**Дошкольное воспитание**

**Тема опыта:** «Формирование у дошкольников представлений об истории создания предметного мира посредством игровой деятельности»

**Автор опыта: Медведева Татьяна Николаевна,** воспитатель МБДОУ «Детский сад с. Терновка Яковлевского района Белгородской области»

**Лауреат регионального этапа Всероссийского конкурса**

**«Воспитатель года России – 2016»**

**Раздел I.**

**Информация об опыте**

**Условия возникновения и становления опыта**

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад с. Терновка Яковлевского района Белгородской области» расположено по адресу: 309060, Белгородская область, Яковлевский район, с. Терновка, ул. Центральная, д.11. Детский сад находится на территории Терновского сельского поселения, в состав которого входят: село Терновка, село Шопино, село Вислое, хутор Калинин и хутор Красный Восток.

Дошкольное образовательное учреждение размещено в приспособленном помещении и рассчитано на 50 детей в возрасте от 3 до 7 лет. На сегодняшний день функционируют 4 возрастные группы, списочный состав – 78 детей. Работа с детьми осуществляется по Примерной образовательной программе дошкольного образования «Детство» под редакцией Т.И. Бабаевой, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой.

Предметы, окружающие ребёнка с момента рождения, сопровождают его всю жизнь. Окружающий мир предметов вызывает у малыша любопытство и живой интерес, желание войти в этот мир, исследовать и усовершенствовать его, а для этого ребенок к концу дошкольного возраста должен иметь достаточный запас представлений об истории создания и преобразования предметов человеком.

 В любом предмете заложен опыт человечества, накопленный на протяжении многих веков, отражён уровень развития общества, технического прогресса. Приходя в этот мир, дети не понимают назначение окружающих их предметов и смысл вещей. Являясь первым объектом деятельности, мир предметов (вещей) становится первым объектом познания окружающей действительности. Открыть этот мир детям помогают взрослые, как носители опыта.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (далее - ФГОС ДО) в п.1.2, пп.4 указывает на то, что реализацию Программы необходимо осуществлять в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры. В п.2.7 ФГОС ДО делает акцент на то, что содержание образовательных областей может реализовываться в различных видах деятельности, в том числе в игре как сквозном механизме развития ребёнка.

Проанализировав содержание программы «Детство», автор опыта выявил, что формирование представлений о создании и изменении предметов человеком в программный материал не включено. Программа не предусматривает ознакомление детей с прошлым предметов и не уделяет внимание преобразовательной деятельности ребенка. Авторы программы «Детство» недостаточно оценивают многоаспектные возможности предметного мира для всестороннего развития детей.

Условия возникновения, становления опыта связаны с отсутствием соответствующего материала в реализуемой Программе и выявленной проблемой недостаточно сформированного уровня имеющихся представлений у воспитанников о создании и изменении предметов человеком. Для выявления уровня сформированности представлений об истории создания предметного мира использовалась диагностическая методика Е.А. Половинкиной (на основе исследований О.В. Дыбиной) *(Приложение №1)*, в результате качественного и количественного анализа выяснилось, что высокий уровень имеют 4 ребёнка (22%), средний уровень - 5 детей (28%), низкий уровень – 9 детей (50%). Таким образом, произошло расслоение группы на несколько микрогрупп. Выявились лидеры, а так же воспитанники, которые нуждаются в большей дозе педагогической поддержки.

С целью выявления заинтересованности родителей в сформированности у дошкольников представлений о создании предметного мира было проведено анкетирование «Отношение родителей (законных представителей) к формированию интереса дошкольников к предметному миру». Результаты анкетирования дали возможность выявить настроенность, степень заинтересованности в сотрудничестве с педагогом и показали, что:

* большинство родителей ранее не задумывались о том, что значит «формировать интерес у детей» (из 18 опрошенных (100%) – 12 человек (67%);
* считают важным развивать познавательный интерес детей к происхождению предметного мира и знают, как правильно это делать – 7 человек (39%);
* знают об интересах своих детей – 5 родителей (28%);
* осознают актуальность развития познавательного интереса у детей к предметному миру с дошкольного возраста – 11 родителей (61%).

Таким образом, возникла необходимость в пересмотре подходов и поиске новых идей к построению процесса организованной и самостоятельной игровой детской деятельности в ДОУ и семье в соответствии с интересами детей, их потребностями и способностями.

**Актуальность опыта**

В формировании у детей дошкольного возраста представлений об истории создания и изменения человеком предметного мира на фоне современных тенденций, выражающихся в усложнении образовательных программ и повышении требований к уровню психологической готовности выпускников ДОУ к обучению в школе, педагогические возможности игры особенно актуальны.

Работа по формированию представлений у детей дошкольного возраста о предметном мире через игровую деятельность в процессе ознакомления с историей создания предметов способствует развитию интеллектуальных способностей, речевой деятельности, развитию творческого и исследовательского характеров, пространственных представлений, а самое главное, сохраняют психическое и физическое здоровье ребенка.

Использование игровых приёмов на протяжении всего пребывания ребёнка в ДОУ максимально стимулируют познавательные процессы (внимание, восприятие, мышление, память, воображение) и переработку информации.

В ходе работы над данной проблемой были обнаружены следующие **противоречия:**

1.Между необходимостью развития у детей прогностического взгляда на предметный мир и недооцениванием педагогами данной задачи для целостного развития личности ребенка.

2.Между отсутствием соответствующих программных разработок и запросами педагогов.

3.Между стремлением педагога к организации непрерывного, последовательного процесса формирования стойкого интереса у детей и педагогической некомпетентностью родителей в данном вопросе.

**Ведущая педагогическая идея опыта** заключаетсяв создании необходимых условий для игровой деятельности, способствующих формированию у детей дошкольного возраста представлений об истории создания и изменения человеком предметного мира.

**Длительность работы над опытом**

Работа над опытом проводилась в течение 3-х лет: с августа 2013 года по август 2016 года.

 ***1 этап – начальный (констатирующий):*** август 2013 – декабрь 2013 года, предполагал:

* обнаружение проблемы;
* подбор диагностического и наглядного материала;
* выявление знаний дошкольников о предметном мире;
* изучение и анализ методической литературы по теме;
* подбор основного оборудования и материала для оснащения развивающей предметно-пространственной среды.

