц... (прыгает). У коровы теленок, а у лошади... (жеребенок).

«Кто что умеет делать». Предложите ребенку подобрать к предмету, объекту как можно больше слов-действий. Например, что умеет делать кошка? Ответ: мурлыкать, царапаться, прыгать, бегать, спать, играть, лакать молоко.

«Скажи наоборот». Ребенок первым произносит слово, а взрослый подбирает к нему слово с противоположным значением. Например: высокий - низкий, тихий - громкий, чистый - грязный и т. д. Затем игроки меняются ролями.

«Веселые рифмы». Играющие должны подбирать к словам рифмы.

- Свечка –... печка;
- Трубы –... губы;
- Сапоги –... пироги.

Игры на развитие мелкой моторики

«Помогаю маме». Вы заняты приготовлением ужина. Малыш крутится возле вас. Предложите ему перебрать горох, рис, гречку или пшено. Тем самым он окажет вам посильную помощь и потренирует свои пальчики.

«Волшебные палочки». Дайте малышу счетные палочки или спички с отрезанными головками. Пусть он выкладывает из них простейшие геометрические фигуры, предметы и узоры. А вырезанные из бумаги круги, овалы, трапеции дополняют изображения.

Игры на обогащение словаря

«Давай искать на кухне слова». Вместе с ребенком подумайте и обсудите, какие слова можно вынуть из слов «борщ», «винегрет», «кухонный шкаф», «плита»?

«Угощаю». Взрослый предлагает ребенку вспомнить вкусные слова и «угостить ими» друг друга. Ребенок называет «вкусное» слово и «кладет» взрослому на ладошку, затем взрослый ему, и так до тех пор, пока все не «съедите». Можно поиграть в «сладкие», «кислые», «соленые», «горькие» слова.

«Сложные слова». Вместе с ребенком подумайте и обсудите, как одним словом можно назвать прибор, который:

- варит кофе (кофеварка);
- режет овощи (овощерезка);
- мелет кофе (кофемолка);
- выжимает сок (соковыжималка).

Игры на развитие грамматического строя речи

«Приготовим сок, (варенье)». Предложите дошкольнику продолжить фразу:

- из яблок сок... (яблочный);
- из груш... (грушевый);
- из слив... (сливовый);
- из вишни... (вишневый);
- из моркови... (морковный).

Как только ребенок справится с заданием, перефразируйте вопросы наоборот и попросите дошкольника ответить на них. Например, «Апельсиновый сок из чего?» (Ответ: из апельсина.)

«Отгадай, что звучит». Пусть малыш отвернется, а вы помешайте ложкой в стакане, закройте крышкой кастрюлю. Предложите ребенку отгадать, какие предметы могут издавать такие звуки.

Игры на развитие фонематического восприятия

«Необычный ужин». Вместе с ребенком попробуйте приготовить необычный ужин. Например, в названии блюд должен быть звук «с». Спросите ребенка: «Что можно приготовить на букву "с"?» Ответ: салат, сырники, суп. Придумайте меню с названиями блюд, где встречаются другие звуки.

«Помощник». Предложите ребенку убрать или помыть посуду, в названии которой есть звук «ч» (чашки, чайник), звук «л» (ложки, вилки, салатник) и другие звуки.

«Угадай, где спрятался звук?» Покажите ребенку продукты, из которых вы собираетесь готовить обед или ужин. Пусть он перечислит те из них, в названии которых есть звук «р». Если он затрудняется это сделать, помогите наводящими вопросами: «Кар-р-р-тофель или капусту? Ар-р-р-буз или дыню? Пер-р-р-сики или бананы? Лук или огур-р-р-цы? Помидор-р-ры или баклажаны?»

Тема: «Экспериментируем вместе»

Создание Ленты Мебиуса

Лента Мебиуса - бумажная лента, которая повернута одним концом на пол-оборота и склеена с его другим концом. Лента Мебиуса относится к числу математических «неожиданностей» и была изобретена в 1858 году.

Лента применялась в матричных принтерах для продления срока годности красящей ленты. На основе ленты Мебиуса создано абразивное кольцо в механизмах для заточки, работает автоматическая передача.

В настоящее время многие изобретатели пользуются свойствами данной ленты для проведения экспериментов и создания новых устройств. Лента Мебиуса продолжает вызывать стойкий интерес не только у математиков и изобретателей, но и у обычных людей.

Ход эксперимента: чтобы сделать лист Мебиуса из бумаги, выполните следующие шаги:

1. Возьмите бумажную полоску.
2. Приложите ее концы друг к другу так, чтобы углы одного цвета совпали, и склейте.
3. Получится перекрученное кольцо, которое и называется листом Мебиуса.
4. Отметьте любую точку на перекрученном кольце на равных расстояниях от краев.
5. Проводите линию вдоль по кольцу, не отрывая ручки от бумаги. Линия должна все время идти посередине между краями полоски.

