

I Международный конкурс  
образовательных инноваций



«УМНЫЙ МИР  
ДЕТСТВА»



# КАТАЛОГ ИННОВАЦИЙ ПЕДАГОГОВ

## ВЫПУСК 1



ВНЕШКОЛЬНИК.RU

RESONANZ

KULTURUS

PROFESSIONAL DEVELOPMENT

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Еуропа



2019

## СОДЕРЖАНИЕ КАТАЛОГА

РЕЗУЛЬТАТЫ I МЕЖДУНАРОДНОГО КОНКУРСА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИННОВАЦИЙ ПЕДАГОГОВ «УМНЫЙ МИР ДЕТСТВА».....	3
ВЫВОДЫ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ I МЕЖДУНАРОДНОГО КОНКУРСА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИННОВАЦИЙ ПЕДАГОГОВ «УМНЫЙ МИР ДЕТСТВА» .....	7
АДАПТАЦИОННАЯ-ДИДАКТИЧЕСКАЯ ЮБКА .....	11
КУБИКЕЙС (3+).....	15
KUBY-DRUG .....	19
КУКЛА-ПАННО АЯ.....	23
ГОВОРЯЩАЯ СТЕНА «ДВЕРИ В СКАЗКУ».....	28
GAME DEV SIM: СИМУЛЯТОР ИГРОВОЙ СТУДИИ.....	31
СЕНСОРНЫЙ ДОМИК .....	33
ЛАНДШАФТНЫЙ СТОЛ.....	36
ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ «ГДЕ ЗИМУЮТ ЗВЕРИ».....	39
АВТОРСКИЕ ИГРЫ С РУКОТВОРНЫМИ КУКЛАМИ СЕМЕЙНОГО КРУГА.....	41
КОВРИК ИГРОВОЙ «МУЛЬТИМОЗАИКА».....	44
ОСЕННЯЯ РАДУГА. (ОВОЩИ И ФРУКТЫ).....	47
ИГРА «КАЛЕЙДОСКОП СКАЗОК».....	51
ПРОФИОРИЕНТАЦИОННАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ТЫ НУЖЕН ПЛАНЕТЕ!» .....	54
ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «РУКАВИЧКА» .....	58
«УМНАЯ ВАРЕЖКА».....	61
ОБЛАЧКА ВЕЖЛИВОСТИ.....	64
«МОДУЛЬНЫЕ ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ».....	67
РАЗВИВАЮЩЕЕ ЛОТО «КАЛЕЙДОСКОП СКАЗОК».....	69
В ГОСТЯХ У МУХИ - ЦОКОТУХИ.....	72
РОБО-АЗБУКА .....	75
МОДУЛЬНАЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «ЖИВОПИСЬ В МИРЕ ЖИВОТНЫХ» (ЖИВОПИСЬ)(6+).....	79
«О ЧЕМ ДУМАЮТ СКАЗОЧНЫЕ ГЕРОИ».....	84
СТОРИТЕЛЛИНГ «КУБИКИ ИСТОРИЙ» .....	86
«САМРЕБЕНОК. ЗООПАРК» – ИГРОВОЙ КОМПЛЕКС ДЛЯ ДЕТЕЙ. УЧИМСЯ ГОВОРИТЬ ЗВУК [Р].....	88
ЛЭПБУК «ВОДОПЛАВАЮЩИЕ ПТИЦЫ».....	93
«ЛАБИРИНТЫ СКАЗОК».....	96
«КУКЛЫ-ХОДИЛКИ».....	98
ИГРА: «СКАЗКИ А.С. ПУШКИНА» .....	100
ЛЭПБУК «СОЛНЕЧНЫЙ КАМЕНЬ» .....	102
ЛЭПБУК – НАСТОЛЬНЫЙ ТЕАТР «В ГОСТЯХ У СКАЗКИ».....	103
КНИЖКА-МАЛЫШКА «СКАЗКОТЕКА – ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ» .....	105
«ЗНАКОМСТВО СО СКАЗКОТЕКОЙ» .....	108
ТАКТИЛЬНЫЙ ДОМИК «В ГОСТЯХ У СКАЗКИ» .....	110

## РЕЗУЛЬТАТЫ I МЕЖДУНАРОДНОГО КОНКУРСА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИННОВАЦИЙ ПЕДАГОГОВ «УМНЫЙ МИР ДЕТСТВА»



Начавшийся 10 февраля и завершивший прием работ на отборочный тур 10 мая 2019 г. международный конкурс образовательных авторских инноваций «Умный мир детства» объединил педагогов из разных регионов РФ, стран СНГ и дальнего зарубежья.

В финал вышли 34 работы, доказавшие в процессе серьезнейшей оценки отборочной комиссией конкурса свою системность, соответствие международным стандартам и требованиям, отражение потребности целевых аудиторий, полифункциональность и востребованность (внедрение не только в организации-разработчике).

В течение конкурса все участники прошли вводный курс для игро-педагогов и игро-технологов, получив бесплатно 2 вебинара в записи и презентации к ним, а также было проведено более 30 онлайн-консультаций по усовершенствованию продуктов и регистрации РИД на них.

И вот в результате сложнейшего для жюри процесса отбора (продолжившегося вместо намеченной недели почти месяц из-за высочайшего уровня работ финалистов), названы победители, с честью защитившие право российского образования называться лучшим по позициям самомотивации педагогов и креативности сотрудников образовательных организаций.

### **1 место в международном конкурсе «Умный мир детства» заняли:**

Андриянова Нина Сергеевна, руководитель инновационного ресурсного центра БПОУ «Сарапульский педагогический колледж», Удмуртская республика, с представленным на конкурс продуктом «Модульная полифункциональная адаптационно-дидактическая юбка».

Звонарёва Оксана Петровна, педагог МАДОУ МО СГО д/с № 2 «Светлячок» г.Светлого, Калининградской обл. РФ с представленным на конкурс продуктом Модульная полифункциональная игра «О ком и о чём думают сказочные герои?»

### **2 место в международном конкурсе «Умный мир детства» заняли:**

Зубарева Надежда Ивановна, преподаватель истории искусств онлайн-школы Russificate kids (Италия) с представленными на конкурс продуктами: познавательно-развлекательная настольная игра «Картинная галерея» и игра-ходилка «Выставка «Семья в живописи»».

Уточкин Вячеслав Николаевич, заместитель директора Высшей школы бизнес-информатики НИУ ВШЭ, г. Москва, РФ с представленным на конкурс продуктом симулятор игровой студии «Game Dev Sim».

### **3 место в международном конкурсе «Умный мир детства» заняли:**

Великжанина Светлана Валентиновна, старший воспитатель МБДОУ д/с № 2 г.Лиски Воронежской обл. РФ с представленным на конкурс продуктом полифункциональный модульный конструктор игровых сред «Куби-кейс».

Белоусова Людмила Владимировна, педагог МБДОУ д/с № 2 г.Лиски Воронежской обл. РФ с представленным на конкурс продуктом полифункциональная игровая среда «Куби-друг» (для зоны уюта в д/с).

### **Призы симпатий жюри и оргкомитета (4 место) получили:**

Королёва (Шкурина) Марина Владимировна, педагог-психолог МАДОУ д/с № 119 г.Калининграда, РФ с представленными на конкурс продуктами: полифункциональная модульная игра «Калейдоскоп сказок» и оборудование для говорящих стен «Двери в сказку».

Куприянова Светлана Павловна, учитель-логопед, дефектолог, ГКОУ ЛО «Лужская санаторная школа-интернат», Ленинградская область РФ с представленным на конкурс продуктом полифункциональная игрушка «Кукла-панно Ая».

Михаленко Ия Викторовна, педагог МАДОУ д/с № 21 «Алёнка», г.Гурьевск, Калининградская обл., РФ с представленным на конкурс продуктом «Облачка вежливости» (технология говорящих стен).

Особую активность и эффективность представленных разработок проявили педагоги из Калининградской, Воронежской, Ленинградской и Московской областей и Удмуртской республики.

Поздравляя сегодня наших победителей (которые в течение июня-июля получают свои призы и дипломы), мы хотим пожелать им продолжение реализации позитивного и единственно верного творческого подхода в образовании, сил в нередко неравной борьбе с привычкой и стереотипами мышления органов управления образованием, поддержки со стороны родителей и, конечно, любознательных учеников и равнодушных коллег.

Конкурс проводился впервые, и по его результатам мы готовим к началу нового учебного года Каталог авторских инноваций финалистов и победителей. Надеемся, что со временем этот каталог будет расти и превратится в настольный справочник не только для российских учителей и воспитателей, но и производителей и коллег в иных странах мира.

Сегодня модно говорить о популяризации российского образования в мире, о трансфере российских инноваций. Участники, финалисты и победители конкурса «Умный мир детства» каждый на своем месте и по своей специальности делают это постоянно. И итоги конкурса – не лишнее тому подтверждение.

### **Призы предоставлены:**

1 место: Interkultureller Freundeskreis Deutsch verbindet e.V., ФРГ – PlayMobil, IKaRuS e.V., ФРГ – пульт управления презентацией с лазерной указкой и др. функциями;

2 место: магазин развивающих игр «Знайчишка» – игры, общество «SOCIĀLAIS LIFTS» – право участия в любом мероприятии (по выбору) без оргвзноса в течение

года со дня подведения итогов конкурса – отправка сертификата на выбранное мероприятие и бесплатная публикация в сборнике международной конференции;

3 место: журнал «Обруч» – книги и бесплатные публикации в журнале; IKaRuS e.V. – наборы для экспериментов.

4 место: IKaRuS e.V. – сладости; журнал «Обруч» – книги.

Пересылка призов по почте – при поддержке Калининградского отделения Российского Фонда мира.

**Благодарим всех, кто поддержал конкурс «Умный мир детства» организационно, информационно и призами для победителей!**

**Организаторы конкурса:**

Елабужский институт Казанского федерального университета (РФ)

Международный методсовет по многоязычию и межкультурной коммуникации  
ОЦ ИКаРус (Германия)

Журнал «Обруч» (Россия)

**при поддержке**

Калининградского отделения Всероссийского фонда мира (РФ)

Калининградского областного института развития образования (КОИРО) (РФ)

Сибирского гуманитарно-технического института (Иркутск, РФ)

ЦПК работников образования «*ITC Professional Development*» (Эстония)

Портала «Внешкольник.ru» (РФ)

АНО «Эврика» (Москва)

Ассоциации продвижения русскоязычной культуры в Марокко «*Kulturus*»  
(Марокко)

Медиа-портала «Пресс-служба организаций российских соотечественников  
Канады» (Канада)

Журнала «Resonanz» (ФРГ) и др.

## ВЫВОДЫ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ I МЕЖДУНАРОДНОГО КОНКУРСА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИННОВАЦИЙ ПЕДАГОГОВ «УМНЫЙ МИР ДЕТСТВА»

Несмотря на то, что конкурс проводился впервые, он, на наш взгляд прекрасно отразил ситуацию с авторскими инновациями в системе современного образования. Вот краткий перечень выводов, сделанных нами на основе статистики конкурса (частично приведенной ниже):

- основное число инноваций создается педагогами, работающими в дошкольном и начальном образовании и направлено на их целевые аудитории;
- только около 10% инноваций являются полифункциональными и междисциплинарными, предназначенными для разновозрастных пользователей;
- в основном большинстве инновации «фрагментарны» – то есть представляют собой не системный продукт или линейку продуктов, а единичные продукты;
- у авторов нет опыта описания продукта, методики его использования (для стороннего пользователя), с чем связана проблема тиражирования результатов инновационной деятельности, описанная ниже; нет единой системы паспортизации инновации на разных этапах ее разработки, апробации и внедрения;
- чаще всего, представленные на конкурс продукты нуждались в доработке совместно с профессиональными игро-технологами и методистами, в результате которой продукт обретал полифункциональность и доступность для разноуровневой аудитории; то есть авторы инноваций, не имеющие специального образования в сфере игро-педагогики, нередко не замечают большего потенциала собственной разработки; в качестве решения все участники получили бесплатно не только консультации, но и запись вебинара по системной оценке авторской игры и путям ее усовершенствования;
- более 60% представленных продуктов имеют аналоги и являются их усовершенствованием или адаптацией под иную целевую аудиторию (инновации I уровня); в связи с этим встает вопрос о соблюдении авторского права авторов первоисточника;
- в целом проблема знания, понимания и соблюдения авторских прав, в т.ч. защиты авторских прав участников конкурса стоит крайне остро и была решена в конкурсе

путем регистрации работ участников как РИД (предоставления вебинара на тему авторского права всем участникам на безвозмездной основе);

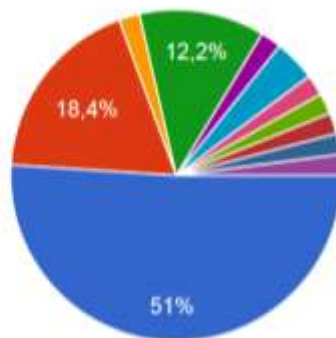
- около 40% продуктов, представленных на конкурс используют только их разработчики, остальные используются в коллегам по организации разработчиков (исключение составили только 5% разработок, участвующих в сетевом проекте «Сказкотейка»), то есть отсутствует тиражирование и трансфер продукта из-за отсутствия сетевого подхода; тем самым востребованность конкурсов типа «Умный мир детства» определяется задачей их организаторов по целенаправленной систематизации и распространению работ финалистов и победителей на уровне РФ и зарубежья, помощи в доведении продукта до стадии допуска к апробации и внедрению, в поиске издателя/изготовителя;
- более половины продуктов, представленных на конкурс, разработаны в рамках проектов, проводимых организаторами конкурса с 2017 г. «Сказкотейка» и «Игромир образования 2035»; тем самым реализован принцип преемственности проект-методподдержка и наставничество участников проекта – конкурс – монетизируемый авторский продукт и доказана необходимость подобных проектов с выходом на проект-конкурс в системе образования на международном уровне – как оптимального пути самообразования и повышения квалификации педагогов.

Мы надеемся, что конкурс найдет свое продолжение. И что данный Каталог образовательных инноваций «Умный мир детства» будет пополняться регулярно интересными и полезными новинками.

Приглашаем к сотрудничеству авторов, издателей и производителей игр и игрушек, организации для апробации и внедрения, спонсоров и всех тех, кто заинтересован в разумном развитии подрастающего поколения! Контакт научного руководителя проекта – Е.Л. Кудрявцевой [ekoudrjajtseva@yahoo.de](mailto:ekoudrjajtseva@yahoo.de)

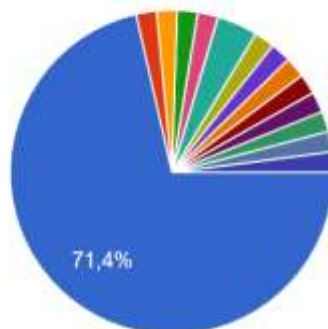


## Номинация, к которой относится продукт



- игра (не компьютерная и не узк...
  - игрушка
  - объект(ы) реализации технолог...
  - объект(ы) реализации технолог...
  - объект(ы) реализации тренинго...
  - Многофункциональное дидакти...
  - Видео-задачи для развития мы...
  - Лэпбук
- ▲ 1/2 ▼

## Целевая аудитория продукта (все целевые аудитории):



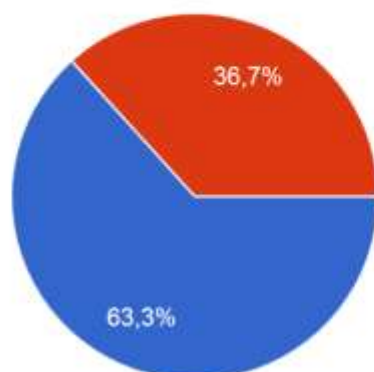
- дошкольники
- начальная школа
- средняя школа
- старшая школа
- вуз
- молодежь поствузовского возра...
- взрослые люди (старше 30 лет)
- пожилые люди (60+)
- люди с ОВЗ
- семейное образование
- люди в сложных жизненных ситу...
- дети с задержкой речевого разв...
- 14+

- дошкольники, начальная школа,...
- дошкольники, начальная школа,...
- для дошкольников их родителей...
- данный продукт подойдет для детей 6-12 лет

- Дошкольники, начальная школа, средняя школа
- дошкольники, начальная школа, средняя школа
- Дошкольники с 3 до 7 лет и дети с ОВЗ

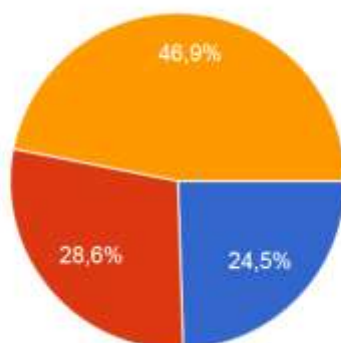
Используют ли его ваши коллеги?