***2 этап – основной (формирующий):*** январь 2014 – февраль 2016 года, во время которого осуществлялось:

* формирование конкретных представлений о мире предметов и истории их появления (с помощью внедрения игровых технологий, организованной и самостоятельной детской деятельности, проектов, бесед, игр, упражнений и тренингов);
* пополнение игротеки тематическими играми;
* организация совместной и самостоятельной игровой деятельности детей через ознакомление с историей создания предметов;
* привлечение родителей к работе по ознакомлению с историей создания предметов.

***3 этап – заключительный (контрольный)*** - март 2016 – август 2016 года, во время которого:

* определена эффективность проведённой работы;
* подведён итог работы с детьми и родителями по проблеме, в основе которого лежит итоговая диагностика с целью выявления динамики сформированности знаний о предметном мире;
* проведена работа по обобщению актуального педагогического опыта для выступления на педагогическом совете ДОУ.

**Диапазон опыта**

представлен единой системой работы по формированию представлений об истории создания предметов у детей дошкольного возраста.

**Теоретическая база опыта**

Мир вещей (предметы, объекты) имеют в жизни ребёнка самостоятельное значение: являясь первым объектом деятельности и самостоятельных исследований, он становится и первым объектом познания окружающей действительности.

В истории дошкольной педагогики ознакомление детей с предметным миром всегда считалось одной из важнейших задач, для решения которой выдвигались разные системы ознакомления детей с предметами известных прогрессивных деятелей в области педагогики (Ф. Фребель, М. Монтессори, К. Д. Ушинский, Л. Н. Толстой).

На современном этапе дошкольной педагогики эта проблема не утратила своей актуальности. Многие педагоги (В. И. Логинова, О. В. Дыбина, С. А. Козлова, А.К. Бондаренко), по-прежнему придают особое значение приобщению детей к предметному миру.

К. Д. Ушинский, ссылаясь на особенности детей дошкольного возраста, писал: «Детская природа ясно требует наглядности. Учите ребенка каким-нибудь пяти неизвестным ему словам, и он будет долго и напрасно мучиться над ними, но свяжите с картинками двадцать таких слов и - ребенок усвоит их на лету. Вы объясняете ребенку очень простую мысль, и он вас не понимает; вы объясняете тому же ребенку сложную картину, и он вас понимает быстро» [15].

Современная педагогика считает, что в дошкольном обучении должны быть использованы различные виды наглядности: наблюдение живых объектов, рассматривание предметов, картин, образцов, применение технических средств обучения, использование схем, моделей.

В.И. Логинова считает важным раскрыть ребенку сущность предмета – его назначение и происхождение, показать зависимость особенностей конструкции, строение предмета и материала, из которого сделан предмет, его назначение [10].Определяет функцию предмета как способ использования предметов человеком, а назначение - как способность удовлетворить определенные потребности человека, то ради чего они созданы. При этом отчетливо проявляется признак предмета – результат труда, продукт деятельности человека. Наполняясь таким конкретным содержанием, предмет несет в себе доступную для дошкольника информацию об окружающей действительности и помогает ему познатьеё [11].

О.В. Дыбина утверждает, что «свойства дают возможность дошкольникам самим включаться в процесс создания и преобразования предметов. Предмет выступает со стороны человеческих потребностей, мотивов, способностей, творчества, умелости. Он одухотворяется для ребенка, становится для него рукотворным и заставляет задумается об истории своего появления». С этой целью ученый предлагает формировать у дошкольников представления о прошлом предметов, формулируя в качестве одного из принципов формирования творчества в процессе ознакомления с предметным миром принцип прогнозирования, т.е. видения предметов и явлений окружающего мира в их движении, изменении и развитии [4].

Ю.К. Бабанский и Ф.К. Савина в качестве особенностей материала, стимулирующих интерес дошкольников, выделяют: его актуальность и новизну; раскрытие известных дошкольникам фактов под новым углом; наглядность; занимательность; эмоциональность; наличие в материале исторических сведений; показ новейших достижений науки; эффект парадоксальности, удивления; практическое применение полученных знаний в повседневной жизни, их значимость для детей; наличие межпредметных связей в изучаемом материале; использование познавательных игр [8].

Восприятие, становясь управляемым, осмысленным, интеллектуальным процессом, опираясь на использование фиксированных в культуре способов и средств, позволяет глубже проникнуть в окружающее и познать более сложные стороны действительности, в том числе и историю создания и преобразования человеком предметного мира. Детям становится доступен структурный способ анализа, посредством которого они начинают рассматривать предметы в системе их связей с другими объектами действительности и который дает возможность им осознать внутренние связи в системе «человек – предмет» [9].

К. Д. Ушинский, ссылаясь на особенности детей дошкольного возраста, писал: «Детская природа ясно требует наглядности. Учите ребенка каким-нибудь пяти неизвестным ему словам, и он будет долго и напрасно мучиться над ними, но свяжите с картинками двадцать таких слов и - ребенок усвоит их на лету. Вы объясняете ребенку очень простую мысль, и он вас не понимает; вы объясняете тому же ребенку сложную картину, и он вас понимает быстро» [15].

Проблема приобщения дошкольников к предметному миру через игру широко освещалась ведущими педагогами. Первые дидактические игры были созданы народной педагогикой. Система дидактических игр для детского сада впервые была создана Ф. Фребелем. Он высоко ценил игру, считал ее важнейшим средством воспитания и обучения ребенка.

О.В. Дыбиной разработаны игры – турне, игры - путешествия в прошлое предметов, направленные на развитие у детей прогностического взгляда. Показывая ребенку, как человек изменял предметы, делал их более удобными и полезными, взрослый открывает перед ним перспективу изменения предмета, позволяет увидеть обогащение функции и назначения предмета и роль взрослого человека в данном процессе.

Современная педагогика считает, что в дошкольном обучении должны быть использованы различные виды наглядности: наблюдение живых объектов, рассматривание предметов, картин, образцов, применение технических средств обучения, использование схем, моделей. Таким образом, цели и задачи, которые были поставилены в процессе проведения и внедрения опыта основываются на тщательно изученной литературе ведущих педагогов и исследователей в области педагогики и психологии.

**Новизна опыта** заключается:

* в комбинации элементов известных технологий: технологии ТРИЗ Г.С. Альтшуллера, лэпбуков и квест – технологий, которые подразумевают взаимодействие педагога с детьми;
* в использовании пособия «Круги Луллия» для организации подгрупповой и индивидуальной работы с целью решения комплексных задач через организованную и самостоятельную детскую деятельность.