Рисование на молоке

Материалы для работы:

- жирное молоко;
- пипетка;
- краски (жидкая гуашь);
- плоская тарелка;
- деревянная шпажка;
- бумага (формат чуть меньше диаметра тарелки);
- салфетки;

- капля любого моющего средства.

Ход работы: возьмите плоскую тарелку и налейте молока столько, чтобы покрыть всю ее площадь. С помощью пипетки нанесите несколько капель жидкой краски на поверхность молока. У вас получатся капли, брызги и разводы.

С помощью шпажки рисуем любые изображения. В центре круга с краской можно нанести каплю моющего средства и произойдет маленькое чудо на поверхности. При желании можно перенести изображение на бумагу, обмакнув ее слегка на поверхность молока, а затем высушить.

Неньютоновская жидкость

Для приготовления неньютоновской жидкости в домашних условиях можно использовать смесь крахмала и воды. Ингредиенты:

- 500 г крахмала (картофельного или кукурузного);
- 500 г воды.

Приготовление:

1. Возьмите глубокую и широкую емкость, чтобы в ней уместились все составляющие и туда можно было бы окунуть руки.
2. Насыпьте в посуду крахмал.
3. Постепенно добавляйте в крахмал воду, пока не образуется «молочная» жидкость.

Эксперименты с неньютоновской жидкостью:

1. Попробуйте окунуть в крахмальную жидкость все пальцы. Это можно сделать только при медленном погружении.
2. Так же медленно вытяните пальцы. Жидкость останется на них.
3. Попробуйте быстро выдернуть пальцы, погруженные в жидкость. Субстанция поднимется вместе с пальцами и емкостью.
4. Попробуйте быстро окунуть пальцы, буквально ударив ими о жидкость. Ничего не получится. Поверхность станет твердой.
5. Если наполнить таким раствором большой резервуар, то по нему можно бегать - ступни не будут погружаться в жидкость.
6. Налейте в руку немного крахмального раствора и попробуйте скатать из него шарик, интенсивно работая пальцами. Пока катаете шарик, он формируется и становится твердым. Но стоит разжать ладонь и перестать воздействовать на него, он растекается лужицей.

Живая радуга

Для опыта понадобятся:

- белая бумажная салфетка или отрезок бумажного полотенца;
- ножницы;
- фломастеры;

- стакан;
- вода.

Ход эксперимента:

1. Нарезьте салфетки на полоски шириной 3–4 см.
2. Внизу полоски, отступив 4–5 см от края, фломастером нанесите точки в последовательности цветов радуги: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.
3. Погрузите полоску салфетки в стакан с водой разноцветными отметками вниз, но не касаясь ими самой воды.

Результат: радуга поднимается вверх по салфетке.

Объяснение опыта: бумага имеет волокнистое строение, которое напоминает строение стебля растений. Попадая в тонкие волокна, вода принимает вогнутую форму и стремится подняться вверх. Чем тоньше волокно, тем выше поднимается вода.

Опыты с магнитом

Для опытов понадобится магнит и различные предметы.

1. **«Какие материалы притягивает магнит?»** Участники встают вокруг стола, в центре которого располагается волчок. Вокруг него размещаются предметы: сосновая шишка, пуговица, скрепка. Дети и взрослые наблюдают, как предметы прикрепляются к магниту.
2. **«Как ты думаешь, что будет, если...»** Участникам предлагается рассмотреть последовательность картинок на карточке и ответить на вопросы: что произойдет с магнитом и тем предметом, который изображен на карточке, если их приблизить друг к другу.
3. **«Как ты думаешь, что было до...»** Участники получают маленькие карточки-ответы, и им дается задание рассмотреть результат опыта с магнитами и выбирать подходящую карточку, на которой изображено то, что предшествовало указанному результату.
4. **«Кто скорее достанет скрепки из воды, не намочив рук».** Для опыта понадобится емкость с водой, 10 скрепок и плоский магнит. Погрузите в воду скрепки. Затем с помощью магнита попытайтесь вынуть все скрепки из воды.
5. **«Найдите клад».** Для опыта понадобится сухой песок или соль и «клад» (несколько металлических предметов, выступающих в качестве сокровищ). Аналогичный эксперимент со скрепками. Погрузите в песок или соль металлические предметы и попытайтесь с помощью магнита их достать.

Удивительные мандарины

Для опыта понадобится: два мандарина, миска с водой.

Ход эксперимента:

1. Один из мандаринов положите в миску с водой. Он будет плавать и не утонет в воде.
2. Возьмите второй мандарин, почистите его и положите в воду. Этот мандарин утонет.

Объяснение: в мандариновой кожуре есть много пузырьков воздуха. Они выталкивают мандарин на поверхность воды. Без кожуры мандарин тонет, потому что тяжелее воды, которую вытесняет.