- Да
- Нет



Если продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА, ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035, укажите это

- Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА
- Продукт разработан в рамках проекта ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035
- Продукт разработан не в рамках проектов



## АДАПТАЦИОННАЯ-ДИДАКТИЧЕСКАЯ ЮБКА

**ФИО автора (авторов):** Андриянова Нина Сергеевна.

**Место работы и должность:** РФ Удмуртская Республика г. Сарапул бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Сарапульский педагогический колледж», руководитель инновационного ресурсного центра.

**Тип продукта:** игрушка.

**Дата создания продукта:** май 2018 г.

**Материалы, из которых создан продукт:** ткань габардин 7 цветов, фетр, текстильная застежка, тесьма, молнии, пуговицы разных цветов и размеров, бисер, пряжа, резинки.

**Размеры и вес продукта:** 650 грамм.

**Состав продукта:** 14 игровых полей.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** нет.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** от одного до четырех человек.

**При использовании продукта необходимо** присутствие на начальных этапах необходимо присутствие взрослого (воспитателя).

**Целевая аудитория продукта:** дошкольники.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**

Цели: помощь в успешной адаптации детей раннего возраста, сенсорное развитие детей раннего и дошкольного возраста.

Задачи направлены на:

1. Социально-коммуникативное развитие:

– воспитывать отрицательное отношение к грубости, жадности; развивать умение играть не ссорясь, помогать друг другу и вместе радоваться успехам, красивым игрушкам и т.п.;

– формировать привычку выполнять действия (сначала под контролем взрослого, а затем самостоятельно);

– знакомить с понятиями «Можно-нельзя», «опасно»;

– формировать представления о простейших взаимосвязях в живой и неживой природе.

2. Познавательное развитие:

– привлекать детей к формированию групп однородных предметов. Учить различать количество предметов (один – много);

– учить различать предметы по форме и называть их (кубик, кирпичик, шар и пр.);

– продолжать работу по обогащению непосредственного чувственного опыта детей в разных видах деятельности, постепенно включая все виды восприятия.

Помогать обследовать предметы, выделяя их цвет, величину, форму;

– побуждать детей называть свойства предметов (большой, маленький, мягкий, пушистый и др.).

3. Художественно-эстетическое развитие:

– обращать внимание детей на характер игрушек (веселая, забавная и др.), их форму, цветовое оформление;

– развивать восприятие дошкольников, обогащать их сенсорный опыт путем выделения формы предметов, обведения их по контуру поочередно то одной, то другой рукой.

4. Физическое развитие: развивать мелкую моторику рук.

5. Речевое развитие:

– развивать свободное общение взрослых с детьми, овладевать конструктивными способами и средствами взаимодействия;

– формировать предметный словарь;

– воспитывать звуковую культуру речи;

– развивать умение различать и называть существенные детали и части предметов (у бабочки – крылья);

– развивать умение понимать обобщающие слова (одежда, посуда, мебель и т.п.).

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей:**

<https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2015/09/23/adaptatsionno-didakticheskaya-yubka>

<https://ped-kopilka.ru/blogs/grishanova/-sensornaja-adaptaciono-didakticheskaja-yubka.html>

<https://ped-kopilka.ru/blogs/chernikova/didakticheskoe-posobie-sensornaja-yubka.html>

[http://yellowchickens.blogspot.com/2012/06/blog-post\\_05.html](http://yellowchickens.blogspot.com/2012/06/blog-post_05.html)

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Адаптационная-дидактическая юбка, представленная нами, состоит из сегментов семи основных цветов, что, несомненно, привлекает внимание детей. Она может стать подспорьем воспитателю для облегчения периода адаптации благодаря занимательным предметам, которые формируют положительные эмоции у ребенка, тем самым отвлечь от переживаний и расставания с родителями.

Такая юбка помогает обогащению непосредственно чувственного опыта, включая разные виды восприятия: зрительные, тактильные, осязательные. Данное изделие отличается от аналогов разнообразием цветов, форм, величин и действий ребенка по формированию мелкой моторики рук. Зашнуровать, застегнуть-пристегнуть (пуговицы), завязать, заплести, пристегнуть-отстегнуть (кнопки) – вот далеко не полный спектр действий. Важна такая юбка и для речевого развития детей раннего возраста, поможет при формировании (расширении, активизации) словаря. А при помощи игрушек расположенных тут же можно разучить потешки, спеть песенку, пуститься в пляс. Ребенок может не только выполнять задания взрослого (сначала под его контролем), но и совершенно самостоятельно.

Каждая из созданных нами юбок уникальна, и к каждой прилагается своя методическая разработка со списком игр и упражнений, направленных на всестороннее развитие ребенка.



**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?  
(название организаций с указанием города, страны):** РФ Удмуртская Республика  
детский сад №8 города Сарапула УР.

В период с сентября по ноябрь месяц, так как в данное время проходит адаптация детей раннего и младшего дошкольного возраста. В последующем юбка может использоваться в течении всего учебного года, как дидактическое пособие для развития сенсорных знаний, умений, навыков. Также юбка используется в лаборатории инклюзивного образования Сарапульского педагогического колледжа при организации занятий и консультаций с детьми с ОВЗ.

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/nina.andriyanova.716>

## КУБИКЕЙС (3+)

**ФИО автора (авторов):** Великжанина Светлана Валентиновна.

**Редактор:** Кудрявцева Е.Л., PhD, IKaRuSe.V. – ФГАОУ ВО ЕИ КФУ, Германия.

**Место работы и должность:** Россия, Воронежская область, г.Лиски, Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №2», старший воспитатель.

**Тип продукта:** игра

**Дата создания продукта:** второе полугодие 2018.

**Дата выпуска продукта:** февраль-март 2019.

**Материалы, из которых создан продукт:** поролон (основа кубика 12x12x12 см.), цветная плотная ткань «габардин» для чехла и внешней отделки кубиков, прозрачная плотная плёнка ПВХ (кармашки 10x10 см.), металлические кнопки для трикотажа 0,7 см (позиции шарниров), пластиковые цветные пуговицы 0,4 см (цветные маркеры-ориентиры для деления куба), нитки армированные 45 ЛЛ.

**Размеры и вес продукта:** 935 гр. общий вес (куб + чехол); 25x25x25 см.

**Состав продукта:** 8 кубиков, соединённых пластиковыми кнопками, чехол для хранения и транспортировки.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** специального оборудования не требуется, пространство для размещения Кубикейса – на столе или на полу. Для дидактических целей используются карточки из картона или бумаги 9 x 9 см. любой тематики. Одновременно могут использоваться 48 карточек (по 6 для каждого кубика, входящего в состав Кубикейса).

**Продуктом одновременно могут пользоваться** от 1 до 15 человек (индивидуальное и командное использование).

При использовании продукта необходимо присутствие взрослого, игра может быть использована как самостоятельно, так и совместно со взрослым (педагогом, родителем).

**Целевая аудитория продукта:** дошкольники, начальная школа, семейное и дополнительное образование. Возможность использования людьми с ОВЗ с сохранным интеллектом.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:** при использовании пособия следует учитывать индивидуальные особенности игроков конкретной возрастной категории, интересы, уровень речевого развития.

Цели: создание условий для тематического расширения словарного запаса, развития пространственного воображения, логического мышления, памяти, речевой активности, коммуникативных навыков и креативности.

Задачи:

- развивать познавательные процессы (восприятие, внимание, память, мышление, воображение), тактильные ощущения, мелкую моторику пальцев рук;
- содействовать дисциплине логического мышления и последовательности действий (понимание и применение алгоритмов сборки кубика);
- создавать условия для обогащения и активизации словарного запаса;
- стимулировать проявление любознательности, способствовать преодолению коммуникативных барьеров;
- упражнять в использовании знакомых приёмов игровых действий с кубиком и в проявлении собственного творческого видения процесса и результата работы;
- инициировать игроков на создание новых вариантов игр и правил;
- воспитывать уверенность в своих действиях и размышлениях;
- формировать навыки действовать по правилам и сообща, находить нестандартные решения.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники).** Существуют отдельные мягкие кубики с прозрачными карманами <https://www.vdm.ru/products/111/1022/> и пластиковые кубики-трансформеры (игрушки-головоломки и сувениры) <https://absolutos.ru/internet-magazin/folder/kubiki-transformery>.

**В чем ваш продукт лучше аналогов?**

В Кубикейсе объединены две позиции: вариативность использования материала в прозрачных кармашках и трансформация изделия. Каждый из 8 кубиков, входящих в состав Кубикейса, может быть использован как самостоятельная единица: строительный или дидактический (кубик историй, игровой кубик с точками, кубик



загадок, кубик Блума и т.д.) Кубикейс используется не только для составления рассказов и историй, или как игровая площадка для дидактических игр («Четвёртый лишний», «Найди пару», «Чего не хватает» и т.д), но так же как наглядное пособие с алгоритмами для рисования, аппликации, конструирования.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Игра «Кубикейс» представляет собой раскладывающийся куб из 8 единичных кубиков (12x12x12 см.) по принципу куба-трансформера. Мягкие разноцветные кубики выполнены из поролона и цветной плотной ткани, имеют прозрачные кармашки 10x10 см. и соединены пластиковыми кнопками (позиции шарниров). В данном варианте представлены следующие 6 цветов для граней каждого кубика: бежевый, жёлтый, красный, синий, зелёный, фиолетовый. Цветные маркеры в виде маленьких пластиковых пуговичек в углах граней кубиков являются ориентирами для раскладки соответствующих плоскостей на две части (прямоугольник делится на два квадрата). Кубикейс хранится в удобном чехле (кейсе) на молнии по размеру куба. Помимо обычного назначения конструктора-головоломки, Кубикейс превращается в дидактическую игрушку с помощью карточек (тематических картинок, фотографий или пиктограмм), которые легко размещаются в прозрачных кармашках.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны):** Воронежская область, г.Лиски, Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 2».

Создан в рамках проектов «Сказкотекла» и «Игро-мир образования 2035» (2017-2018)

### **Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100022483536109>



## KUBY-DRUG

**ФИО автора (авторов):** Белоусова Людмила Владимировна.

**Место работы и должность:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №2» город Лиски Воронежская область Россия, учитель-логопед.

**Тип продукта:** игрушка.

**Материалы, из которых изготовлен продукт:** плотный прессованный картон раз. (30 x 30 см), плащевая ткань (обшивка картона), текстильные застежки (18шт.), плотная прозрачная пленка (6 карманов (10x10 см.), тесьма ширина 2 см (петли), 16 тканевых воздушных петель, 16 канцелярских зажимов, фоамиран разной текстуры, 9 карабинов, металлические ленты (4шт., шириной 2 см., длиной 30 см.).

**Размеры и вес продукта:** высота-30 см., ширина- 30см., вес- 1кг 650гр.

Основа продукта выполнена из плотного прессованного продукта.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** вкладыши (25x25 см.), выполненные из плотного картона с различным тактильным наполнением (ткань, бросовый и природный материал), помещаются на дно куба для различных игровых заданий, дидактические карточки с изображением имеющихся вкладышей, карточки с изображением используемого наполнения в ходе игры, дидактические карточки с изображением различных изучаемых лексических тем, геометрических фигур, с графическим изображением размера (большой, маленький), количества (один, много), графическое изображения уровня высоты (высоко, средне, низко).

**Продуктом одновременно могут пользоваться:** один ребенок, два (использование в паре), использование в подгруппе, группе детей (команде).

При использовании продукта необходимо присутствие: взрослого, воспитателя, логопеда, психолога.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста, дети с ОВЗ, семейное образование.

**Цели достигаемые и задачи решаемые при помощи данного продукта**

Цель: развивать сенсорно-моторное восприятие, мыслительную деятельность, речь, коммуникативные навыки.

Задачи.

Развивать: звуковую (произносительную) сторону речи, словарный запас, связную речь, грамматический строй речи (составление рассказа по сюжетной картинке, структуру предложения, слова, называющие действия, признаки, предметы, употребление предлогов), монологическую и диалогическую речь через игровую театрализацию, мелкую моторику рук, координацию движения кистей рук, умения определять предмет на ощупь, социальный и эмоциональный интеллект детей, эмоциональную отзывчивость, сопереживание, навыки доброжелательного общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками.

Формировать: представление о цвете, форме, величине предметов, положения их в пространстве, активизировать сенсорное восприятие, стимулировать анализаторы (слуховые, зрительные, осязательные)

Корректировать психические процессы (память, внимание, восприятие, мышление, воображение), готовность к совместной деятельности со сверстниками.

Способствовать становлению самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий детей.

Аналоги и партотипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники): Sense Vox, Волшебная коробочка (дидактическая ширма)

### **В чем ваш продукт лучше аналогов?**

«Куби-Друг» в сравнении с аналогами и партотипными продуктами, выполнен из плотного пресованного картона что делает его гораздо легче и мобильнее, благодаря различным крепежным элементам вариативен и полифункционален, трансформируем, что удобно для хранения, и использования отдельных граней в игре.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Игровое пособие «Куби-Друг» изготовлено из плотного пресованного картона (30x30 см). Со всех сторон куб обтянут плащевой тканью, поэтому при необходимости он может подвергаться санитарной обработке. Все стороны скреплены текстильной застежкой, что позволяет изделию трансформироваться в соответствии с игровой задумкой. В двух боковых гранях имеются отверстия диаметром 10 см. для двух рукавов из лёгкой ткани. Другие две стороны дополнены различными креплениями

для наглядного дидактического материала: тремя карманами (10x10 см.) из плотной прозрачной пленки и шестью горизонтальными тканевыми петлями.

По всему периметру крышки на воздушных тканевых петлях пристроены 16 канцелярских зажимов, по 4с каждой стороны. Крышка куба с внешней стороны покрыта цветными дорожками из фоамирана с разным рисунком (используется в коррекционных целях при постановке и автоматизации звуков, для развития моторики пальцев рук).

По всей площади с внутренней стороны крышки расположены на петлях 9 карабинов (выс. 2 см.) для крепления предметов на различную высоту. Три боковые грани с внутренней стороны по верхнему краю обклеены металлическими лентами под обшивкой. Применяются для смены внутреннего фона с помощью магнитов во время организации игровой и театральной платформы (с откинутой четвёртой стенкой куба).

Вкладыши (25x25 см.), выполненные из плотного картона с различным тактильным наполнением (ткань, бросовый и природный материал), помещаются на дно куба для различных игровых заданий.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время ?  
(название организаций указанием города, страны)**

Продукт проходил апробацию сотрудниками Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №2» города Лиски Воронежской области, Россия).

В настоящее время используется ежедневно учителем –логопедом в коррекционных целях и игровых практикумах, совместно с воспитателями Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №2» города Лиски Воронежской области, Россия).

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100024376746660>



## КУКЛА-ПАННО АЯ

**ФИО автора (авторов):** Куприянова Светлана Павловна.

**Место работы и должность:** Государственное казённое общеобразовательное учреждение Ленинградской области «Лужская санаторная школа-интернат», город Луга. Ленинградская область. Россия. Учитель-логопед, дефектолог.

**Тип продукта:** объект реализации технологии «Говорящая стена».

**Дата создания продукта:** 20 ноября 2015 год.

**Материалы, из которых создан продукт:** кукла-панно сшита из фланели, натянутой на основу – толстый картон (по принципу популярного в 70-80 г. в России фланелеграфа). Наполнена холлофайбером, мягкая и тёплая. Волосы – толстая цветная пряжа, мягкая и приятная на ощупь, глаза – твёрдые пуговицы, брови и ресницы – толстые нитки. Кукла сама может удерживать на себе картинки, буквы, предметы с шершавой оборотной стороной.

**Размеры и вес продукта:** высота 72см. вес 700 гр.

**Состав продукта:** кукла с набором одежды, 3 дополнительных набора одежды, 3 пары обуви, 1 головной убор, 1 сумочка с набором дидактических материалов.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта** не требуется, но может самостоятельно изготавливаться по желанию играющих.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** от 1 до 6 человек.

При использовании продукта присутствие взрослого, логопеда, психолога требуется только тогда, когда поставлены конкретная цель и задачи занятия. В свободной деятельности детей ребёнок может взаимодействовать с куклой самостоятельно.

**Целевая аудитория продукта.** Кукла-панно рекомендована для детей раннего возраста, дошкольников, младших и школьников среднего звена. Рекомендована для детей с ОВЗ (дети с тяжёлыми нарушениями речи, Задержкой психического развития, дети с ДЦП, слабослышащие и дети с кохлеарным имплантантом, дети с нарушением зрения, дети с РАС, синдромом Дауна, нарушением интеллекта)

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:** развитие коммуникативно-речевых навыков.