**Характеристика условий,**

**в которых возможно применение данного опыта**

Данный опыт может быть использован в дошкольных образовательных учреждениях, реализующих различные образовательные программы при реализации образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Физическое развитие».

 **Раздел II.**

**Технология описания опыта**

*Постановка целей и задач педагогической деятельности*

**Целью** данного педагогического опытаявляетсяповышение уровня сформированности у дошкольников представлений об истории создания предметного мирапосредством игровой деятельности.

Для достижения этой цели были намечены следующие **задачи**:

1. Рациональное включение различных игр в педагогический процесс.

2. Включение в структуру игры действия прогнозирования и установления причинно – следственных связей.

3.Определение эффективности работы, направленной на формирование у детей дошкольного возраста представлений о создании и изменении предметов человеком.

В работе над реализацией опыта использовались следующие **методы**:

* **игровые** – игровые поручения, дидактические игры, подвижные игры с предметами, настольно – печатные игры, игры поискового характера;
* **словесные** - подборка стихов и загадок, пословиц и поговорок;
* **наглядные** – иллюстрации, презентации, демонстрационный и раздаточный материал, пособия для свободного доступа детям.

Были определены основные **принципы,** которые легли в основу организации деятельности педагога:

1.**Принцип доступности и индивидуальности** учитывает, что каждому ребёнку присущи свои качества, у каждого свой индивидуальный уровень развития, свой имеющийся первоначальный познавательный опыт.

2. **Принцип связи с жизненным опытом**. Существенным фактором является взаимосвязь обучения с закреплением знаний и умений в повседневной жизни: на прогулках, во время самостоятельной деятельности, во время игры и т.д.
**3**.**Принцип наглядности обучения.** Тщательно продумываются дидактические цели, методика показа, количество наглядного материала и последовательность демонстрации.
**4**. **Принцип интегрированности**. Используются различные методы в работе с детьми, осуществляется интеграция игровых приёмов в разные виды детской деятельности.

**5. Принцип прочности,** заключающийся в многократном повторении и закреплении полученных знаний, формируемых умений и навыков, применяемых на практике.

Работа по организации игровой деятельности в процессе ознакомления с историей создания предметов позволяет эффективно использовать следующие **технологии:**

* **технология игрового обучения,** определяющая естественную потребность дошкольника;
* **технология проблемного обучения**, предполагающая создание проблемных ситуаций (под руководством педагога) и активную самостоятельную деятельность детей по их разрешению;
* **технология развивающего обучения;**
* **ТРИЗ – технология** (технология решения изобретательских задач);
* **квест – технология** (путешествие к намеченной цели через преодоление ряда трудностей).

|  |
| --- |
|  |

 Работа была организована поэтапно. На первом этапе работы изучена методическая литература по данной теме, для детей подобраны вопросы для диагностики, выявлен начальный уровень сформированности представлений об истории создания предметного мира у детей дошкольного возраста.

 Второй этап включал в себя организацию игровой деятельности. Основным моментом данного этапа являлась апробация выбранных форм и методов работы.

 Третьим этапом было проведение итоговой диагностики. Проанализирована динамика показателей мониторинговых исследований, которая доказала результативность использования выбранных форм и методов работы, правильность их комбинирования и актуальность использования.

Дидактические игры проводились 2-3 раза в неделю и включались в различные формы и методы работы с детьми (в непосредственно образовательную, индивидуальную и совместную деятельность) и использовались в определенной последовательности. Их усложнение определялось развитием умений детей — от умения определить способ действия конкретных предметов к умению называть способ их использования и назначение, к способности самостоятельно загадывать о предмете загадку с описанием его функции и назначения и знакомиться с историей происхождения предметов.

В работе использовались игры, которые проводились не только на этапе ознакомления нового материала, но и на этапах закрепления, повторения, обобщения. В ходе исследования были выявлены методические возможности включения игровой деятельности как на этапе подготовки ознакомления с новым материалом, так и непосредственно в ходе изучения нового.

Для формирования представлений о создании и изменении предметов человеком были выделены три группы предметов:

1.Предметы, облегчающие труд в быту: (пылесос, плита, холодильник);

2.Предметы, удовлетворяющие потребности, необходимые для жизни человека (транспорт): автомобиль, самолет, корабль;

3.Предметы, облегчающие труд на производстве: компьютеры, калькуляторы.

Для того, чтобы дети получили информацию об истории предметов, использовалась игра – путешествие «Путешествие в прошлое пылесоса» с целью обучения детей ориентации в прошлом и настоящем предметов, подвести к пониманию того, что человек стремится с помощью этих предметов облегчить себе жизнь.

После того, как дети получили информацию об истории предмета через игру-путешествие, организовывались игры логического блока.

Были проведены следующие игры:

**Игру «Чудесный экран»** проводили индивидуально и подгруппами. Для проведения этой игры был изготовлен универсальный «чудесный экран», на котором могли просматриваться различные предметы. Для игры были изготовлены карточки со схематическим изображением предмета, линией его развития, составляющих частей и места функционирования. Использовались игры: «Паровозик», «Теремок», «Раньше - позже», «Угадай, какой предмет я загадала»*.*

После усвоения детьми характерных особенностей предметов, воспитанникам предлагалось описать предмет, не называя его. Для этого детям был предложен план описания:

1.Рассказать, из чего сделан предмет, и назвать его составляющие.

2.Определить цели создания предмета и диапазон его использования.

3.Выразить своё отношение к предмету.

План описания предмета позволил дошкольникам, находящимся на разных уровнях эмоционально-оценочного восприятия и осмысления продуктов деятельности человека, грамотно формулировать вопросы и загадывать загадки о предметах рукотворного мира.

Автором опыта разработаны игры-турне и игры- путешествия, которые позволили раскрыть удивительный и многообразный предметный мир и вызвать восхищение людьми труда. Дети начали понимать:

* как постепенно человек изменяет вещи, делает их более удобными и полезными;
* как изменяются функции, детали, назначение предметов;
* какова роль человека в этих преобразованиях.

 ***Игры-турне*** («Определи время предмета», «Каждому предмету своё время», «Кто быстрее», «Послание из прошлого», «Что было — что будет») и ***игры-путешествия*** («Путешествие в прошлое стула», «На чем мы путешествуем», «Чудесные превращения волшебной палочки», «Путешествия с Айболитом», «Мой весёлый, звонкий мяч» и т.д.) проводились под общим девизом: «Путешествие в прошлое предмета».