## Задачи:

- автоматизация и дифференциация поставленных звуков;
- усвоение лексико-грамматических средств языка;
- пополнения и активизация словаря;
- развитие навыков связной речи;
- развитие общей и мелкой моторики;
- развитие коммуникативных навыков;
- обучение ребёнка ориентации в пространстве и теле человека;
- формирование психоэмоционального опыта и развитие высших психических процессов;
- социальная адаптация и интеграция в детский коллектив;
- духовно- нравственное воспитание, связь с семьёй, природой, истоками русской культуры.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):**

<https://kssovushka.ru/zhurnal/8/478-didakticheskaya-kukla-po-rechevomu-razvitiyu-yagusha-govorusha/>.

<https://www.maam.ru/detskijasad/formirovanie-navykov-odevanija-u-doshkolnikov-posredstvom-didakticheskoi-kukly-trenazhera.html>

<https://personadoll.uk/the-persona-doll-approach>

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** Игра междисциплинарна, не ограничена рамками одного предмета или темы, рассчитана на разновозрастную, разноуровневую, поликультурную аудитории, не требует специального пространства.

## **Краткое описание (аннотация) продукта**

Кукла-панно способствует социализации, так как представляет собой образ человека. Находясь рядом с ребёнком, кукла становится ему другом, партнёром для игр, а под руководством взрослого – наставником. Игра с куклой развивает в ребёнке умение общаться и правильно вести себя в различных жизненных ситуациях,



развивает социальный интеллект, воображение. Через общение с куклой ребёнок выстраивает модель поведения, познаёт такие категории, как добро и зло, учится вести себя гуманно и милосердно.

Кукла – главная социализирующая игрушка мотивирующая детей на обращение к ней. Дети получают положительные эмоции, как в процессе, так и в итоге игры. Игра связана с окружающей реальностью детей, задействует её. Можно считать, что в работе с куклой используются элементы технологии «Persona Dolls». Например, воспитание нравственных качеств, развитие эмпатии и моральных норм. Но назначение куклы-панно немного шире. Кукла-панно ежедневно играет разные роли исходя из тем и задач занятий. Поэтому решает не только морально-нравственные вопросы, но развивает познавательную сферу, формирует связную речь, мелкую моторику и другое.

Апробацию продукт проходил в Муниципальном дошкольном образовательном учреждении «Детский сад «Незабудка», г. Тихвин. Россия.

В настоящее время продукт используется в Государственном казённом общеобразовательном учреждении Ленинградской области «Лужская санаторная школа-интернат» г. Луга. Россия.

#### **Контактные данные автора-разработчика:**

<https://web.facebook.com/kupriyanova.svet>

#### **Сертификаты, награды, патенты у ДАННОГО продукта:**

Диплом участника VII Открытого конкурса «Ведущка. Кукла – от бывшего к будущему...»;

Диплом участника Всероссийского конкурса «Коррекционный педагог в детском саду» проводимого журналом «Дошкольная педагогика» и издательством «ДЕТСТВО-ПРЕСС»;

статья в журнале «Коррекционная педагогика. Вопросы и ответы» №1(3) март 2019г. «Авторская дидактическая кукла-панно в комплексном сопровождении детей дошкольного возраста с ОВЗ»



Правительство Ленинградской области  
Администрация Тихвинского района



**Открытый конкурс  
декоративно-прикладного творчества  
"Ведушка.  
Кукла - от былого к будущему"**

# ДИПЛОМ

**ВЫДАН**

**Куприяновой Светлане**  
г. Тихвин

**УЧАСТНИКУ**

VII Открытого конкурса  
«Ведушка. Кукла – от былого к будущему...»

Председатель комитета по  
культуре, спорту, туризму и  
политике администрации  
Тихвинского района



Е.Ю. Котова

г. Тихвин  
2015 год



## ГОВОРЯЩАЯ СТЕНА «ДВЕРИ В СКАЗКУ»

**ФИО автора (авторов):** Королёва Марина Владимировна.

**Место работы и должность:** муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Калининграда детский сад № 119, педагог-психолог.

**Тип продукта:** говорящая стена.

**Дата создания продукта:** май 2018 года.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага, дерево, металл.

**Состав продукта:** игровая настенная доска, 5 игровых дисков, 1 синий диск с отверстием, 1 диск с закрывающим элементом, 4 конверта с карточками (в каждом по 8 карточек), папка с магнитным театром (сказка «Репка», сказка «Колобок», сказка «Теремок», сказка «Курочка ряба»).

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** не имеется.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** от 1 до 3 человек.

При использовании продукта необходимо присутствие педагога или психолога, но только на начальном этапе знакомства. Далее дети могут самостоятельно пользоваться ей.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста, дети с ОВЗ.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:** знакомство с русскими народными сказками, обогащение представлений об окружающем мире, развитие познавательных процессов.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):** не имеются.

**Краткое описание (аннотация) продукта**

Данный продукт размещается на стене, на котором имеется магнитная поверхность, 4 двери с разными закрывающими элементами, крепление для игровых дисков и часы.

За дверями спрятаны 4 сказки: «Курочка Ряба», «Колобок», «Репка», «Теремок». Открыв одну из дверей, ребёнок угадывает сказку, а затем выполняет задание к этой сказке, используя игровые диски с карточками. Например, к сказке «Репка» ребёнок

должен подобрать к вершкам корешки. Для этого ему необходимо прикрепить диск с изображением вершков к доске, а сверху прикрыть его синим диском с отверстием, а маленькие карточки к этому диску прикрепляются к магнитной доске. Ребёнок прокручивает синий диск с отверстием и к выпавшему ему вершку подбирает корешок. Если в игру играют несколько детей, то они делают это по очереди. Также вместо синего диска с одним отверстием они могут использовать диск с одним закрывающимся элементом, прокручивая, который дети могут угадывать какой вершок спрятан и подбирать к нему корешок. По такой же аналогии дети играют в игры по другим сказкам. К сказке «Теремок» есть игра «Найди тень», к сказке «Колобок» – игра «Мама и детёныш», к сказке «Курочка ряба» – игра «Найди пару».

Используя магнитный театр, дети могут рассказывать предложенные там сказки, а могут, используя этих сказочных персонажей, придумать свои.

Так же там имеется диск с изображением смайликов с разными эмоциональными состояниями. Он используется для рефлексии. Ребёнок, прокручивая синий диск с отверстием, выбирает эмоциональное состояние свойственное ему в данный момент.

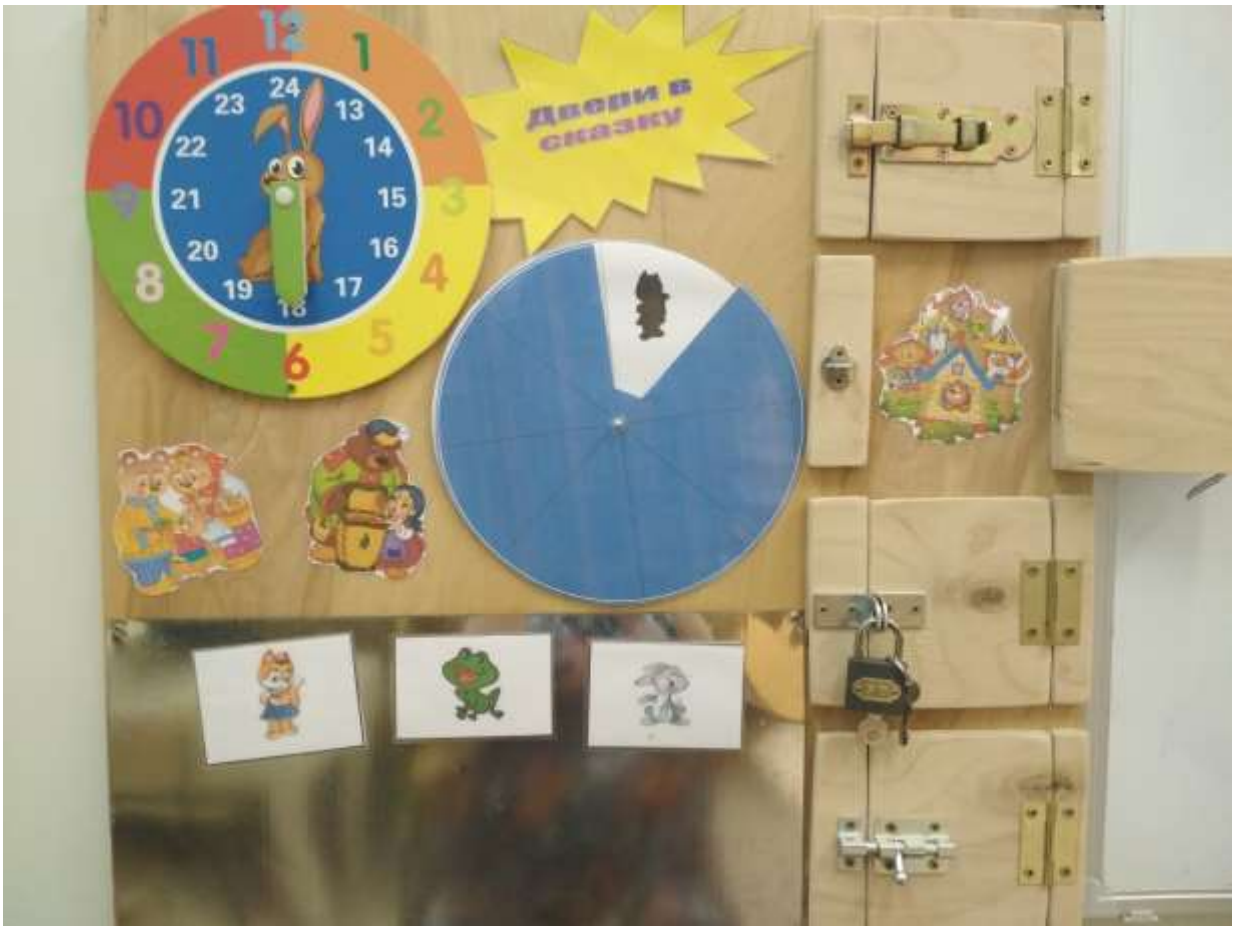
Часы, прикреплённые к доске, могут использоваться для обучения ребёнка времени.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны).** Игра проходила апробацию в МАДОУ д/с № 119 г. Калининграда и используется там в настоящее время.

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА.

**Контактные данные автора-разработчика:**

Профиль в Фейсбуке: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100006754005978>



## GAME DEV SIM: СИМУЛЯТОР ИГРОВОЙ СТУДИИ

**ФИО автора (авторов):** Уточкин Вячеслав Николаевич.

**Место работы и должность:** заместитель директора Высшей школы бизнес-информатики НИУ ВШЭ.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** март 2019 года.

**Материалы, из которых создан продукт:** картон, пластик, дерево.

**Размеры и вес продукта:** 300x70x300 мм Вес 900 гр.

**Состав продукта:** 60 карт специалистов, 60 карт фишек и проектов, 60 карт ситуаций, 4 планшета компаний, кубики и маркеры.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** нет.

**Продуктом одновременно могут пользоваться 4** команды от одного человека в каждой человек. Максимальное количество людей в команде ограничено только площадкой, на которой проводится игра.

**При использовании продукта необходимо присутствие:** никого не надо, можно играть самим изучив правила.

**Целевая аудитория продукта:** 14+.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**

- дать понимание процесса создания своей игры от идеи до релиза;
- обеспечить комплексное понимание всех аспектов управления командой в игровой индустрии;
- подготовить игрока к работе в команде в роли предпринимателя/владельца бизнеса, менеджера/продюсера, лида или члена команды;
- научить решать типовые проблемы, возникающие в процессе разработки игр;
- получить от процесса обучения удовольствие.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники)** Это первый в мире настольный симулятор геймдева. Аналогов нет.

## **Краткое описание (аннотация) продукта**

Идея создания настольной игры Game Dev Sim – симулятора работы игровой студии пришла на ум авторам (Сергей Голубкин – преподаватель курса «Управление Командой» в Высшей школе бизнес-информатики НИУ ВШЭ и Вячеслав Уточкин) во время первого учебного потока Сергея. Он начал проводить зачет в игровой форме на первом прототипе будущей настолки. Далее были многочисленные фокус-тесты на студентах, выпускниках, сотрудниках игровых студий и людях, далеких от этого мира. И было решено издать полноценную настольную игру, особенно после положительного отзыва от известного американского геймдизайнера Ричарда Levelord Грея. Game Dev Sim – это симулятор работы игровой студии, созданный людьми, которые прошли все эти круги ада сами. И не раз! Подробнее про игру тут: <http://gemenot.ru/shop/#!/GAME-DEV-SIM/p/126763718/category=0>

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны)** Высшая школа бизнес-информатики НИУ ВШЭ в городе Москва

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/groups/vr.ar.gamedev/>





## СЕНСОРНЫЙ ДОМИК

**ФИО автора (авторов):** Андриянова Нина Сергеевна.

**Место работы и должность:** РФ Удмуртская Республика г. Сарапул бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Сарапульский педагогический колледж», руководитель инновационного ресурсного центра.

**Тип продукта:** игрушка.

**Дата создания продукта:** ноябрь 2017г.

**Материалы, из которых создан продукт:** сатин, фетр, шнурки, тесьма разного размера и фактуры, кольца, пуговицы, бусины, декоративные нашивки.

**Размеры и вес продукта:** 1 кг. 650г.

**Состав продукта:** 20 игровых полей.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** пластиковая мебель.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** три человека.

При использовании продукта необходимо присутствие только при знакомстве с пособием, в дальнейшем дети играют самостоятельно.

**Целевая аудитория продукта:** дошкольники.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**

Цель: всестороннее развитие детей раннего и дошкольного возраста.

Задачи:

1. Развивать навыки самообслуживания; самостоятельность, целенаправленность и саморегуляцию собственных действий.
2. Формировать элементарные математические представления, первичные представления об основных свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форма, цвет, размер, части и целое, пространство и время).
3. Развивать познавательные интересы детей, расширять опыт ориентировки в окружающем, сенсорное развитие, развивать любознательность и познавательную мотивацию.
4. Развивать эстетические чувства детей, художественное восприятие, образные представления.

5. Развивать у ребенка интерес к самостоятельной творческой деятельности, удовлетворять потребность детей в самовыражении.
6. Воспитывать потребность в соблюдении режима питания, употреблении в пищу овощей и фруктов, других полезных продуктов.
7. Расширять представление о роли гигиены и режима дня для здоровья человека.
8. Развивать мелкую моторику рук.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):** нет.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

«Сенсорный домик» представляет собой макет кукольного дома, где есть комната, кухня, столовая, ванная, двор и огород. Внешние стены и крыша дома заполнены играми для развития сенсорики ребенка. Он легок в переноске, кроме того быстро разбирается.

Домик незаменим в социально-коммуникативном развитии, так как дает возможность организации совместных игр, прежде всего сюжетно-ролевой игры, через которую формируется ряд положительных качеств личности ребенка.

Особенным сенсорный домик делает его содержание, в которое заложены элементарные математические представления, счет в пределах десятка, расширение знаний о форме, цвете, размере, величине.

Оформляя домик, ребенок учится ориентироваться в пространстве, у него формируется интерес к художественному оформлению комнат. Развитие всех видов анализаторов мелкой моторики рук, наблюдательности, внимания, логического мышления, усидчивости – все это воспитывается у детей старшего дошкольного возраста.

Данный домик содействует познавательному развитию ребенка, расширяет его представления о необходимых в быту предметах.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?  
(название организаций с указанием города, страны):** РФ Удмуртская Республика г. Сарапул бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Сарапульский педагогический колледж», в центре игровой поддержки «Кроха+», как форма дополнительного образования детей раннего и дошкольного возраста.

Продукт разработан в рамках проекта ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035.

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/nina.andriyanova.716>



## ЛАНДШАФТНЫЙ СТОЛ

**ФИО автора:** Андриянова Нина Сергеевна.

**Место работы и должность:** РФ Удмуртская Республика город Сарапул бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Сарапульский педагогический колледж», руководитель инновационного ресурсного центра.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** май 2017 года.

**Материалы, из которых создан продукт:** ДСП, пластик, картон.

**Размеры и вес продукта:** ширина 65 см., длина 110 см. , высота 66 см., вес 50 кг.

**Состав продукта:** 12 сменных ролевых игр. 12 игровых полей. Сменный игровой материал.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** сменный игровой материал, для создания разнообразного ландшафта. Например, на плоскости обозначается цветом и рельефом природная территория – лес, русло реки, холмы, овраги, горы. Потом дополняются разнообразными маркерами пространства, в зависимости от развития игрового сюжета. Для создания фермы будут использоваться макеты избы и мельницы, фигурки животных, блоки изображающие грядки с овощами, кормушки и загоны для животных, деревья, колодец. Дополнительные материалы предмето-заместители используются детьми в сюжетно-ролевой игре.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** от двух до пяти человек.

При использовании продукта необходимо присутствие только при знакомстве с пособием, в дальнейшем дети играют самостоятельно.

**Целевая аудитория продукта:** дети старшего дошкольного возраста.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**

Цель: обогащение игрового опыта детей дошкольного возраста.

Задачи:

1. Стимулировать самостоятельные игры и конструирование на макетной основе.

2. Создавать условия для игрового моделирования детьми традиций семьи и социокультурных норм общества.
3. Формировать позитивные установки к различным видам труда и творчества.
4. Создать условия для отражения познавательных впечатлений в продуктивной и игровой деятельности.
5. Развивать восприятие, внимание, память, наблюдательность.
6. Обеспечить условия развития конструктивно-модельной деятельности дошкольников в процессе оборудования макета.
7. Расширять опыт самостоятельной изобразительной деятельности детей с применением разнообразных инструментов, материалов, техник.
8. Обеспечить условия эмоционального комфорта через реализацию свободного выбора деятельности.
9. Создавать условия, стимулирующие речевое творчество и все виды рассказывания.
10. Развивать игровую коммуникацию.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):**

<https://www.maam.ru/detskijasad/prezentacija-organizacija-igrovoi-deyatelnosti-landshaftnyi-mnogofunkcionalnyi-stol.html>

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/okruzhayushchiy-mir/2014/12/29/ispolzovanie-igrovogo-landshaftnogo-stola>

[https://tdkarusel.ru/mebel\\_dlya\\_detskikh\\_sadov\\_novaya/igrovaya\\_mebel/stol\\_igrovoy\\_mobilnyy\\_landshaft/](https://tdkarusel.ru/mebel_dlya_detskikh_sadov_novaya/igrovaya_mebel/stol_igrovoy_mobilnyy_landshaft/)

### **В чем ваш продукт лучше аналогов?**

Ландшафтный стол используется в свободной самостоятельной игровой и конструктивной деятельности.

Сам ландшафтный стол не новая, но уже зарекомендовавшая себя разработка. Он хорош тем, что к нему есть доступ со всех сторон, он мобилен, так как оснащен колесиками. И соответствует возрастным параметрам и нормам СанПиН, дети могут играть как стоя, так и сидя. Кроме того, свободное передвижение ребенка в игровом

пространстве, создает условия для преобладания динамической нагрузки детей над статической.

На встроенных полках под столешницей размещаются контейнеры со сменным игровым материалом, именно он и отличает наш ландшафтный стол от аналогов. С их помощью дети разворачивают разнообразные сюжеты, для которых конструируют и строят города, леса и горы. Макет составляется на плоскости с обозначенным цветом и рельефом природной территории (лес, русло реки, холмы, овраги). Территория дополняется мелкими маркерами пространства (деревья, изба, мельница).

Такой макет объединяет участников совместной игры, очерчивает границы игрового пространства, в рамках которого осуществляется «сборка» игровых замыслов в общем сюжетном движении. Тут может быть множество вариантов: режиссерская игра, сюжетно-ролевая игра, художественная мастерская и др. Знаки макета наводят детей на воображаемую ситуацию, и они могут самостоятельно дополнять игровое поле новыми предметами и персонажами, что способствуют творческому развитию дошкольника.

Продукт разработан в рамках проекта ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035.

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/nina.andriyanova.716>



## ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ «ГДЕ ЗИМУЮТ ЗВЕРИ»

**ФИО автора (авторов):** Авсеевич Ирина Михайловна.

**Место работы и должность:** Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципальное образование «Светловский городской округ» - детский сад № 9 «Улыбка», город Светлый, Калининградской области, Россия.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** 2010-2016 год.

**Материалы, из которых создан продукт:** фанера ДВП, акриловые краски.

**Размеры и вес продукта:** 500-700 мм, 400 гр.

**Состав продукта:** 1 поле – модель «Зимний лес», 7 открывающихся окон (различной формы), 7 наборов карточек-схем животные (белка, лиса, медведь, ёж, заяц, рыба, лягушка), набор карточек – загадок о животных.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:**  
нет

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 7 человек.

При использовании продукта необходимо присутствие педагога .

**Целевая аудитория продукта:** дети средней, старшей, подготовительных групп дошкольного возраста.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**

Цель: формирование экологических знаний у детей дошкольного возраста в процессе моделирования.

Задачи: развитие представлений о природе в процессе игры, познавательно-исследовательской активности, обеспечить успешное усвоение детьми знаний об особенностях объектов природы, их структуре, связях, «отношениях» существующих между ними.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др.авторов и производителей (линки на источники):** нет

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Педагог из шкатулки достает орехи с загадками о лесных животных (лиса, белка, заяц, медведь, еж, рыба, лягушка). Ребенок средней группы, отгадавший загадку, открывает на поле-модели «Зимний лес» окошко, где зимует зверь. При затруднении педагог помогает, направляя ребенка с помощью предлогов (в, под, над, около, справа, слева). Ребенок старшего возраста, отгадав загадку, выкладывает с помощью карточек-схем и составляет описательный рассказ о животном, открывает окно, называя жилище, маскировку лесного зверя.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны)** МАДОУ МО «СГО» - д/с № 2 «Светлячок», МАДОУ МО «СГО» - д/с № 9 «Улыбка», г. Светлый, Калининградская область, Россия.

**Контактные данные автора-разработчика:** профиль в Фейсбуке Ирина Авсеевич





## АВТОРСКИЕ ИГРЫ С РУКОТВОРНЫМИ КУКЛАМИ СЕМЕЙНОГО КРУГА

**ФИО автора (авторов):** Эсаулова Елена Вячеславовна, Домнина Ирина Николаевна, Столярова Анна Игоревна.

**Место работы и должность:** Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Школа № 1593 Структурное подразделение № 1 г. Москвы, Россия; Эсаулова Е.В. – учитель-логопед; Домнина И.Н. – инструктор по физкультуре; Столярова А.И. – музыкальный руководитель.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** сентябрь 2018г. - май 2019г.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага.

**Размеры и вес продукта:** книжка формата А5, 100г.

**Состав продукта:** книжка со стихами, загадками, правилами для игр и технологическими картами для изготовления рукотворных кукол.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** подручные средства (ткань, нитки, палки) для изготовления кукол.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 1-30 человек.

При использовании продукта необходимо присутствие: присутствие взрослых обязательно.

**Целевая аудитория продукта:** младший и старший дошкольный возраст, младший школьный возраст.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта**

Цель: приобщение детей к этнолингвокультуре русской нации для сохранения русских духовных ценностей в процессе взаимодействия в поликультурном обществе (на материале знакомства и изучения традиций русского народа посредством современных авторских игр с рукотворными куклами, созданных по технологиям русской крестьянской рукотворной куклы).

**Задачи:**

Ознакомление детей с русскими народными традициями, праздниками, рукотворными куклами, календарем полевых работ, семьей для сохранения национального духа русского народа.

Развитие словарного запаса (введение в активную речь названий детенышей животных, звукоподражательных слов, дней недели, времен года и их признаков, времен суток, глаголов, обозначающих различные виды крестьянского труда), пространственно-временного мышления, познавательных процессов (внимание, память, ощущения, восприятие, мышление, речь), расширение кругозора.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):**

Казинцева М.В. Методическое пособие для преподавателя «Рукотворная кукла. Ведущие типы и технологии изготовления». Москва, «УЧПРОГРЕСС», 2009.  
[https://sch1593.mskobr.ru/dou\\_edu/doshkol\\_noe\\_otdelenie\\_3/filial\\_galleries/photo/kukly\\_27\\_11\\_2018/](https://sch1593.mskobr.ru/dou_edu/doshkol_noe_otdelenie_3/filial_galleries/photo/kukly_27_11_2018/)

### **В чем ваш продукт лучше аналогов?**

Задачей нашей разработки было не изобретение новых кукол, а использование традиционных русских рукотворных кукол семейного круга для расширения словаря, кругозора, пространственно-временного мышления и познавательных процессов с помощью авторских стихов и загадок, игр.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

В брошюру вошли стихи, загадки и современные игры, в которые можно играть с рукотворными куклами семейного круга. Их можно сделать своими руками и взрослым, и детям (с 6 лет) по прилагаемым технологическим картам крестьянской рукотворной куклы.

В процессе использования представленных в книжке стихов, загадок и игр с рукотворными куклами семейного круга (Нянюшка, Молодуха, Свадебная пара, Жёнка, Кукляк, Мать и Дочь, День и Ночь, Старик) у детей расширяется и закрепляется словарный запас (названия детенышей животных, звукоподражательных слов, дней недели, времен года и их признаков, времен суток, глаголов, обозначающих различные виды крестьянского труда), растут коммуникативные навыки, развиваются познавательные процессы и пространственно-временное мышление.

Где продукт проходил апробацию и используется в настоящее время? ГБОУ Школа № 1593 СП № 1 г. Москвы, Россия.

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100008954147721>



## КОВРИК ИГРОВОЙ «МУЛЬТИМОЗАИКА»

**ФИО автора (авторов):** Камагурова Наталья Стефановна.

**Место работы и должность:** Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №2» город Лиски Воронежская область Российская Федерация, педагог дополнительного образования.

**Тип продукта:** игрушка.

**Дата создания продукта:** март-апрель 2018.

**Материалы, из которых создан продукт:** полиэтиленовая «пленка рукав» ширина 150 см., толщина 150 мкм, ткань х/б, нитки армированные 45 ЛЛ, ткань габардин и молния 80 см для кейса-чехла.

**Размеры и вес продукта:** длина 108 см, ширина 63 см, толщина 0,15 см, вес 200г.

**Состав продукта:** игровое поле, карточки из картона или бумаги 14,5x14,5 с изображениями любой тематики.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** не требуется. Количество используемых тематических карточек зависит от конкретной игры. Возможно комплексирование ковриков с мини-роботами Bee-Bot. Атрибуты к различным играм выбираются игроками по необходимости: кубик с точками, фишки, небольшие игрушки, мешочки с песком, разноцветные веревочки и т. п.

**Продуктом одновременно могут пользоваться до 15 человек.**

При использовании продукта не обязательно присутствие педагога или взрослого

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного и младшего школьного возраста, дети с ОВЗ, семейное образование.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного**

**Цель:** создание игрового пространства с заданной или произвольной тематикой для различных игр, в том числе как трансформируемое поле для мини-роботов Bee-Bot.

**Задачи:**

- развивать внимание, память, логическое мышление, сноровку, ловкость, пространственное мышление, коммуникацию;

- обобщать и систематизировать материал по теме игровой ситуации;
- пополнять и активизировать словарный запас;
- формировать навыки действовать по правилам и сообща, находить нестандартные решения.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):** <http://ro-botica.com/producto/Alfombrilla-transparente-BEE-BOT/>

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** Игровые коврики «Мультимозаика» дешевле промышленного варианта, но при этом более функциональны, так как размещаемые карточки фиксируются в кармашках и игровое полотно может быть использовано с двух сторон.

#### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Коврик представляет собой двустороннее прозрачное полотно, разделенное строчками на квадраты 15\*15 см, с одной стороны имеются прорези – карманы для размещения игровых карточек. Полотно можно расположить горизонтально на столе или полу, или вертикально на стене, магнитной доске или стойке. Коврик легко сворачивается гармошкой по швам и помещается в специальном кейсе-чехле, занимая минимум пространства при хранении и транспортировке. Для работы с роботами Bee-Bot доступна сторона с цельным покрытием, но в других случаях обе стороны могут быть задействованы, что позволяет быстро перейти от одной игры к другой. Если разместить коврик разрезами вверх, то непосредственно во время игры можно вставлять или менять местами игровые карточки. С полем рекомендуется использовать различные игровые принадлежности. Размер кармана позволяет использовать как самостоятельно и (или) специально изготовленные карточки, фотографии 10\*15 и карточки из игротеки «Дети мира».

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны)**

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №2» город Лиски Воронежская область Российская Федерация.

Создано в рамках проектов «Сказкотeka» и «Игро-мир образования 2035» (2017-2018)

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/natasha.lsk>



## ОСЕННЯЯ РАДУГА. (ОВОЩИ И ФРУКТЫ)

**ФИО автора (авторов):** Каменская Любовь Николаевна.

**Место работы и должность:** Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования «Светловский городской округ» - д/с № 10 «Чайка», Российская Федерация, Калининградская область, город Светлый. Воспитатель.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** сентябрь 2018 год.

**Материалы, из которых создан продукт:** подносы разноцветные из картона, овощи и фрукты из картона соответствующих цветов, все карточки ламинированы.

**Размеры и вес продукта:** папка (32x23 см.), вес (340 грамм).

**Состав продукта:** 6 подносов, 24 карточки с загадками, 50 карточек фрукты и овощи, 6 карточек – прямоугольников, соответствующих цветам подносов).

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** педагогам и родителям рекомендуется вместе с детьми пойти в магазин или на рынок и купить по 1 «образцу» разных овощей и фруктов, чтобы первая игра прошла с реальными продуктами. И – помнить, что картофель бывает сиреневым, красным ..., а не только коричневым; помидоры – жёлтыми, черными, зелеными, ... а не только красными и т.д.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** от 1 до 10 и более человек.

При использовании продукта необходимо присутствие воспитателя.

**Целевая аудитория продукта:** рекомендована для использования детьми от 3 лет и старше.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта (для каждой целевой аудитории):**

**Цель:** расширять и систематизировать представление детей об овощах и фруктах.

**Задачи:**

- систематизировать и закреплять знания об овощах и фруктах: о месте их произрастания, о труде в огороде, на полях, в садах; времени и

особенностях посадки, ухода и сбора урожая; полезных качествах овощей и фруктов и приготовляемых из них блюдах;

- сформировать умение рассказывать об овощах и фруктах, расширить словарь по темам овощи и фрукты, активизировать словарь качественных прилагательных (цвет, форма и размер), числительных и счета;
- развивать логическое мышление: сформировать умение дифференцировать обобщающие понятия «овощи» и «фрукты», сформировать умения детей сопоставлять предметы по цвету,
- развивать и поддерживать интерес к теме.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники)** Пособие развивает в направлении работы с детьми 3-4 лет авторскую игру Надежды Варламовой-Лернед «Осень-припасиха», предложенную в книге «Сказкотеки» на букву «Р».

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** Работая с книгой Сказкотеки на букву «Р», мы поставили перед собой задачу систематизации и расширения знаний воспитанников об овощах и фруктах, а также о содержащихся в них витаминах, необходимых для здоровья человека. Мы хотели сформировать у детей представление о правильном питании, о культуре питания, о здоровом образе жизни. Игра создавалась совместно с детьми и их родителями. Тем самым, удалось решить следующие задачи: повысить образовательный уровень родителей по теме и повысить заинтересованность родителей в продуктивной и эффективной познавательно-исследовательской игровой деятельности с детьми.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

#### **Вариант № 1**

Модуль I. В начале игры детям предлагается вспомнить, что такое «урожай»; где растут овощи (огород, грядка), а где фрукты (сад).

В игровой форме детям предлагаются 2 подноса (огород – с картинкой-изображением грядки; сад – с картинкой-изображением деревьев в ряд). Дети берут со стола изображения овощей и фруктов, и кладут их на соответствующий поднос, комментируя все свои действия.



Модуль II. Теперь воспитанники получают подносы разных цветов, подобных цвету овощей и фруктов (синие как сливы, сиреневые как баклажаны, красные как помидоры и перец, зеленый как огурцы и брокколи, желтые как кабачки и оранжевые как тыквы).

В центре стола лежат вырезанные из цветной бумаги «правильные» и «неправильные» овощи и фрукты (правильные – правильных для данного продукта цветов; неправильные – цветов, не свойственных этому растению).

После чего детям нужно на скорость (кто быстрее) выбрать правильные изображения и разложить их по подносам.

Модуль III. Воспитатель показывает цветную карточку или поднос, а дети сами должны назвать овощи и фрукты этого цвета (Какие овощи ты положишь на зеленый поднос? На красный? На желтый? Ни один поднос не должен остаться пустым). Побеждает дружба!

Модуль IV. «Чего не может быть». Теперь задача детей – найти на каждом подносе, заранее наполненном воспитателем, «неправильный» овощ или фрукт, попавший туда ошибочно. Например, на зеленом подносе лежат: огурец, болгарский перец, капуста и свёкла (из зеленой бумаги). Дети убирают свёклу и говорят, что она не бывает зелёной.

Этот же модуль может быть реализован по принципу «Четвёртого лишнего»: овоща среди фруктов или фрукта среди овощей, или растущего на земле среди растущих на деревьях; или привозимого с юга среди местных растений; или несъедобного (например, зелёной картошки) среди съедобного (в последнем варианте задача детей сложнее всего – так как данный продукт бывает такого цвета, но в таком виде не съедобен).

#### Вариант № 2

Модуль I. Воспитатель и родители готовят карточки с загадками об овощах и фруктах, а дети по очереди вытягивают карточки из стопки на столе, дают их прочитать взрослым (после 5 лет могут читать сами), отгадывают, находят картинку отгадку и складывают на поднос соответствующего цвета.

Модуль II. Какое блюдо можно приготовить из тех или иных овощей или фруктов?