Игры этой группы помогали детям отправиться в прошлое предметов (молотка, карандаша, самолета, посуды, одежды, книги и т.д.). Выбор тем для подобных путешествий («Послание из прошлого», «Путешествие в будущее») зависел от непосредственного окружения детей, их возраста, возможности продемонстрировать те или иные предметы, и был обусловлен значимостью, интересом к прошлому, настоящему и будущему предметов.

 В ходе формирования у дошкольников представлений об истории создания предметного мира появляется понимание того, что не дала человеку природа - он придумал сам:

* нет крыльев, не умеет летать — создал предмет и постоянно его совершенствует: аэроплан, аэростат, вертолет, самолет и т.д.;
* не умеет плавать на большие расстояния, нет плавников — создал корабль;
* невысок — придумал подъёмный кран и видоизменил его, сделав удобным для людей.

 В этом понимании заключается различие двух миров. Сходство же в том, что предметы рукотворного мира созданы по подобию объектов природы. В игре «Откуда возникло название?» дети начинают понимать, как возникают названия предметов рукотворного мира. Им предлагается поиграть с «волшебными» словами (омонимами). Например: мышка — животное и элемент компьютера; ключ - от замка и родник; гусеница — насекомое и часть трактора; молния — явление природы и застежка; лук — овощ и оружие; ручка - дверная и у ребенка; зебра — животное и пешеходный переход; игла - у сосны и швейная; акула - рыба и модель вертолета; лист - у дерева и книги.

Логическое продолжение составляют игры, направленные на совершенствование способов взаимодействия с окружающей средой, что обеспечивает становление мировидения ребенка, развитие его творческих способностей.

***Игры-эксперименты, игры-опыты*** (исследования), включают экспериментальные, алгоритмические, моделирующие действия. В этих играх дети исследуют объекты для выяснения их скрытых связей в системах «человек — предмет», «природа — человек — предмет».

Игры этой группы направлены на приобщение детей к преобразованию предметов. Играя, дети сами объясняют, почему и как один и тот же предмет изменялся, как еще можно его изменить, чтобы он в наибольшей степени удовлетворял потребности человека.

Активно использовалась серия дидактических игр, моделирующая творческий процесс и условия, в которых раскрываются потенциальные возможности детей для развития воображения, мышления т.п. Обучая дошкольников тому, как можно изменить и творчески преобразовать предметы, необходимо сформировать умение находить как можно больше вариантов и способов использования предметов, расширить понимание многофункциональности.

В эту серию входят ***игры- преобразования*** типа: «Используй по-другому», «Назови по-другому», «Сделай по-другому», «Можно - нельзя».

Так, в игре «Как по-другому можно использовать предмет?» взрослый показывает предметную картинку. Дети называют предмет и определяют сферу его использования. Например, деревянной ложкой едят, ею размешивают, её используют как музыкальный инструмент, как декоративное украшение и т.д.; зонтом можно укрыться от дождя и от солнца, использовать как трость и палочку и т.д. Игра заканчивается, когда перечислены все предметы и варианты их использования.

Игры широко применяются во время организованной образовательной деятельности. Особенно эффективно проходят НОД - путешествия и НОД в форме КВН. Большой интерес у детей вызывают такие  формы организации, как *занятия-путешествия:* «Путешествие в страну электроприборов», «Путешествие в гости к Фиксикам», «Путешествие по реке времени», «Как появилась книга» *(Приложение №2)*, «Путешествие в прошлое карандаша» и другие. Дети во время путешествия проходят испытания, преодолевают препятствия, выполняют задания на внимание, память, мышление. В игровой форме узнают о прошлом, настоящем и будущем предметов.

Для подготовки НОД используются методические пособия для проведения игры - путешествия «Что было до…» (О.В. Дыбиной) и игры - занятия «Из чего сделаны предметы».

Развитию ретроспективного взгляда на создание предметов, развитие у детей познавательного интереса и психических процессов способствуют игры: «Эволюция вещей», «Что за чем», «Откуда пришел предмет».

Знакомство детей с устройством предметов происходит через просмотр мультфильмов «Фиксики», герои которого в доступной форме рассказывают о том, как устроены и работают: миксер, микроволновая печь, телевизор, холодильник и другие бытовые приборы. После просмотра мультипликационных фильмов, происходит обсуждение и обыгрывание детьми сюжетов.

Особую группу составляют игры на основе ТРИЗ и квест – технологий.

Игры **ТРИЗ** позволяют не только качественно сформировать классификационные навыки, но и дают возможность развивать творческое мышление детей, способствуют получению более глубоких сведений о прошлом, настоящем и будущем рассматриваемого объекта.

 В процессе игры ребёнок учится САМ выбирать, по какому признаку он классифицирует объекты окружающего мира. Для этого необходим мыслительный процесс отсечения как можно большего количества неактуальной в данный момент информации. Игра «Да – нет» позволяет достаточно быстро и качественно сузить поле поиска на основе отсечения половины. Игры на основе технологии ТРИЗ помогают формированию навыков сужения поля поиска у детей дошкольного возраста и овладению мыслительной модели «объект – имя признака – значение имени признака». Игра «Да - нет» имеет варианты упражнений и тренингов, основанных на познании ребёнком предметного мира и истории возникновения предметов:

* упражнения: «Природный и рукотворный мир», «Классификация объектов рукотворного мира», «Классификация объектов по заданному признаку»;
* тренинги: с видимыми для ребёнка объектами ближайшего окружения и с объектами, которых нет в ближайшем окружении.

Интересны игры на развитие воображения, мышления: «Дорисуй, что я задумала», «Нарисуй предмет будущего», круги Луллия (картинки, на которых изображены предметы с отсутствующей частью или деталью, с помощью которых дети учатся находить недостающие детали, собирать предмет из основных частей и понимать, что отсутствие какой-либо части делает использование предмета невозможным).

Круги Луллия, являющиеся методом ТРИЗ, способствуют обогащению и активизации словаря ребёнка, развитию познавательной активности, расширению представлений о предметах через признаки и их проявления. В результате тренингов («Изменение во времени», «Части», «Материал», «Место» и др.) у ребёнка выстраивается общая схема работы с признаками объектов*.*

Большой интерес у детей и взрослых вызывают самодельные книги - **лэпбуки**,в которых в сжатом виде собраны все материалы по изучаемой теме.