Здесь загадки подобраны так, чтобы из плодов-ответов на них можно было сделать знакомое детям блюдо.

Модуль III. Сколько чего нужно для...? Задача – как продолжение предыдущего модуля, только нужно не просто назвать блюдо после того, как отгаданы все загадки, а и сказать – сколько штук чего нужно использовать.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны):** Российская Федерация, Калининградская область, город Светлый. МАДОУ МО «СГО» -д/с № 10 «Чайка»

Игра разработана в рамках проекта «Сказкотeka», при работе с книгой «Сказкотeka буква «Р».

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100011754031118>



## ИГРА «КАЛЕЙДОСКОП СКАЗОК»

**ФИО автора (авторов):** Королёва Марина Владимировна.

**Место работы и должность:** муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Калининграда детский сад № 119, педагог-психолог.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** октябрь 2018 года.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага.

**Состав продукта:** 28 карточек, 1 игровой диск, 1 кубик, поощрительные фишки.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** набор разноцветных камней.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** от 1 до 6 человек.

При использовании продукта необходимо присутствие педагога или психолога.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста, дети с ОВЗ.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:** развитие сенсорных эталонов, формирование умения ориентироваться в пространстве, развитие внимания.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):** не имеются.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Игра направлена на развитие сенсорных эталонов, внимания, формирования умения ориентироваться в пространстве. Дети раскладывают карточки на игровом диске в соответствии с изображением на диске и на внешней стороне карточки (они совпадают). Далее одному из участников предлагается кинуть кубик, стороны которого также соответствуют изображению на карточках. Далее ребёнок выбирает карточку с выпавшим изображением и перевернув её выполняет предложенное задание. Задания могут быть следующими:

1. Карточки с изображением сказки «Колобок». Здесь ребёнку необходимо найти в пространстве комнаты предмет, напоминающий по форме круг, квадрат, треугольник или прямоугольник. Если ему выпадает карточка с изображением вопроса, то сосед с права должен дать ему задание, предмет какой формы он будет

искать в пространстве комнаты. За правильный ответ ребёнок получает поощрительную фишку.

2. Карточки с изображением сказки «Курочка Ряба». Здесь ребёнку необходимо найти в пространстве комнаты предмет определённого цвета: красный, жёлтый, синий или зелёный. Карточка с вопросом так же даёт право соседу справа дать своё задание. Выполнив задание, игрок получает поощрительную фишку.

3. Карточки с изображением сказки «Теремок». Участнику, которому выпала данная карточка необходимо найти в пространстве комнаты предметы с определённым свойством: мягкий, твёрдый, гладкий. Так же здесь есть карточка с вопросом и поощрительная фишка.

4. Карточки с изображением сказки «Репка». Здесь ребёнку необходимо найти предметы противоположные друг другу: длинный – короткий, большой – маленький, тяжёлый – лёгкий или высокий – низкий.

5. Карточки с изображением «Плюса и минуса» говорят нам о том, что игрок должен пропустить ход или сделать дополнительный.

6. Карточка с изображением «Сундука сокровищ» предлагает детям выполнить творческое задание. Всем детям, принимающие участие в этой игре необходимо выложить с помощью разноцветных камней определённый предмет: домик, солнышко, ёлку и т.д. В этом задании каждый игрок получает поощрительную фишку.

В игре выигрывает тот, кто набрал большее количество поощрительных фишек.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны).** Игра проходила апробацию в МАДОУ д/с № 119 г. Калининграда и используется там в настоящее время.

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА.

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100006754005978>



## ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «ТЫ НУЖЕН ПЛАНЕТЕ!»

**ФИО автора (авторов):** Ковалева Марина Анатольевна.

**Место работы и должность:** РФ, Самарская область, г. Тольятти, Тольяттинский государственный университет, студентка выпускного курса магистратуры «Психологическое консультирование».

**ФИО автора (авторов):** Ковалева Надежда Сергеевна.

**Место работы и должность:** РФ, Самарская область, г. Тольятти, Тольяттинская Академия Управления, студентка 4 курса направления «Менеджмент» (бакалавриат).

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** 2018 год.

**Материалы, из которых создан продукт:** материал для изготовления поля – ткань blackout, бумага ламинированная, бумага, пластик (фигуры космонавтов).

**Размеры и вес продукта:** р-р А4, вес 1,2 кг (примерно).

**Состав продукта:** Поле (А2, blackout + А4 ламинированное), Карточки (144 шт. ламинированные), Бланки для участников (9 видов в электронном виде), Фишки – космонавты (6 шт), Профкоды (100 шт), Приглашения в гильдию (4шт + в электронном виде), Брошюры с ситуациями (6 шт + в электронном виде), Облако ценностей (А4, ламинированное), Методическое пособие для ведущего (в электронном виде), пластиковый чемоданчик А4, папка для материалов А4, пластиковые конверты для упаковки отдельных элементов.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:**  
стол

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 4-6 человек.

При использовании продукта необходимо присутствие психолога.

**Целевая аудитория продукта:** подростки (12-18 лет).

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**

1. Выявление мотивов выбора профессии.
2. Определение профессиональных интересов и склонностей.
3. Информирование о мире профессий.

4. Выявление внутриличностных противоречий, осложняющих выбор профессии.
5. Формирование поля вариантов выбора профессии.
6. Моделирование образа будущей профессии с учётом всех противоречивых вводимых.
7. Формирование (развитие) субъектной позиции по отношению к выбору будущей профессии.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др.авторов и производителей (линки на источники):**

- Перекресток профессий <https://nsuem.ru/university/news-and-announces/2017/06/93072>
- Комплект профориентационных игр и материалов «Мир профессий будущего» <https://macards.ru/product/komplekt-proforientacionnykh-igr-i-ma/>
- Игра »ПрофХ» <https://www.profxgame.ru/product-page/%D0%B1%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F-%D0%B2%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B8%D1%8F-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%84%D1%85>

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** Перечисленные выше игры не являются в полной мере прототипами или аналогами данной разработки. Главное отличие нашей игры состоит в том, что она позволяет последовательно и комплексно решить вопросы профориентации каждого участника и может использоваться в качестве игровой формы профориентации и самоопределения подростков. Возможна также и проработка отдельных аспектов профориентации.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Это новая комплексная активизирующая методика самоопределения и профориентации (оптации), позволяющая формировать компоненты жизненной перспективы (когнитивный, ценностно-смысловой, мотивационный) и психологическую готовность к профессиональному.

Использован активизирующий системный подход и метод игропрактики, который заключается в использовании игр для осознания своего внутреннего состояния и проработки проблем через осознание их проявления в конкретных жизненных обстоятельствах, моделируемых в игровой ситуации.

Игра выполнена в форме настольной (хотя предполагает и другие активности) и формы взаимодействия участников.

Разработаны сценарии игры, позволяющие использовать её для различного количества человек (от 4 до 6). Время игры от 1,5 часа до 12 часов (в зависимости от целевой аудитории и глубины проработки поставленных целей – сценарии прилагаются в комплекте игры).

По легенде игры Человечество переселяется на новую планету. За время полёта каждый должен выбрать дело своей новой жизни, вступить в одну из профессиональных гильдий, доказать свою способность стать ценным сотрудником.

### **Где продукт проходил апробацию?**

- Международный образовательный форум «DIGIT» в ТГУ (октябрь 2017);
- VI Конференция МПГПИ «Инновационные психологические игропрактики». Мастер-класс: «Настольная трансформационная игра «Ты нужен Планете» как инструмент профориентации»;
- ЧМ по футболу в Самаре - 2018г (в рамках мотивационной программы для волонтеров);
- VIII городской форум родителей «Ответственное родительство»;
- Тольяттинский государственный университет, Курсы по выбору в рамках предпрофильной подготовки учеников 9-х классов;
- Фестивали игр (г. Тольятти, г. Самара, г. Казань);
- Детский дом (г. Тольятти);
- Частная практика (более 100 человек).

Есть аттестат авторской методики от Международной гильдии психологов-игропрактиков

### **Где используется в настоящее время?**

- РФ, г. Тольятти, Детский центр интенсивного развития «Азбука роста»
- РФ, г. Тольятти, г. Самара в частной практике психологов

### **Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100004093419325>





В конце июня 2019 г. будет свидетельство об авторских правах на контент профориентационного комплекса «Ты нужен планете!»



## ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ «РУКАВИЧКА»

**ФИО автора (авторов):** Максименкова Яна Викторовна; Шнайдер Ольга Викторовна.

**Место работы и должность:** Муниципальное Автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №28 г. Калининград, Россия. Должность: воспитатели.

**Тип продукта:** игрушка мобильная (перемещение самим ребенком), полифункциональная (дающая возможность многовариантного использования самим ребенком), понятная для ребенка без участия взрослого, дающая возможность индивидуальной и групповой игры, порождающая положительные эмоции уже при первом визуальном и тактильном контакте.

**Дата создания продукта:** апрель 2019 год

**Материалы, из которых создан продукт:** ткань, в состав входят карточки из бумаги – ламинированные, прищепки - деревянные, нашивки из пластмассы.

**Размеры и вес продукта:** 55x30 см. Около 500 грамм, в зависимости от наполняемости.

**Состав продукта:** 15 карточек с изображением времен года в сказках; 25 карточек с изображением сказочных персонажей, 4 игровых поля (рукавичка выворачивается), 1 – шнуровка с 5 цветными шнурками и цветными ленточками и фетровые накладки.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** нет

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 5-6 человек.

При использовании продукта необходимо присутствие в младшем дошкольном возрасте – взрослого, а в старшем возможно самостоятельное использование детьми.

**Целевая аудитория продукта:** дошкольный возраст с 3 до 7 лет, дети с ОВЗ.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта**

Данный продукт имеет развивающее, обучающее и воспитывающее значение. Его можно использовать практически в любых видах детской деятельности: игровой, коммуникативной, познавательно-исследовательской, как элемент в ознакомлении с

художественными произведениями. Прекрасно подходит для индивидуальной, подгрупповой и фронтальной работы с дошкольниками.

Дидактические игры, разработанные на основе данного пособия, предназначены для работы с детьми от 3 до 7 лет в образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений, формированию целостной картины мира, развитию речи, ознакомлению с художественной литературой, а также в индивидуальной работе с детьми ОВЗ.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники).** Информации не имеем.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Дидактическое пособие «Рукавичка» – это пособие будет полезно для педагогов, работающих с детьми дошкольного возраста, и родителей. Сложность поставленных задач определяет сам воспитатель, в зависимости от возраста детей. Игры можно использовать в индивидуальной работе с детьми, а также в работе с детьми с ОВЗ при реализации образовательных областей «Познание», «Социализация», «Коммуникация».

Пособие разработано с учетом современных педагогических технологий, способствующих активизации деятельности дошкольников, индивидуализации обучения, воспитания детей.

В состав пособия входят дидактические игры с наглядным материалом.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны):** МАОУ СОШ №28 (3 корпус), г. Калининград, Россия.

### **Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100028166567638>



## «УМНАЯ ВАРЕЖКА»

**ФИО автора (авторов):** Романец Анастасия Андреевна; Деньгина Вита Валерьевна.

**Место работы и должность:** Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Калининград, детский сад № 10, Россия. Учитель-логопед; педагог-психолог.

**Тип продукта:** игрушка.

**Дата создания продукта:** 01.10.2018.

**Материалы, из которых создан продукт:** ткань, синтепон.

**Размеры и вес продукта:** 45x27 см., 240гр.

**Состав продукта:**

- Изображение эмоций из картона – 8шт.
- Тесьма для шнуровки – 2шт.
- Шнуровка – 3 шт.
- Прищепки разных цветов - 20 шт.
- Набор бумажных кукол с одеждой – 2 набора.
- Наборы из флиса: набор «Погода» (туча, солнце, облако, дождь из подручного материала) – 1 шт; набор «День ночь» (солнце, луна, звезды) – 1 шт.; набор «Времена года» (разноцветные листья, снежинки) – 1 шт.
- Набор «Лесные жители» (елка, болото, дерево, полянка, ворона, сова, лиса, заяц, лягушка, медведь) - 1 шт.
- Карточки для автоматизации звуков – 150 шт.
- Набор карточек «Гласные звуки» – 10 шт.
- Кубик – 1 шт.
- Игрушки: домашние животные – 5 шт., дикие животные – 5 шт., машина – 1шт., змея – 1шт., лодочка – 1шт., жук – 1шт.
- Набор «МЕМО» на развитие памяти – 30 карточек.
- Лото «Ассоциации. Сказка за сказкой» – 25 карточек.
- Лото «Времена года» – 16 карточек.

- Дополнительные материалы различных цветов и фактур: цветы – 20шт., плоды – 10шт., грибы – 4 шт., насекомые – 5шт., геометрические фигуры – 20 шт., цифры – 10шт.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:**  
нет необходимости.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** – 1 ребенок. Игрушка создана для индивидуальной работы с ребенком.

При использовании продукта необходимо присутствие: учителя-логопеда или педагога-психолога, или воспитателя.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста, дети с ОВЗ.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**

Цель: создание оптимальных условий для коррекционной работы ребенка с ТНР, в условиях инклюзии, через игровые практики.

Задачи:

- развитие познавательных процессов (восприятие, память, мышление, внимание);
- развитие речи (развитие фонетической, фонематической сторон речи, закрепление лексико-грамматического строя речи, развитие связной речи);
- развитие мелкой моторики.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники)** – полностью идентичных нет.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Мягкий бизиборд, как средство всестороннего развития ребенка, используется в работе учителя-логопеда и педагога психолога детского сада при проведении коррекционно-развивающих занятий с детьми общеобразовательных групп с ТНР в условиях инклюзии.

«Умная варежка» позволяет в процессе игровых действий у ребенка развивать мышление, память, восприятие, воображение, речь и мелкую пальчиковую моторику, формировать понятия цвета, размера, формы, пространственные и временные представления. Помимо этого, способствует формированию мотивации к обучению, способствует саморегуляции ребенка. В процессе решения практических задач у детей

формируются важные личностные качества, такие как усидчивость и самостоятельность.

Данная разработка может быть универсальной, подходит не только для индивидуальной работы с детьми с ТНР, но и для разновозрастных массовых групп и групп компенсирующей направленности. Обеспечивает требования к пространственной предметно-развивающей среде, а именно является полифункциональной, мобильной, безопасной, содержание которой интегрируется в различных областях развития ребенка.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?  
(название организаций с указанием города, страны):**

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Калининграда, детский сад № 10, Россия

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/nastyaromanets.98> ,

[https://www.facebook.com/VITA-\\_dengina-1901175403237932/](https://www.facebook.com/VITA-_dengina-1901175403237932/)



## ОБЛАЧКА ВЕЖЛИВОСТИ

**ФИО автора (авторов):** Михаленко Ия Викторовна.

**Место работы и должность:** Российская Федерация, Калининградская область, город Гурьевск, Муниципальное автономное дошкольное общеобразовательное учреждение «Детский сад №21 «Алёнка».

**Тип продукта:** говорящая стена.

**Дата создания продукта:** декабрь 2018 года. Игра опубликована на Фейсбуке в группе Международный образовательный проект «Сказкотейка» 15 декабря 2018 года.

**Материалы, из которых создан продукт:** офисная бумага голубого и белого цветов, вырезанная фигурными ножницами в виде облаков. (Рекомендуется заламинировать).

**Размеры и вес продукта:** размер одного облачка варьируется от 10 см. до 16 см., так как зависит от используемого вежливого слова, выражения. Вес продукта примерно 20 гр.

**Состав продукта:** 30 карточек с вежливыми словами и оборотами речи.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта** не требуется.

**Продуктом одновременно могут пользоваться неограниченное** количество человек.

При использовании продукта необходимо присутствие взрослого человека.

**Целевая аудитория продукта:** от 6 лет до 99.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного:**

Дошкольный возраст: формирование словаря и грамматического строя; совершенствование выразительности речи.

Младший и средний школьный возраст: закрепить формирование словаря и грамматического строя; совершенствование выразительности речи.

Старший школьный возраст, подростковый возраст: активизировать нравственно-мыслительную аналитическую работу ума (самопознание, самовоспитание собственной личности).

Взрослые: развивать способность понимать эмоциональное состояние другого человека.



**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники) возможно нет.**

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Вежливость – так ли это моральное качество актуально в наши дни? Качество, характеризующее поведение человека, для которого уважение к людям стало повседневной нормой поведения и привычным способом обращения с окружающими. Замечательная сказка есть у русского народа – «Морозко», где учтивая и работающая девушка была вознаграждена волшебными дарами, а вторая, грубая да ленивая, – ларцом со снегом. А эти прекрасные обращения к старшим: родимая матушка, свет мой, батюшка, – сколько уважения и почтения прослеживается в этих словах. Играя в эту игру, мы не просто активизируем вежливые слова и обороты в разговорной речи детей и взрослых, мы начинаем задумываться над тем, что и как, каким тоном, мы разговариваем друг с другом.