Правильнее определить лэпбук не как средство обучения, а как особую форму организации учебного материала. Онпредставляет собой папку или другую прочную картонную основу, на которую наклеены маленькие книжки, кармашки, гармошки, в которых организован и записан изучаемый материал.

Совместное изготовление детьми и педагогами лэпбуков («Книга о книгах», «Зеркальная книга» и «Хлеб – всему голова») позволяет собственными руками создать мини – энциклопедию об интересующем детей предмете, начиная с истории его создания и заканчивая перспективами дальнейшего преобразования, доставляют колоссальный эмоциональный и познавательный эффект.

Использование приёмов **квест – технологии** предполагает квест – игры, позволяющие совершать путешествия к намеченной цели через преодоление ряда трудностей и использовать различные виды сюжетов. В основе квест – игр («Там неведомых дорожках»*,* «По страницам старинной книги») заложены идеи, в которых дети:

* сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы;
* придумывают, как с ними справляться;
* в конце игры подходят к определенному результату.

Результатом квест – технологии (игр) являются: привлекательность для

ребенка, активизация внимания, развитие познавательного интереса, личная заинтересованность при выполнении заданий и единая база знаний и представлений в группе.

Таким образом, включение тематических комплексов игр во все виды образовательной деятельности в условиях взаимодействия всех субъектов образовательного процесса повысило эффективность работы по формированию представлений об истории предметного мира и дало возможность добиться положительных результатов.

**Раздел III.**

**Результативность опыта**

С целью определения уровня сформированности представлений об истории создания предметного мира у дошкольников автором опыта использовалась диагностическая методика Е.А. Половинкиной (на основе исследований О.В. Дыбиной), которая включает методики «Беседа с детьми», «Когда это было?», «Нарисуй предмет будущего» и «Закончим картинку художника».

На начальном этапе работы показатели представлений об истории создания предметного мира показали: у 9 (50%) детей определён низкий уровень, средний уровень у 5 (28%) детей, у 4 (22%) детей высокий уровень. После проведенной работы были получены следующие результаты: у 7 (44%) детей высокий уровень развития, у 6 (43%) - средний уровень, 2 (13%) - низкий уровень.

Таким образом, целенаправленная систематическая поэтапная деятельность педагога позволила улучшить показатели формирования представлений об истории создания предметного мира на 22% (по высокому уровню) и снизить низкий уровень на 37%.

**Диаграмма сформированности у дошкольников представлений об истории создания предметного мира**

 **(методика Е.А. Половинкиной)**

0%

5%

10%

15%

20%

25%

30%

35%

40%

45%

50%

2013-2014

2014-2015

2015-2016

Высокий

Средний

Низкий

Подводя итог, можно сказать, что представления об истории создания предметного мира формируются через работу по организации игровой деятельности, которая является одним из эффективных средств ознакомления дошкольников с предметным миром. Потребность в игре и желание играть у дошкольников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания, если она будет включаться в целостный педагогический процесс.

Исходя из этого, можно сделать вывод о перспективности дальнейшей разработки игрового комплекса, направленного на развитие познавательной активности, речи, творческих способностей детей. В результате у детей развилось слуховое восприятие, повысилась наблюдательность, внимание, память, воображение, упорядочились впечатления, которые они получили при взаимодействии с внешним миром, расширился словарный запас, развился навык игровой деятельности.

**Библиографический список:**

1.Альтшуллер Г.С. Крылья для Икара: как решать изобретательные задачи/ Г.С. Альтшуллер, А.Б. Селюцкий. – Петрозаводск, Карелия, 1980, 224 с.

2.Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду/ А.К. Бондаренко. – М.: Просвещение, 1991 г.- 160 с.

3.Дыбина-Артамонова О.В. Предметный мир как источник познания социальной действительности//Учебно-методическое пособие для студентов факультета дошкольного воспитания/ О.В. Дыбина - Артамонова- Самара, СамГПУ, 1997.

4.Дыбина О.В. Предметный мир как средство формирования творчества у детей/ О.В. Дыбина. – М.: Педагогическое общество России, 2002.

5.Кабанова, О. А. Развитие игровой деятельности детей 2 – 7 лет: метод. пособие для воспитателей / О. А. Кабанова, Т. Н. Доронова, Е. В. Соловьева. – М.: Просвещение, 2010. – 96 с.

6.Карелина, И. А. Методика обучения и воспитания в области дошкольного образования: курс лекций: учебно-методическое пособие / Карелина И. А. – Рыбинск: филиал ЯГПУ, 2012. – 68 с.

7.Касаткина, Е. А. Игровые технологии в образовании и воспитании… Существуют ли они? / Е. А. Касаткина// Дошкольное воспитание. - 2009. № 12. – с. 17-20.

8.Куликова, Т. Воспитание познавательных интересов и любознательности / Т. Куликова // Воспитателю о работе с семьей / Под ред. Н.Ф. Виноградовой. – М., 1989. – с. 160 – 175.

9.Леушина, А.М. Значение пересказа в развитии связной речи дошкольника / А.М. Леушина // Ученые записки ЛГПИ им А.И. Герцена. – 1941. – Т.35.

10.Логинова В.И. Формирование системности знаний у детей дошкольного возраста/ В.И. Логинова. – Л., 1984.- 39 с.

11. Логинова В.И., Саморукова П.Г. Дошкольная педагогика и психология»/ В. И. Логиновой, П. Г. Саморуковой, 2-е изд., испр. и доп. – М.: Просвещение, 1988. – 256 с.

9.Михайленко, Н. Я. Как играть с ребенком /Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. – 3-е изд., дораб. – М.: Обруч, 2012. – 176 с.

10.Самостоятельная художественная деятельность в детском саду/ Н.А. Ветлугина. - М.: Педагогика, 1980.

11.Сидорчук Т.А. Методика формирования у дошкольников классификационных навыков// Практическое пособие для занятий с детьми 3-7 лет/ Т.А. Сидорчук, С.В. Лелюх. – М.: АРКТИ, 2015. – 40 с.

12.Сидорчук Т.А. Познаём мир и фантазируем с кругами Луллия// Практическое пособие/ Т.А. Сидорчук, С.В. Лелюх. – М.: АРКТИ, 2015. – 80 с.