Вариантов игры может быть неограниченное количество, ниже приведу несколько примеров для дошкольного образовательного учреждения:

Вариант 1. Прочитать слово или выражение, на своём шкафчике и придумать предложение (придумывают дети и родители, педагоги).

Вариант 2. Читающие дети могут читать вежливые слова на шкафчиках своих друзей и адресовать их другим детям.

Вариант 3. Кто придумает больше предложений с одним и тем же словом или словосочетанием (соревноваться могут и дети, и родители).

Вариант 4. Выбирать вежливое слово дня, недели, месяца. И награждать самого вежливого ребенка, педагога, родителя по итогу. В течение месяца в конце дня награждать самых активных детей и взрослых мини-облачком.

Вариант 5. Выбирать слово-облачко и прикреплять его к шкафчику другого ребенка. Например, которому ты хочешь сказать спасибо или перед кем извиниться.

Вариант 6. Когда дети начнут быстро составлять предложение со словами-облачками, можно порекомендовать им, при чтении русских народных сказок, запоминать вежливые слова и обороты, и сделать новые облачка.

Вариант 7. (Для педагогов, родителей, взрослой аудитории). Можно использовать, как активную форму работы на педагогических часах. В течение дня, например, тому педагогу, у кого сегодня день рождения. Для мамы или папы в

юбилейный день. На самом деле игра универсальна и вариантов может быть неограниченное количество, каждый придумывает свой в зависимости от цели и задач, которые он преследует и от социума, который его окружает.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?  
(название организаций с указанием города, страны)**

Апробация проходила в Калининградской области, в городе Гурьевске, в Муниципальном автономном дошкольном общеобразовательном учреждении «Детский сад №21 «Алёнка».

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА

Контактные данные автора-разработчика: профиль в Фейсбуке: Михаленко Ия



## «МОДУЛЬНЫЕ ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

**ФИО автора (авторов):** Миннуллина Галина Васильевна, Миннуллина Карина Андреевна, Гизатуллина Эвелина Альбертовна, Гизатуллина Аделина Альбертовна.

**Место работы и должность:** МБОУ СОШ №7 г. Бавлы РТ, «Татнефть-школа» г. Альметьевск РТ.

**Редактор:** Кудрявцева Е.Л., PhD, IKaRuSe.V. –ФГАОУ ВО ЕИ КФУ, Германия.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** 2018 год.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага офсетная.

**Размеры и вес продукта:** формат 60x90 1/8.

**Состав продукта:** 36 карточек с изображением птиц Татарстана, свистков, свистулес и татарской национальной одежды.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** устройство для считывания QR-кодов.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 1 человек или более.

При использовании продукта необходимо присутствие: родителя или учителя или воспитателя.

**Целевая аудитория продукта:** детские и подростковые коллективы.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:** развитие внимания, концентрации, кратковременной памяти, речи, тематическое расширение словарного запаса, воспитание культуры общения, развитие творческих способностей, ассоциативного мышления.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники)** отсутствуют.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Игра помогает развивать межкультурные отношения, прекрасно подходит для отработки навыков межкультурной коммуникации. Кроме того, тренирует память и внимание, учит определять разные виды свистков и где они применяются, виды народной одежды и национального орнамента, самостоятельно узнавать птиц в природе и доступно о них рассказывать.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?  
(название организаций с указанием города, страны) Греция (Афины), Республика  
Татарстан (г. Елабуга, г. Альметьевск, г. Бавлы).**

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА

**Контактные данные автора-разработчика: [gallastar@mail.ru](mailto:gallastar@mail.ru)**



## РАЗВИВАЮЩЕЕ ЛОТО «КАЛЕЙДОСКОП СКАЗОК»

**ФИО автора (авторов):** Рязанова Анна Владимировна, Сергеева Светлана Владимировна.

**Место работы и должность:** МБДОУ «Детский сад №23 п. Железнодорожный», Правдинский городской округ, Калининградская область. Воспитатель, заместитель заведующего.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** январь 2019г.

**Материалы, из которых создан продукт:** картон, самоклеящаяся бумага, пластмассовая линейка, прозрачные кармашки, карточки из бумаги ламинированные, двусторонний скотч, пластмассовые кубики, клей-карандаш, игрушки.

**Размеры и вес продукта:** 400х400мм, 300гр.

**Состав продукта:** 1 игровое поле, набор из карточек с изображением сказок для детей 4-5 лет – 36 шт; набор из карточек с изображением сказок для детей 5-6 лет – 36 шт.; 12 кубиков с изображением сказок для детей 4-6 лет, набор игрушек 25 шт.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** не требуется.

**Продуктом одновременно могут пользоваться 5-6 человек.**

При использовании продукта необходимо присутствие взрослого, так же можно использовать в самостоятельной деятельности детей.

**Целевая аудитория продукта:** дошкольники.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**

Цель игры: развивать у детей интерес к народным сказкам.

Задачи:

- учить детей придумывать новое окончание знакомой сказки;
- учить детей умению находить предметы и героев, которые подходят к задуманной сказке;
- упражнять в умении соотносить картинки, согласно содержанию сказки;
- формировать умение отвечать на вопросы по содержанию сказки;
- развивать связную логическую речь;

- развивать наглядно-образное мышление;
- активизировать словарный запас через диалоговую речь.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):**

<https://djecoshop.ru/products/taktilnoe-loto-ferma>,

<https://my-shop.ru/shop/products/1677002.html>.

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** Игру можно сделать своими руками из доступных материалов. Данное лото является многофункциональной игрой. Благодаря прозрачным кармашкам, его можно использовать во многих образовательных областях. А так же наша игра позволяет знакомить детей со сказками в игровой форме.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

1 вариант игры. На игровое поле в прозрачные кармашки помещаются картинки с изображением сказок. Игроки по очереди крутят стрелку, на каком секторе она остановилась, карточки из этой сказки должны найти игроки. Когда все карточки найдены, дети пересказывают сказку, отвечают на вопросы взрослого.

2 вариант игры. Аналогичен первому, вместо карточек используются кубики. Рассказываем сказку по картинкам на кубике.

3 вариант игры. На игровом поле в кармашках картинки со сказками. Вокруг ставятся игрушки. Игрок крутит стрелку. Дети должны найти предметы и персонажей из выбранной сказки, обыгрывают их, рассказывают сказку, придумывают новое окончание сказки.

Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны). Продукт проходил апробацию и используется в настоящее время в МБДОУ «Детский сад №23 п. Железнодорожный» Правдинского городского округа, Калининградской области.

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА.

**Контактные данные автора-разработчика:** [anna.ryazanova.77@mail.ru](mailto:anna.ryazanova.77@mail.ru)



карточки  
для развивающего года  
**"Калейдоскоп сказок"**  
(4 - 5 лет)

карточки  
для развивающего года  
**"Калейдоскоп сказок"**  
(5 - 6 лет)

## В ГОСТЯХ У МУХИ - ЦОКОТУХИ

**ФИО автора:** Шварц Марина Геннадиевна.

**Место работы и должность:** Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 6 города Балтийска, Россия, воспитатель.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** 2018 год.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага, ламинирующая плёнка, пластик.

**Размеры и вес продукта:** 24 -18, 300 грамм.

**Состав продукта:** пять кармашков с замками, 6 карточек с изображениями насекомых, 4 карточки с контуром рисунка, 4 карточки – пазл из 3 частей, 7 карточек – пазл из 2 частей с буквенными обозначениями с обратной стороны, 4 карточки «Этапы развития бабочки», 8 маленьких карточек, папка с названием игры.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** фломастеры, влажные салфетки.

**Продуктом одновременно могут пользоваться до 8 детей.**

При использовании продукта необходимо присутствие взрослого только для партнёрских отношений.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста, дети с ОВЗ, дети с задержкой речевого развития.

**Цель:** закреплять знания детей о насекомых, их месте обитания, питании и развитии, расширять и активизировать словарный запас, способствующий познавательно-речевому развитию детей дошкольного возраста, развивать словотворчества детей.

**Задачи:** развитие логического, креативного мышления, внимания, памяти, смекалки и сообразительности, графических навыков.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей:** неизвестны.

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** Игра адаптирована для детей дошкольного возраста, растёт вместе с ребёнком (от раннего возраста до начальной школы), детям нравится вкладывать, закрывать (в игре имеются пять кармашков с



замками), психологически детям дошкольного возраста легче рисовать, зная, что рисунок может быть исправлен (карточки с контуром рисунка и возможностью их стереть влажной салфеткой), может совершенствоваться при добавлении новых картинок.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Ход игры

Вариант № 1

Цель: развитие навыка чтения, умения складывать картинку из частей.

Воспитатель предлагает сложить картинку насекомого, прочитав название насекомого с обратной стороны кармашка.

Вариант № 2

Цель: развитие навыка чтения, словотворчества детей.

Предложить детям сложить части картинок в произвольном порядке, прочитав получившееся слово. Попросить детей придумать своё название, получившемуся необычному насекомому.

Вариант № 3

Цель: назвать насекомое, которого не было на именинах у Мухи Цокотухи.

Разложить карточки и попросить детей назвать насекомое, которое не пригласила Муха Цокотуха к себе в гости. Предложить пофантазировать, чем его могла бы угостить Муха, если бы это насекомое пришло к ней в гости и что оно могло бы подарить Мухе на именины.

Вариант № 4

Цель: закрепить с детьми этапы развития бабочки.

Предложить детям разложить картинки в порядке развития бабочки. Составить рассказ о развитии бабочки.

Вариант № 5

Цель: развитие логического мышления, умения собирать картинку из трёх частей.

Предложить детям из частей сложить картинку насекомого и назвать его.

Вариант № 6

Цель: закрепить знания детей о месте обитания насекомых.

Разложить картинки с насекомыми в кармашки, попросить детей подобрать картинки с местами их обитания.

#### Вариант № 7

Цель: развитие графических навыков, согласованности движений глаз – рука.

Попросить детей обвести или дорисовать недостающие части картинки.

#### Вариант № 8

Цель: закрепить с детьми внешние признаки насекомого.

Из предложенных воспитателем картинок, дети должны выбрать картинку, на которой изображено не насекомое, объяснить свой выбор.

#### Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 6 города Балтийска, Россия.

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА.

Контактные данные автора-разработчика: профиль в Фейсбуке – Марина Шварц.



## РОБО-АЗБУКА

**ФИО автора (авторов):** Чучалов Георгий Дмитриевич.

**Место работы и должность:** Россия, Кировская область, город Киров, Кировское областное государственное общеобразовательное автономное учреждение «Вятская гуманитарная гимназия с углубленным изучением английского языка», ученик 3 класса.

**Тип продукта:** игрушка.

**Дата создания продукта:** 14.02.2019г – 7.05.2019 г.

«Мастер Пластер» (биоразлагаемый, биосовместимый, термопластичный, алифатический полиэфир, мономером которого является молочная кислота), крепления для соединения движущихся деталей, шляпная резинка для гибких деталей. Продукт создан с применением 3Д-ручки DEXP модель RP100b.

### **Размеры и вес продукта**

габаритные размеры в развернутом состоянии:

- оранжевый робот 21×21×5.5 см, вес 100 г;
- голубой робот 42×42.5×3.5 см, вес 42 г;
- серый робот 24.5×28×5 см, вес 110 г;
- желтый робот 18.5×12.5×2 см, вес 30 г;
- зеленый робот 15×35×1 см, вес 50 г;
- коричневый робот 16×26×3 см, вес 30 г;
- фиолетовый робот 34×11×3 см, вес 75 г.

**Состав продукта:** комплект из семи роботов, набор карточек.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:**  
не требуется

**Продуктом одновременно могут пользоваться до 7 человек** (по количеству роботов в наборе). Возможна организация работы в мини-группах до 4-5 человек. В этом случае необходимо обеспечить каждого обучающегося полным комплектом.

При использовании продукта присутствие взрослого не требуется, например, в ходе самостоятельной игры обучающегося с набором. Однако для достижения образовательных результатов присутствие взрослого необходимо.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста от 2 лет.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**

Цель: подготовить детей дошкольного возраста к обучению чтению.

Задачи:

- знакомство обучающихся с понятиями цвет и форма предмета;
- знакомство обучающихся с написанием букв русского (английского) алфавита и цифр;
- формирование навыка воспроизведения визуального образа буквы по ее звуковому эквиваленту и наоборот с применением подвижных трансформируемых роботов;
- формирование навыка чтения и написания слогов с применением комплекта подвижных трансформируемых роботов;
- формирование навыка чтения и написания односложных слов;
- развитие интереса к изучению алфавита и чтению;
- развитие памяти, внимания, мышления и мелкой моторики.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники)**

1. Набор трансформирующихся букв английского алфавита <https://vse-chno-nado.ru/nabor-roboti-bukvi-transformeri>

2. Набор Роботы Буквы 7 шт. <https://gigatoy.ru/shop/transboty/nabor-roboty-bukvy-7-sht/>

Комплект включает в себя 7 роботов, которые трансформируются в буквы русского алфавита: Ё, Ж, З, И, Й, К, Л. Трансформация происходит легко и доступна для освоения детям с 3-5 лет.

3. Набор Трансботы цифры от 0 до 9 + знаки <https://gigatoy.ru/shop/transboty/nabor-transboty-czifry-ot-0-do-9-znaki/>

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** Главные недостатки рассмотренных аналогов, используемых для запоминания букв русского (английского) языка и цифр, – возможность трансформации каждого робота всего лишь в один соответствующий ему символ, высокая стоимость, огромное количество мелких деталей, высокая сложность для малышей, материал часто с запахом, некоторые модели не трансформируются.

В разработанном комплекте Робо-Азбука каждый из семи роботов имеет около 20-ти вариантов модификации, что значительно расширяет возможности применения роботов в образовательном процессе, способствует развитию внимания, памяти, воображения и наглядно-образного мышления.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

«Робо-Азбука» – это комплект развивающих игрушек для детей от 2 лет. Игровое пособие представляет собой набор из 7 неповторяющихся роботов и дополнительного элемента, выполненных из экологически безвредного пластика PLA. В основе каждого робота – одна из основных геометрических фигур. Выполнены модели в разной цветовой гамме (основной и дополнительный цвет). В набор входят карточки для занятий. Роботы предназначены для обучения русскому алфавиту, английскому алфавиту, изучения цифр и счета, чтению, знакомству с геометрическими фигурами и цветами. Примеры заданий: сложи форму, букву, цифру, слог ли слово по образцу, указанному на карточке; сложи по памяти; конструирование: сложи домик, стульчик, елочку и т.д.; поиск по условию: сложи букву А (или любую другую) из робота серого цвета (или другого из набора); найди лишнее; преврати «муху» в «слона»; найди пропажу; реши пример; найди ошибку и др. Занятия с комплектом «Робо-Азбука» способствуют развитию внимания, памяти, абстрактного и образного мышления, развитию речи, мелкой моторики, творческих и интеллектуальных способностей, навыкам моделирования и конструирования.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны)**

Комплект роботов был апробирован в семье разработчика в ходе занятий с младшим братом автора проекта, Чучаловым Арсением (2 года), и младшей сестрой, Чучаловой Ланой (5 лет).

В настоящее время комплект «Робо-Азбука» проходит экспертную оценку в Муниципальном казенном дошкольном образовательном учреждении центр развития ребенка детский сад «Солнышко», Россия, Кировская область, город Слободской, эксперт – Верстакова Елена Геннадьевна, воспитатель дошкольного образования.

Комплект роботов «Робо-Азбука» был выполнен учеником 3 класса в рамках проектной работы, руководитель проекта – Вотинцева Мария Львовна, учитель информатики и ИКТ, руководитель курса внеурочной деятельности «3Д моделирование», заведующий кафедрой Естественно-научных дисциплин КОГОАУ ВГГ.

Прототип робота был представлен на Всероссийском конкурсе 3Д-моделирования и 3Д-печати «ВЗДумай» и получил диплом II степени среди школьников 1-3 классов.

**Контактные данные руководителя проекта:**

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100036292568911>



# МОДУЛЬНАЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «ЖИВОПИСЬ В МИРЕ ЖИВОТНЫХ» (ЖИВОПИСЬ)(6+)

**ФИО автора (авторов):** Зубарева Надежда Ивановна, Кудрявцева Екатерина Львовна.

**Место работы и должность:** онлайн-школа русского языка и культуры для детей-билинггов Russificate Kids. Преподаватель истории искусств.

Кудрявцева Е.Л. научный руководитель международных сетевых лабораторий. Инновационные технологии в сфере поликультурного образования.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** февраль 2019г.

**Материалы, из которых создан продукт:** картон.

**Размеры и вес продукта:** карточки 15x10 см. вес 400 гр.

**Состав продукта:** 28 карточек с изображением картин русских художников, на которых присутствуют неповторяющиеся животные и птицы. 28 карточек с четверостишиями русских поэтов про животных и птиц. Непрозрачный мешочек.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 2-10 человек.

При использовании продукта необходимо присутствие взрослого.

**Целевая аудитория продукта:** 6+.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:**  
Игра знакомит детей с картинами русских художников и русской поэзией, закрепляет название и внешний вид животных и птиц. Способствует развитию компетенции, необходимых при освоении таких предметов как: литература, русский язык, география, зоология. Помогает развить зрительную память, логику, внимание к деталям (отдельным и в комплексе), критическое мышление.

## **Краткое описание (аннотация) продукта**

Игра может быть предложена как индивидуальным игрокам (1-1), так и для игры команда на команду (до 10 игроков в каждой команде). Тем самым она прекрасно подходит для семейного досуга, использования в центрах регулярного и дополнительного образования, местах отдыха. Игра состоит из 7 модулей.

«Поэтическое лото». Участникам раздаются карточки. Ведущий вытаскивает из мешочка стихотворение и зачитывает его. Участник, как только услышит название

животного или птицы, проверяет – есть ли у него их изображения. И, если есть берет себе карточку со стихотворением и закрывает ею свою карточку. Побеждает тот, кто первым закрыл свои карточки с картинами.

«Да-нетки» на выставке. Карточки лежат на столе рубашкой вверх. Водящий вытаскивает из колоды карточку с изображением картины. Игроки начинают задавать ему вопросы, требующие ответа: да или нет. Например. На картине изображено животное? – Да. На картине изображено животное, которое обитает в лесу? – Нет. И т.д. Карточку забирает себе тот, кто правильно называет животное или птицу на картине.

«Верю-не верю». Карточки лежат на столе рубашкой вверх. На основе втянутой карточки водящий должен придумать и задать вопрос. В ответ остальные игроки говорят: верю или не верю. Например, «Корова меньше скрипки» (К. Малевич «Корова и скрипка») Правильный ответ – верю. Ответивший получает 1 балл плюс столько баллов, сколько игроков ответили неверно.

«Кто лишний?» (6+). Участникам раздается по 3 карточки, остальные лежат на столе рубашкой вверх. Участники начинают обмениваться карточками «вслепую». Цель каждого игрока – собрать у себя картины с изображением только птиц (или домашних животных, или диких зверей). Побеждает тот, кто быстрее соберет один вид.

«Видимо-невидимо» (7+). Игроки до начала игры внимательно изучают все карточки, которые будут предложены в данном модуле. Затем все играющие карточки кладутся на стол рубашкой вверх. Водящий вытаскивает карточку и называет два неодушевленных предмета, изображенных на картине. Например, для картины Б.М. Кустодиева «Купчиха за чаем»: Самовар. Блюдце.

Остальные игроки должны назвать животное, которое изображено рядом с объектами.

За правильный ответ дается 3 балла. Если никто не отвечает, то водящий предлагает третий объект: Арбуз. Но правильный ответ уже оценивается в 2 балла. Если ответ последует только после четырех названных предметов с картины, то ответивший получает только 1 балл.



«Театр одной картины» (7+). Карточки лежат на столе рубашкой вверх. Один из участников вытаскивает карточку, но не показывает ее остальным игрокам. Вместо этого он пантомимой передает изображенную на ней ситуацию, связанную с животным или птицей. Угадавший берет новую карточку, становясь водящим, и демонстрирует новую пантомиму.

«Системное домино» (10+) Участникам раздается по 3 карточки, остальные лежат на столе рубашкой вверх. Нужно расставить карточки с картинками, постепенно вытягиваемые и выкладываемые на стол игроками в определенной логике, которая может меняться с каждой новой карточкой (например, 1 карточка – собака, 2 – кошка: возможна логика «домашние животные», логика «преследователь и преследуемый», логика «размер – рост», ...; 3 карточка – птица, логика сужается до «размер, по убывающей»; «цепочка преследования»...). Чем больше карточек игроки смогут включить в цепочку, тем лучше. Игра заканчивается, как только у одного из игроков (победитель) закончились все карточки.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны)** Онлайн-школа русского языка и культуры для детей-билингвов Russificate kids, Испания. Русская школа «Теремок» г. Перуджа. Италия.



Министерство просвещения  
Российской Федерации

ФГБУК «Всероссийский центр  
развития художественного творчества  
и гуманитарных технологий»



# ДИПЛОМ III СТЕПЕНИ

Всероссийского конкурса  
«ПАНОРАМА МЕТОДИЧЕСКИХ КЕЙСОВ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ-2019»

Награждается команда  
Международная онлайн-школа русского языка  
**Russificate kids**

в составе:

Зубарева Надежда Ивановна  
Кудрявцева Екатерина Львовна

Директор  
ФГБУК «Всероссийский центр  
развития художественного  
творчества и гуманитарных  
технологий»



О.В. Гончарова

Москва  
2019

**Контактные данные автора-разработчика:** Facebook -Nadia Zubareva-Bartolini



## «О ЧЕМ ДУМАЮТ СКАЗОЧНЫЕ ГЕРОИ»

**ФИО автора (авторов):** Звонарёва Оксана Петровна.

**Место работы и должность:** Российская Федерация, Калининградская область, Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение муниципального образования «Светловский городской округ» - детский сад № 2 «Светлячок»

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** декабрь 2018 г.

**Материалы, из которых создан продукт:** ламинированная бумага.

**Размеры и вес продукта:** карточки формат А4, фишки 7-10см.

**Состав продукта:** 16 карточек, 48 фишек.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 16 человек.

**При использовании продукта необходимо присутствие** взрослого.

**Целевая аудитория продукта:** дошкольники, начальная школа.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:** вызвать желание у детей пофантазировать, научить составлять короткие рассказы о сказочных героях, развить творческое воображение, словарный запас, связную речь, воспитать интерес и любовь к сказочным персонажам.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники)** нет (для игры использовала героев сказок (картинки) из интернета).

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

**Правила игры:** В игру можно играть разными способами.

1 вариант:

Перевернуть карточки лицевой стороной вниз со сказочными героями. Рядом разложить фишки лицевой стороной вверх. Дети выбирают карточку. Выяснить, какой герой изображён на карточке, из какой сказки. Предложить выбрать фишку с предметом или персонажем, из той же сказки. Детям дать время придумать небольшой рассказ, сказку, о чём или о ком думает герой и почему.

2 вариант:

Перевернуть карточки лицевой стороной вверх со сказочными героями. Рядом разложить фишки лицевой стороной вниз. Дети выбирают карточку. Выяснить, какой персонаж изображён на карточке, из какой он сказке. Дети выбирают фишку, не подглядывая. Дети придумывают небольшой рассказ, сказку, о чём или о ком думает герой и почему.

3 вариант:

Карточки и фишки лежат на столе лицевой стороной вверх со сказочными героями и предметами. Дети по желанию выбирают карточку и к ней любую фишку. Выяснить, какой персонаж изображён на карточке, и из какой он сказке. Дети придумывают небольшой рассказ, сказку, о чём или о ком думает герой и почему.

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?**  
**(название организаций с указанием города, страны):** Россия, Калининградская обл., г. Светлый.

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА.

Контактные данные автора-разработчика:

<https://www.facebook.com/oksana.zvonareva>



## СТОРИТЕЛЛИНГ «КУБИКИ ИСТОРИЙ»

**ФИО автора (авторов):** Рязанова Анна Владимировна.

**Место работы и должность:** МБДОУ «Детский сад №23 п.Железнодорожный»,  
Правдинский городской округ, Калининградская область. Воспитатель.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** сентябрь 2018г.

**Материалы, из которых создан продукт:** пластмассовые кубики, картинки,  
клей.

**Размеры и вес продукта:** 10x10мм, 100гр.

**Состав продукта:** 2 кубика, стороны которых обклеены различными  
картинками.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:**  
не требуется.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 10-15 человек.

При использовании продукта необходимо присутствие взрослого, так же можно  
использовать в самостоятельной деятельности детей.

**Целевая аудитория продукта:** старший дошкольный возраст.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта**

Цель: заинтересовать детей, управлять вниманием и чувствами детей в течении  
всей истории, донести основную мысль истории.

Задачи:

- учить слушать и понимать содержание рассказа, сказки;
- развивать у детей память, воображение, логику;
- развивать речевую и мыслительную деятельность;
- воспитывать умение работать в коллективе.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей  
(линки на источники):**

[http://metodika.imc-peterhof.spb.ru/files/konferenciya/2017-11/pedagogi/kuvshinova\\_STORITELLING.pdf](http://metodika.imc-peterhof.spb.ru/files/konferenciya/2017-11/pedagogi/kuvshinova_STORITELLING.pdf)

<https://www.maam.ru/detskijasad/storiteling-interaktivnyi-metod-raboty-s-detmi-doshkolnogo-vozrasta.html>

### **В чем ваш продукт лучше аналогов?**

Сторителлинг – это хороший способ разнообразить любое занятие. Изготовление «Кубиков историй» не требует особых затрат. Так же их можно выполнить в совместной деятельности с детьми, тем самым они будут представлять для них большую ценность.

### **Краткое описание (аннотация) продукта**

Играющие садятся в круг и начинают придумывать историю по картинкам, передавая кубик друг другу.

### **Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?**

Продукт проходил апробацию и используется в настоящее время в МБДОУ «Детский сад №23 п. Железнодорожный» Правдинского городского округа, Калининградской области.

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА.

**Контактные данные автора-разработчика:** [anna.ryazanova.77@mail.ru](mailto:anna.ryazanova.77@mail.ru)



## «САМРЕБЕНОК. ЗООПАРК» – ИГРОВОЙ КОМПЛЕКС ДЛЯ ДЕТЕЙ. УЧИМСЯ ГОВОРИТЬ ЗВУК [Р]

**ФИО автора (авторов):** Кузьминых Елена Леонидовна.

**Место работы и должность:** Центр развития ребенка Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад №587, г.Екатеринбург, Россия.

**Тип продукта:** модульная полифункциональная игра.

**Дата создания продукта:** ноябрь 2018 г.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага А4, картон, ламинат.

**Размеры и вес продукта:** коробка длина 31 см, ширина 22 см, высота 4 см, вес 1100 гр.

**Состав продукта:** смарт-карты 22 штуки, формат А4; карточки с изображениями животных и графической схемой слова – 48 штук, формат 7х7 см, 36 карточек – пиктограммы, формат 7х7 см; карточки с игровыми артикуляционными упражнениями – 20 шт., формат 7х7 см; ассоциативная карта 1 штука, формат А4,

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** фломастеры для письма по ламинату с фетровым колпачком для стирания, лупа.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** от 1 до 22 человек.

**При использовании продукта необходимо присутствие:** предполагается самостоятельное выполнение заданий, если ребенок читающий; участие взрослого (родителя, педагога, логопеда, дефектолога), если ребенок только овладевает азами чтения.

**Целевая аудитория продукта:** дошкольные, школьные общеобразовательные и коррекционные учреждения (начальная школа), развивающие центры для дошкольников, языковые центры (изучение иностранных языков).

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:** мотивация к активному говорению, автоматизация звука Р в разных речевых единицах, в разных лексических темах, совершенствование связного высказывания.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):** настольные дидактические игры по теме «Животные».



## **В чем ваш продукт лучше аналогов?**

Систематизирован, вариативен, трансформируем, полифункционален, активизирует игровую деятельность в учебной ситуации. **Поиск и решение проблемных задач.** Игровые задания помогают ребенку осмыслить сюжет игры по заданной теме. **Запоминание происходящего через эмоционально-чувственные переживания.** Процесс игры поможет ребенку запомнить переживания, познать окружающую среду эмпирическим методом, а также повысит интерес ребенка к речи и обучению. **Совершенствование коммуникативных умений,** раскрытие речевых и поведенческих способностей в зрительном и слуховом наблюдении, развитие воображения и фантазии с помощью увлекательных упражнений в комплексе с красочными иллюстрациями. **Проявление инициативы,** самостоятельности и свободы творчества благодаря использованию фломастеров для выполнения заданий. **Обучение основам сотрудничества,** взаимопонимания и уважения благодаря выполнению игровых заданий в совместной деятельности со взрослым. **Расширение словарного запаса** – одновременное использование смарт-карт и карточек с изображениями животных стимулирует ребенка использовать новые слова.

## **Краткое описание (аннотация) продукта**

Полифункциональная игра «Самребенок. Зоопарк» рассчитана на детей дошкольного и младшего школьного возраста, детей-биллингвов, желающих овладеть правильным произношением звука «Р». В составе игры: смарт-карты с игровыми упражнениями для развития коммуникативной функции речи, карточки-пиктограммы для развития образного мышления, карточки для совершенствования артикуляционного аппарата, ассоциативная карта для выработки взаимосвязи зрительных образов через ассоциативные ряды. Играя, дети замотивированы на четкость произношения и качество речевых высказываний.

Путешествие от деревенского подворья, через тайгу и тундру до саванны, знакомство с обитателями разных природных ландшафтов позволяет детям расширить представления о животном мире. Рисунки фломастером на ассоциативной карте, их дополнение карточками пиктограммами способствуют развитию творчества, поддержке сил фантазии и укреплению уверенности в своих способностях. Игра предполагает самостоятельный выбор ребенком любой из 22 смарт-карт и работе с ней или возможность раздачи карточек группе детей для составления полного рассказа об

одном выбранном животном или всех обитателях зоопарка. Детям импонируют условия вариативности работы с картами, самостоятельного определения с чем, с кем играть и игровые задания: найди изображения животных с помощью лупы, накорми зверей, заполни паспорт на каждого животного, найди каждому своё место, найди родственника, преодолей полосу препятствий; угадай, кто что потерял, найди занятие каждому животному. Дети получают возможность проявлять креативность, изменяя и дополняя игровые задания: выбираю, раскрашиваю, изменяю, дополняю, рассуждаю, обобщаю, утверждаю. Эмоциональный фон, создающийся яркими картинками представленными мультяшными формами благоприятствует динамичному мобильному овладению произношением самого трудного звука русского языка – звука «Р».

#### **Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?**

Успешная апробация прошла в учреждениях г. Екатеринбурга ГКОУ СО "Екатеринбургская Школа-Интернат №6", ЦРР МАДОУ №587, МАДОУ №119, МБДОУ-Детский Сад Компенсирующего Вида №356, Yes Языковой Центр.

Проект СКАЗКОТЕКА, ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035, вебинары и мастер классы, ярмарка инноваций в г. Калининграде стали импульсом, вдохновителем для создания игры «Самребенок», позволили опыт работы оформить в продукт важный и значимый в профессиональной деятельности педагога и игровой деятельности ребенка

#### **Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100023910126264>

# 130 карточек





## ЛЭПБУК «ВОДОПЛАВАЮЩИЕ ПТИЦЫ»

**ФИО автора (авторов):** Рязанова Анна Владимировна.

**Место работы и должность:** МБДОУ «Детский сад №23 п.Железнодорожный», Правдинский городской округ, Калининградская область. Воспитатель.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** март 2019г.

**Материалы, из которых создан продукт:** картон, самоклеящаяся бумага, прозрачные папки разного размера, ламинированные картинки, двусторонний скотч.

**Размеры и вес продукта:** 400х600мм, 200гр.

**Состав продукта:** книжка – раскладушка на шнуровке с прозрачными кармашками, набор картинок с информацией про водоплавающих птиц.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** не требуется.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 1-3 человек.

При использовании продукта необходимо присутствие взрослого, так же можно использовать в самостоятельной деятельности детей.

**Целевая аудитория продукта:** старший дошкольный возраст.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта**

Цель игры: формировать систему знаний, умений и навыков детей по экологии.

Задачи:

- расширить и уточнить представление детей о водоплавающих птицах, отличительных особенностях, среде обитания;
- стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков;
- развивать связную речь детей;
- расширять и активизировать активный и пассивный словарь детей;
- воспитывать бережное отношение к природе.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др.авторов и производителей (линки на источники):**

<https://melkie.net/podborki/lepbuk-po-ekologii-v-detskom-sadu.html>.

## **В чем ваш продукт лучше аналогов?**

Данное пособие является средством развивающего обучения. Это отличный способ быстро и эффективно усвоить новую информацию и закрепить пройденный материал в занимательно-игровой форме. Актуальность данного пособия обусловлена на формирование у детей представлений о водоплавающих птицах, среде их обитания и отличительных особенностях, воспитание любознательности. Развитие интереса к жизни птиц. Содержание лэпбука можно пополнять и усложнять.

## **Краткое описание (аннотация) продукта**

Лэпбук «Водоплавающие птицы» – это красочная книжка-раскладушка на шнуровке с кармашками, в которые помещены материалы для развивающих занятий с детьми старшего дошкольного возраста на закрепление знаний.

## **Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?**

Продукт проходил апробацию и используется в настоящее время в МБДОУ «Детский сад №23 п.Железнодорожный» Правдинского городского округа, Калининградской области.

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА.