13.Тарарышко С. И. Подготовка воспитателя дошкольного учреждения к игровой форме обучения детей: методические рекомендации/ Тарарышко С. И. - Витебск: УО «ВОГ ИПК и ПРР и СО», 2007. – 23 с.

14.Усова А.П. Роль игры в воспитании детей/ А.П. Усова. – М.: Просвещение, 1976.

15.Ушинский К.Д. Педагогические сочинения: в 6 т. / К.Д. Ушинский. - М.: Педагогика, 1988, т. 1, с.416.

Приложение 1

**Диагностическая методика Е.А. Половинкиной**

(на основе исследований О.В. Дыбиной)

 **Критерии и показатели**

1. Осмысление предмета как результата деятельности взрослого:
* умение называть предметы, сделанные руками взрослых;
* понимание детьми выражения «предметы, сделанные руками человека»;
* понимание целесообразности создания взрослыми широкого круга предметов, их назначения удовлетворять потребности людей.
1. Умение видеть ретроспективу предмета:
* понимание целесообразности преобразования человеком предметов;
* умение устанавливать логическую связь на основе последовательности происхождения и совершенствования предметов.
1. Способность прогнозировать будущее предмета:
* проявление желания совершенствовать и преобразовывать предмет;
* степень самостоятельности детей при составлении замысла преобразования предмета;
* умение видеть возможные способы преобразования, совершенствования предмета и реализовывать их;
* предпочтение виду преобразования (эстетическому или функциональному).

**Методика №1. «Беседа с детьми»**

(модифицированная методика О.В. Дыбиной)

Цель: выявить наличие знаний о предметах как продуктах деятельности взрослого.

Инструкция: каждому ребенку индивидуально задаётся вопрос.

Задание: - Как ты понимаешь выражение «предметы, сделанные руками человека»?

Выполнение задания фиксируется в таблице.

Таблица

***Результаты проведения беседы по методике №1***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Ф.И. ребёнка | Высказывание |
|  |  |  |

Критерии оценки:

**Высокий уровень** - ребенок самостоятельно не просто перечисляет инструменты, с помощью которых взрослый создает предметы, но и связывает с профессиональными, личностными качествами.

**Средний уровень** - ребенок называет инструменты, которые помогают взрослым создавать предметы.

**Низкий уровень -** ребенок ограничивается перечислением предметов рукотворного мира, не понимая смысла выражения «предметы, сделанные руками человека».

**Методика № 2. Игра «Когда это было?»**

 Цель: выявить представления детей о происхождении предметов рукотворного мира.

Инструкция: детям предлагаются картинки с изображением предметов прошлого и настоящего (корыто - стиральная машина – автоматическая стиральная машина, веник - щетка - пылесос, костер - печь- плита, игла - ручная швейная машина - электрическая машина, плот – лодка - корабль).

Задание: - Разложи картинки в порядке появления предмета.

Выполнение задания фиксируются в таблице.

**Таблица**

***Результаты проведения игры «Когда это было?»***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Ф.И. ребёнка | Количество ошибок | Уровень |
|  |  |  |  |

Критерии оценки

**Высокий уровень**-ребенок самостоятельно правильно и логично определяет последовательность появления предметов.

**Средний уровень** - ребенок долго думает, ошибается в последовательности, но исправляет ее (сам или с помощью взрослого).

**Низкий уровень -** ребенок нарушает последовательность, не замечает ошибок, не исправляет их.

**Методика № 3. « Нарисуй предмет будущего»** (О.В. Дыбина)

Цель: выяснить умение детей видеть перспективу предметов, т.е. прогнозирование их будущего.

Инструкция: детям предлагаются темы для рисования:

* «Игрушки будущего»,
* «Какие часы ты хотел бы иметь, когда вырастешь?»,
* «Машины будущего»,
* «Чем твой будущий предмет отличается от настоящего?».

Критерии оценки.

**Высокий уровень**- прогноз будущего предметов вызывает интерес у ребенка, он использует новые формы и функции, проявляет умение фантазировать.

**Средний уровень** - стремление прогнозирования будущего предметов неустойчивое, для работы характерна незаконченность, пользуется помощью взрослого.

**Низкий уровень**- ребенок только изменяет цвет, размер предмета.

**Методика № 4. «Закончим картинку художника»** (О.В. Дыбина).

Цель: выявить умение вести поиск и находить возможности преобразования предмета, а также умение реализовать эти возможности, придать работе законченный характер.

Инструкция: детям предлагается помочь художнику и дорисовать картинки для новой детской книжки про людей, зверей, растения и окружающие предметы (какими они были раньше, какие сейчас или какими станут в будущем).

Задание:- Дорисуй часть картинки так, чтобы получился целый предмет.

Выполнение задания фиксируются в таблице.

**Таблица**

***Результаты проведения игры «Когда это было?»***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Ф.И. ребёнка | Критерии | Уровень |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. отказался от предложенной деятельности;
2. проявил полную самостоятельность поиска возможностей преобразования;
3. воспользовался советами друзей по поводу возможных преобразований;
4. ограничился изображением одиночного объекта, дополнил одиночный объект изображением неба или земли;
5. создал развернутый сюжет;
6. изобразил объекты ближайшего окружения;
7. запечатлел объекты, с которыми непосредственный контакт отсутствует;
8. изобразил сказочный персонаж;
9. создал оригинальные изображения с элементами фантастики.

Критерии оценки.

**Высокий уровень** - ребенок самостоятельно умеет вести поиск и находить возможности преобразования предмета, умеет реализовать эти возможности, придать работе законченный характер

**Средний уровень** - ребенок проявляет желание совершенствовать предмет, но прибегает к помощи взрослого, работа характеризуется незаконченностью.

**Низкий уровень** - ребенок не умеет вести поиск и не проявляет желание преобразовывать вещи.

Приложение 2

**Конспект занятия – путешествия**

 **«Как появилась книга»**

***Тема:*** «Как появилась книга».

***Цель:*** ознакомление детей с историей создания книги путем расширения представлений о мире.

***Задачи:***

***Образовательные задачи:***

1. Способствовать стимулированию познавательно-исследовательской деятельности через исследование свойств природных материалов.

2. Содействовать активизации диалогической речи, обогащению активного словаря в ходе прослеживания истории трансформации книги.

3.Закреплять свойства природных материалов: песка, воды и глины.

4. Способствовать ознакомлению с приёмами письма на глине, шёлке, бересте и принципом раннего книгопечатания.

***Развивающие задачи:***

1.Развивать у детей творческое воображение путем использования активных форм обучения.

2.Развивать познавательный интерес.

***Воспитательные задачи:***

1. Воспитывать интерес к познанию предметного мира.

2. Воспитывать умение бесконфликтного взаимодействия.

***Здоровьесберегающие задачи:***

1. Создать положительную психологическую атмосферу.

 2. Снижать мышечные зажимы, тревожность.

***Образовательные области:***

Социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, художественно – эстетическое развитие, физическое развитие.

***Методы и приёмы:***

 Диалог, рассказ, просмотр изображения на слайде, элементы экспериментирования, ситуация погружения,  ситуации успеха, поощрение.

***Оборудование:*** «машина времени», клинки, глина, вода, песок, доски для лепки, ёмкости для песка и воды, пяльцы, шёлк, кисти, гуашь, поставки для кисти, мольберты, образцы китайских иероглифов, книжная выставка, лэпбуки, печати, книжные страницы, береста, мультимедийный проектор, ноутбук.

***Планируемые результаты:***

* Ребёнок позитивно настроен: снижен уровень нервно-психического напряжения, преобладают положительные эмоции;
* ребёнок заинтересован выбранным содержанием и видом деятельности и поддерживает устойчивый интерес в течение организованной деятельности;
* ребёнок конструктивно взаимодействует со взрослым и сверстниками, способен выстраивать диалог со взрослым и сверстниками в процессе общения, использует  речь для построения высказываний, проявляет творчество в различных видах деятельности;
* ребенок пытается самостоятельно делать аргументированные выводы.

**Ход деятельности:**

***Воспитатель:*** *-* Здравствуйте, ребята! Как я рада вас видеть. Посмотрите, что у меня есть. Как вы думаете, что это такое? **(*Ответы детей*).**

 ***-*** Совершенно верно – это флешка. Она умеет хранить много-много разной информации, а комната, в которой мы находимся, называется Центром хранения данных. Здесь хранятся данные обо всем!

-Ребята, а вы любите путешествовать? **(*Ответы детей*).**

***-*** Замечательно. Тогда разрешите пригласить вас в необычное путешествие - путешествие в ПРОШЛОЕ СОЗДАНИЯ КНИГИ.

- Скажите, а вы знаете, как появилась книга? Хотите это узнать? Тогда отправимся в прошлое. Как нам туда попасть? **(*Ответы детей*)**

***-***  Правильно, мы с вами отправимся в прошлое на «машине времени». Открою вам секрет: она перед вами. Включите нам, пожалуйста, «машину времени». Мы хотим попасть в прошлое.

***(Помощник включает «машину времени» световой и звуковой сигнал. Воспитатель берет «волшебную палочку»).***

***-*** Ребята, заходите в «машину времени», только смотрите, здесь идут потоки информации, старайтесь на них не наступать. Договорились?

***(Свет выключается. Дети перемещаются в прошлое, стоя в кругу).***

***Воспитатель: -*** Прошлое книги началось со страны, которая называется Египет. Там открыли первую книгу. Туда мы и переместимся. Передаем друг другу нашу волшебную палочку - перемещалочку.

***(Дети передают палочку по кругу).***

**(ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЕГИПЕТ)**

 ***-***  Какие молодцы, посмотрите *(воспитатель обращает внимание детей на экран)* мы с вами попали в древний Египет*(звучит музыка древнего Египта).*

Пирамиды, фараоны,

Сфинксы, древние жрецы –

Это символы Египта,

Древней сказочной страны.

 ***-***  Египет — это необычная и загадочная страна: она омывается морями с красивыми рыбами, её пересекает великая река Нил, там есть горы и пустыни. Этой страной правили фараоны, а помогали им жрецы, они были умными, образованными людьми, умели читать, писать... Ребята, проходите и присаживайтесь за столы.

***(Дети присаживаются за столы, воспитатель — напротив).***

- Для вас на столах приготовлены различные природные материалы, которые жрецы использовали для написания книг. На чем-то же им надо было писать, правда, ребята? Перечислите природные материалы, которые лежат перед вами. ***(Ответы детей).***

- Совершенно верно. Давайте попробуем на них написать. Возьмите деревянные палочки острой стороной вниз и нарисуйте что-нибудь на песке. ***(Дети пишут, рисуют)***

- Скажите, ваши изображения видны? *(****да)***

- Положите палочки. Представим, что мы свою надпись понесли кому- нибудь почитать. Мы несли и трясли по дороге, потрясите тарелочки.

- Что стало с вашей надписью? ***(Ответы детей).***

-Она исчезла. А почему такое произошло? Почему надпись исчезла?

-Потому что песок, какой? ***(Сыпучий).***

- Совершенно верно. А теперь, ребята, давайте попробуем нарисовать на воде, опускайте свою палочку в воду и нарисуйте там что-нибудь ***(Дети рисуют на воде).***

- Что получается, ребята? ***(Ничего).***

- Как же так, а почему? ***(Дети отвечают).***

- Вода какая, ребята? Вода жидкая, у воды нет формы, поэтому, то, что вы рисуете - не видно!

-Давайте отодвинем ваш поднос в сторону и возьмем дощечку с глиной. Попробуем написать на глине. Поставьте пять точек, вдавливая глину. Получилось?

-Проверим, можно ли эту информацию сохранить? Отложите в сторону палочки, возьмите свою доску для лепки и потрясите. Что стало с информацией? ***(Сохранилась).***

- Она осталась? ***(Да).***

- Подуйте на неё. ***(Дети дуют).***

- Что с ней стало? ***(Надпись сохранилась).***

 Да, ребята, вот так диво!

Глина надпись сохранила!

- Значит, глина подходит для того, чтобы писать на ней? ***(Да, подходит).***

- Вот к этому же выводу пришли и древние жрецы.

- Давайте посмотрим, как они это делали.

***(Воспитатель демонстрирует фото).***

- Для записи жрецы использовали почти такие же дощечки, на которых они писали, используя деревянные палочки, которые назывались ***клинки*.**

-Палочкой надавливали, как вы сейчас на глину, и получалось изображение, а после эти пластины обжигали, складывали друг на друга, и получались такие книжные страницы из глины. Вот какой секрет был в древнем Египте.

- Ну что же, вытирайте руки влажной салфеткой, нам пора отправляться дальше, нас ждет другая страна.

*(Приложение № 1, фото 1).*

 ***(Перемещаются в машине времени под музыку).***

-Сейчас мы окажемся в древнем Китае.  ***(Передают палочку по кругу).***

- Ребята, следующей страной, куда мы отправились, стал Китай, ведь Китай- родина многих открытий.

**(ПРЕЗЕНТАЦИЯ «КИТАЙ»)**

- Вот перед нами китайская страна: это Великая китайская стена, это Дворец императора, а это храм Неба. ***(Слайды демонстрируются на экране).***

-В Китае люди всегда выращивали чай, рис, а это — китайский Новый Год ***(слайд)***, он считается самым главным праздником в Китае.

- А вы знаете, ребята, китайцы много времени уделяли своему здоровью. Поэтому я предлагаю вам сделать китайскую гимнастику.

- Встаньте так, чтобы не мешать друг другу, и повернитесь ко мне лицом. Готовы?

***(Дети вместе с воспитателем под музыкальное сопровождение выполняют релаксирующие упражнения).***

-*Руки опустите вниз, ноги на ширине плеч.*

*- Сначала поприветствуем солнце. Руки медленно поднимаем вверх и опускаем вниз.*

*- Китайцы очень любят зонтики, поэтому превратимся в зонтики. Какие красивые зонтики!*

*- А теперь станем с вами деревьями, высокими и стройными! Руки соединили, взяли ногу и поставили стопу на колено, удерживаем равновесие, подержали чуть-чуть и опустили.... молодцы.*

*Наклонимся вниз, поднимаем руки вверх и говорим «х-х-х-ха!»****.***

- А теперь предлагаю вам пройти в китайскую книжную мастерскую и присесть на ковер, на подушки, потому что в Древнем Китае было принято работать, сидя на полу. ***(Присаживаются на ковер).***

- История древней книги в Китае была очень интересной: сначала китайцы писали на шелке,- это такая нежная ткань, её нарезали маленькими кусочками и потом эти странички сшивали, получались шелковые книги**.**

-Я предлагаю вам стать создателями шелковых страниц, и написать на них специальные символы, которые называются иероглифы. Повторите за мной — иероглиф!

-Вот это — горы, этот иероглиф означает — человека, а это — рисовое поле.

-Я предлагаю вам написать понравившийся иероглиф на шёлковых страницах.

-Возьмите кисточки и начинайте работать! ***(Дети рисуют, попутно воспитатель уточняет, что пишут дети, хвалит их).***

- Какие вы молодцы, ребята. Положите кисточку на подставку, возьмите влажные салфетки, вытрите руки.

-Я открою вам секрет: китайцы - очень изобретательный народ, и следующим, что они изобрели - была бумага. Но о ней мы поговорим в другой стране и в другом времени?

-Проходите в нашу «машину времени»!

 ***(Перемещаются с палочкой в «машине времени» под музыку).***

**(ПРЕЗЕНТАЦИЯ «СОВРЕМЕННАЯ РОССИЯ»)**

- Мы с вами перенеслись в современный мир. Флаг какого государства вы видите на экране? А город узнали?

***(Ответы детей).***

-Я приглашаю вас посетить книжную выставку, где мы познакомимся с самыми разными книгами.

-История книги на Руси начинается с этого предмета. Подскажите, что это такое? ***(Береста).***

-Именно бересту наши предки использовали в далёком прошлом. Позже появилась бумага, и были созданы печатные книги.

-Обратите внимание: перед вами очень старая книга, написанная ещё на старославянском языке. Ей, ребята, больше 150 лет.

-А это современные книги: художественные, исторические… Есть книга с шёлковым переплётом и даже с золотыми страницами…

 -А такие красивые книги мы читаем с вами сейчас. Вы знаете, как нужно обращаться с книгами? ***(Их надо беречь! Нельзя рвать, рисовать на них, загибать страницы).***

-Совершенно верно. Посмотрите, ребята, у меня в руках необычная книга. А необычна она тем, что мы её сделали сами. Называется она **лэпбук.** В нём разная информация о книгах: истории их создания, загадки, сказки и поговорки. Только книга эта не закончена, в ней недостаёт нескольких страниц. Помогите, пожалуйста, мне завершить их оформление. С этой целью приготовлены печати, которые помогут нам закончить работу. ***(Воспитатель благодарит детей за помощь).***

-Ребята, я хочу вам задать очень важный вопрос: скажите, а как же сохраняют информацию в наше время?

-А где ещё можно её сохранять? ***(На дисках, в компьютере, в письмах).***

-Ребята, сегодня на адрес нашего детского сада пришло видео письмо.

***(Дети подходят к экрану. Рефлексия.)***

**(Видео письмо из Центральной районной детской библиотеки)**

***Библиотекарь:*** - Здравствуйте, ребята! Меня зовут Анастасия Алексеевна. Я живу в городе Строитель и работаю в Центральной районной детской библиотеке. В данный момент я нахожусь у себя на работе. А вы сейчас где? ***(Ответы детей).***

- Расскажите, что сегодня интересного было у вас в детском саду? ***(Ответы детей).***

-У вас очень интересно, вы все очень умные и хорошие ребята, но извините, мне пора идти работать дальше, так что всего вам хорошего, слушайте своих воспитателей! Ждем вас в нашей библиотеке. До скорой встречи!

***Воспитатель:***- Вот и подошло к концу наше путешествие. Мне с вами было очень интересно! А вам понравилось наше перемещение в ПРОШЛОЕ СОЗДАНИЯ КНИГИ? ***(Ответы детей)*.**

-Тогда давайте вместе с вами произнесём слова «Мы – молодцы!!!»  ***(3 раза с разной силой голоса).***

 **-**Спасибо вам большое! В память о нашей встрече хочу подарить книги, которые пополнят вашу групповую библиотеку. До новых встреч! Наша «машина времени» работает круглосуточно!!!

Использованная литература:

* 1. Дыбина, О. В. Из чего сделаны предметы: Игры – занятия для дошкольников / О. В. Дыбина. - М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128 с.
	2. Дыбина, О. В. Что было до…: Игры – путешествия в прошлое предметов для дошкольников / О.В. Дыбина. - М.: ТЦ Сфера, 2015. – 160 с.
	3. Дыбина, О. В. Творим, изменяем, преобразуем: Игры – занятия с дошкольниками / О.В. Дыбина. - М.: ТЦ Сфера, 2015. – 128 с.