Контактные данные автора-разработчика: [anna.ryazanova.77@mail.ru](mailto:anna.ryazanova.77@mail.ru) .





## «ЛАБИРИНТЫ СКАЗОК»

**Авторы игры:** Залетова Елена Владимировна – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, Зотова Елена Владиславовна – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, координатор Некрасова Елена Борисовна – учитель-логопед МАДОУ д/с №55 г. Калининграда.

**Дата создания продукта:** октябрь-ноябрь 2018г.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага, картон, деревянные блоки-палочки.

**Размеры и вес продукта:** 35 х 55см; 300г.

**Состав игры:** игровые макеты – замок, избушка, болото, горы; деревянные блоки; набор карточек – героев русских народных сказок; игральный кубик.

**Количество игроков:** 3-10 чел.

**Возраст:** 5-99 **Количество модулей:** 2.

**Необходимое оборудование:** только данная игра.

**Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре:** нет.

**При использовании продукта присутствие** (взрослого, логопеда, психолога) не обязательно.

**Направленность игры:** актуализация знаний детей о русских народных сказках, развитие речи, творческого воображения, умения развивать логический сюжет сказки.

**Опыт использования в предметных областях:** речевое и познавательное развитие; социально-коммуникативное развитие (математика, экология, сенсорика, экспериментальная деятельность); художественно-эстетическое развитие (музыка, литература, рисование); развитие инициативности и творчества.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста и родители (или лица их заменяющие), педагоги.

**Опыт использования в неформальном образовании:** клубные часы для родителей, семинары и практикумы для педагогов.

**Другие варианты использования:** свободная самостоятельная детская деятельность, игра; в качестве дополнительного материала.

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** аналогов не имеет.



## Краткое описание

Сделанные (родителям) макеты горы, болота, замка, избушки выставляются на любую поверхность в любом порядке. Выбирается сказка. Герои выполняют задания, преодолевают различные препятствия. Ребенок-главный герой деревянными блоками выстраивает дорогу к поставленной цели, при этом за каждый ход ставит столько блоков, сколько очков выпало на кубике. Ребята, которым достались персонажи-вредители (злодеи), по очереди пытаются помешать главному герою добраться до цели, придумывая и выставляя на игровом поле разнообразные препятствия. Например, надо помочь Бабе Яге в ее избушке навести порядок – назвать съедобные грибы, приготовить еду из определенных продуктов, назвать слова-действия, которые помогут навести чистоту и т.д.; посадить кочки на болоте из двухслововых слов или вспомнить и назвать пословицу/поговорку про дружбу; герои могут дарить волшебный предмет, с помощью которого герой пройдет препятствие.

**Продукт проходил апробацию:** МАДОУ д/с №55 города Калининграда.

**Продукт разработан** в рамках проекта СКАЗКОТЕКА, ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035.

**В настоящее время используется** МАДОУ д/с №55 города Калининграда, Россия.

**Контактные данные автора-разработчика:** [nekrasova37@mail.ru](mailto:nekrasova37@mail.ru)



## «КУКЛЫ-ХОДИЛКИ»

**Авторы игры:** Залетова Е.В. – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, Зотова Е.В. – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, координатор Е.Б. Некрасова – учитель-логопед МАДОУ д/с №55 г. Калининграда.

**Дата создания продукта:** декабрь 2018г.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага, картон, ткань, кожа, полиэтилен.

**Размеры и вес продукта:** 25х15см; 30г.

**Состав игры:** набор кукол-ходилок (герои сказок).

**Количество игроков:** не ограничено.

**Возраст:**5-99.

**Количество модулей:** по количеству участников.

**Необходимое оборудование:** дорожки из различных природных материалов.

**Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре:** нет.

**Направленность игры:** развитие речи, развитие мелкой моторики, развитие чувства родного языка; стимулирование детской фантазии.

**Опыт использования в предметных областях:** речевое и познавательное развитие; социально-коммуникативное развитие (математика, экология, сенсорика, экспериментальная деятельность); художественно-эстетическое развитие (музыка, литература, рисование); развитие инициативности и творчества.

**Опыт использования в неформальном образовании:** клубные часы для родителей, семинары и практикумы для педагогов.

**Другие варианты использования:** свободная самостоятельная детская деятельность, игра.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста и родители (или лица их заменяющие), педагоги.

**Опыт использования в неформальном образовании:** клубные часы для родителей, семинары и практикумы для педагогов.

**Другие варианты использования:** свободная самостоятельная детская деятельность, игра; в качестве сюрпризных персонажей.

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** выполнены руками детей и их родителей

## **Краткое описание**

Герои сказок рисуются на бумаге, раскрашиваются детьми, вырезаются. Дополнительно делается 2 отверстия для пальчиков. Кукол можно выполнить из любого подходящего материала (из ткани, кожи, вырезать из цветного полиэтилена и пр.). Надеваем на указательный и средний пальчики (это ножки нашего героя), теперь кукла может ходить! Используются для различных театрализованных игр: сказочных сюжетов и придумывания своих сказок, обыгрывание проблемных ситуаций и пути их решения; для развития мелкой моторики детей путем «шагания» средним и указательным пальцами по различным поверхностям (например: камушки, крупа, песок, пуговицы), либо в заданном направлении (по различным волнистым и ломаным линиям).

**Продукт проходил апробацию:** МАДОУ д/с №55 города Калининграда.

**В настоящее время используется** МАДОУ д/с №55 города Калининграда, Россия.

**Продукт разработан** в рамках проекта СКАЗКОТЕКА, ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035.

**Контактные данные автора-разработчика:** [nekrasova37@mail.ru](mailto:nekrasova37@mail.ru)



## ИГРА: «СКАЗКИ А.С. ПУШКИНА»

**Авторы игры:** Залетова Е.В. – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, Зотова Е.В. – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, координатор Е.Б. Некрасова – учитель-логопед МАДОУ д/с №55 г. Калининграда.

**Дата создания продукта:** январь-февраль 2019г.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага, картон.

**Размеры и вес продукта:** круги d 25см, 15см; 10см. Вес – 30-35г.

**Состав игры:** 3 цветных круга, вращающихся, относительно друг друга, круга.

**Количество игроков:** 3-10 чел.

**Возраст:** 5-99. **Количество модулей:** 5.

**Необходимое оборудование:** не требуется.

**Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре:** нет.

**Направленность игры:** развитие речи, логического мышления, наблюдательности, креативности, эмоционально-волевых качеств (игра по правилам).

**Опыт использования в предметных областях:** речевое и познавательное развитие; социально-коммуникативное развитие (математика, экология, сенсорика, экспериментальная деятельность); художественно-эстетическое развитие (музыка, литература, рисование); развитие инициативности и творчества.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста и родители (или лица их заменяющие), педагоги.

**Опыт использования в неформальном образовании:** клубные часы для родителей, семинары и практикумы для педагогов.

**Другие варианты использования:** свободная самостоятельная детская деятельность, игра, в качестве дополнительного материала. **В чем ваш продукт лучше аналогов?** может использоваться по произведениям любого писателя или поэта(К. Чуковского, А Барто, С. Маршака, Н. Носова, В. Сутеева и др.).

### **Краткое описание**

Каждый круг делят на 6 секторов, выделяя их цветом. В каждый сектор каждого круга приклеиваются или рисуются изображения героев из сказок. Круги скрепляются между собой в центре так, чтобы они могли вращаться. Участники игры по очереди вращают круги, чтобы герои сказки совпали. Варианты игры: можно узнать и назвать

сказку (и автора), героев; можно рассказать диалог/монолог героя; можно использовать на занятии по развитию речи в качестве пособия (игры на словообразование и словоизменение, притяжательные/качественные прилагательные, только слова-действия, правильно скажи предлог и т.д.); найти общие и различные характеристики у героев, выпавших на одной линии дисков; по цепочке называть качества персонажей, изображенных на кругах. Аргументировать и правильно формулировать предложения, например: Старуха жадная, потому что ей все время хотелось больше и больше и т.д.

**Продукт проходил апробацию:** МАДОУ д/с №55 города Калининграда.

**Продукт разработан** в рамках проекта СКАЗКОТЕКА, ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035.

**В настоящее время используется** МАДОУ д/с №55 города Калининграда, Россия.

**Контактные данные автора-разработчика:** [nekrasova37@mail.ru](mailto:nekrasova37@mail.ru)



## ЛЭПБУК «СОЛНЕЧНЫЙ КАМЕНЬ»

**Авторы игры:** Залетова Елена Владимировна – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, Зотова Елена Владиславовна – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, координатор Некрасова Елена Борисовна – учитель-логопед МАДОУ д/с №55 г. Калининграда.

**Состав лэпбука:** предметные картинки, папки-скоросшиватели, сегрегаторы, файлы.

**Количество игроков:** 1-20 чел.

**Возраст:** 5-99 **Количество модулей:** по количеству участников.

**Необходимое оборудование:** тематические коробки; предметные и сюжетные картинки; лексический материал; цветная бумага, конверты, ножницы, клей, маркеры.

**Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре:** нет.

**Направленность игры:** логического мышления, развитие речи, наблюдательности, креативности.

**Опыт использования в предметных областях:** речевое и познавательное развитие; социально-коммуникативное развитие (математика, экология, сенсорика, экспериментальная деятельность); художественно-эстетическое развитие (музыка, литература, рисование); развитие инициативности и творчества.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста и родители (или лица их заменяющие), педагоги.

**Опыт использования в неформальном образовании:** клубные часы для родителей, семинары и практикумы для педагогов.

**Другие варианты использования:** свободная самостоятельная детская деятельность, игра; в качестве дополнительного материала.

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** аналогов не имеет.

### **Краткое описание**

Лэпбук оформляется либо по мере изучения материала, чтения сказки, либо в заключительной его фазе. Заранее подготовленные предметные и сюжетные картинки, рисунки, практический и лексический материал оформляется детьми, под руководством взрослого, в заранее подготовленные папки (скоросшиватели, файлы) таким образом, чтобы в дальнейшем ребенок мог самостоятельно использовать

данный материал в собственной деятельности, например, рассказать сказку, интересные факты, запомнившийся стих.

**Продукт проходил апробацию:** МАДОУ д/с №55 города Калининграда.

**В настоящее время используется** МАДОУ д/с №55 города Калининграда, Россия

**Контактные данные автора-разработчика:** nekrasova37@mail.ru

**Продукт разработан** в рамках проекта СКАЗКОТЕКА, ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035

## ЛЭПБУК – НАСТОЛЬНЫЙ ТЕАТР «В ГОСТЯХ У СКАЗКИ»

**ФИО автора (авторов):** Астахова Татьяна Александровна, Буланова Галина Анатольевна, Громыко Наталья Николаевна.

**Место работы и должность:** муниципальное автономное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №28 г. Калининград, Россия, старший воспитатель, воспитатель, воспитатель.

**Тип продукта:** игра.

**Дата создания продукта:** апрель 2019 года.

**Материалы, из которых создан продукт:** бумага и картон.

**Размеры и вес продукта:** в сложенном виде высота - 61,5 см, ширина – 65 см, (в разложенном высота - 61,5 см, ширина -129 см), вес – 764 г.

**Состав продукта:** книжка-малышка загадки 1 шт, театр на палочках 21 шт., карточки для «последовательности» 28 шт., карточки для «найди пару» 24 шт., схемы для мозаики 16 шт, разрезные картинки 5 шт., схемы оригами 12 шт., фигурки оригами 16 шт.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** возможно использование мозаики, цветной бумаги, пластиковых цветных крышек от бутылок, предметы для художественного творчества и т.д.

**Продуктом одновременно могут пользоваться от 1 до 30 человек.**

При использовании продукта присутствие взрослого не обязательно при использовании игры, при организованной образовательной деятельности с участием педагога или другого взрослого, в том числе при работе с детьми с ОВЗ.

**Целевая аудитория продукта:** дошкольник, индивидуальные и совместные занятия по развитию речи во всех возрастных группах, включая детей с ОВЗ.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта**

**Цель:** способствовать развитию познавательных и творческих способностей детей дошкольного возраста по теме «Сказки».

**Задачи:** развивать коммуникативные навыки, мышление, память, внимание, воображение и творческое начало, учить работать в команду, воспитывать любовь к народному творчеству.

**Краткое описание (аннотация) продукта**

Данный продукт представляет собой лэпбук в виде театральной ширмы. В него входят 7 зон для самостоятельной и организованной деятельности детей дошкольного возраста. Зоны: загадки о героях русских народных сказок; театр на палочках; игра-последовательность; игра найди пару; схемы для мозаики; разрезные картинки; схемы оригами; фигурки оригами для пальчикового театра. В каждой зоне может быть задействовано одновременно от 1 до 15 человек.

Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?

МАОУ СОШ №28 г.Калининград, Россия

Контактные данные автора-разработчика: [tana40580@mail.ru](mailto:tana40580@mail.ru) Астахова Татьяна Александровна





## КНИЖКА-МАЛЫШКА «СКАЗКОТЕКА – ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ»

**Авторы игры:** Залетова Елена Владимировна – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, Зотова Елена Владиславовна – воспитатель МАДОУ д/с №55 г. Калининграда, координатор Некрасова Елена Борисовна – учитель-логопед МАДОУ д/с №55 г. Калининграда.

**Состав книжки:** оригинальные пальчиковые игры по знакомым детям сказкам.

**Количество игроков:** неограниченное.

**Возраст:** 1-99 **Количество модулей:** 1.

**Необходимое оборудование:** (при наличии) перчаточный, пальчиковый театр.

**Наличие вариантов в иной этнолингвокультуре:** нет.

**Направленность игры:** развитие мелкой моторики пальцев рук, развитие речи, памяти, внимания, творческого воображения.

**Опыт использования в предметных областях:** речевое и познавательное развитие; социально-коммуникативное развитие (математика, экология, сенсорика, экспериментальная деятельность); художественно-эстетическое развитие (музыка, литература, рисование); развитие инициативности и творчества.

**Целевая аудитория продукта:** дети дошкольного возраста и родители (или лица их заменяющие), педагоги.

**Опыт использования в неформальном образовании:** прогулки, как динамические паузы или физминутки, мастер-класс для родителей, семинары и практикумы для педагогов.

**Другие варианты использования:** свободная самостоятельная детская деятельность, игра; в качестве дополнительного материала.

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** аналогов не имеет.

### **Краткое описание**

В книжку вошли короткие стихи-потешки для игры с пальчиками, придуманные самими детьми и записанные (оформленные с помощью родителей и педагогов) по содержанию любимых сказок, со знакомыми сказочными героями Движения пальцев сопровождается чтением потешки, совместно со взрослым. Когда ребенок запомнит

стихотворение, то в дальнейшем сможет самостоятельно использовать данный материал в собственной деятельности или научит других.

**Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА, ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035.**

**Продукт проходил апробацию: МАДОУ д/с №55 города Калининграда.**

**В настоящее время используется МАДОУ д/с №55 города Калининграда, Россия.**

**Контактные данные автора-разработчика: [nekrasova37@mail.ru](mailto:nekrasova37@mail.ru)**



### Дракончик

Раз, два, три, четыре, пять, -  
Будем в сказку мы играть!  
Есть Король и есть Принцесса.



Есть Дракон –  
Пришел из леса,  
Скачет Принц к нам  
На Конях... Сказку  
продолжать – тебе!

## «ЗНАКОМСТВО СО СКАЗКОТЕКОЙ»

**ФИО автора (авторов):** Рухлинская Ольга Николаевна.

**Место работы и должность:** муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Калининграда детский сад № 56, педагог-психолог.

**Дата создания продукта:** 14.04.2018.

**Материалы, из которых создан продукт:** плотная бумага.

**Состав продукта:** 26 карточек с вопросами-ответами.

**Необходимое дополнительное оборудование для использования продукта:** магнитная доска с магнитами, стол, рабочие тетради.

**Продуктом одновременно могут пользоваться** неограниченное количество человек.

При использовании продукта необходимо присутствие нет

**Целевая аудитория продукта:** педагоги, родители, студенты.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта**

**Цель:** первичное знакомство педагогов и родителей с материалами "Сказкотеки".

**Задачи:**

- замотивировать к изучению "Сказотеки"; (педагоги, студенты)
- вызвать интерес к рабочим тетрадям; (педагоги, студенты, родители)
- дать информацию о проекте; (педагоги, студенты, родители)
- пробудить желание приобщить своих детей к "Сказкотекке". (родители)

**Краткое описание (аннотация) продукта:** дидактическая игра для взрослых, созданная с целью вызвать интерес к изучению проекта "Сказкотекка".

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время? (название организаций с указанием города, страны):** МАДОУ г. Калининграда детский сад № 56.

Продукт разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА, ИГРО-МИР ОБРАЗОВАНИЯ 2035.

**Контактные данные автора-разработчика:**

<https://www.facebook.com/olga.rukhlinskaya>



## ТАКТИЛЬНЫЙ ДОМИК «В ГОСТЯХ У СКАЗКИ»

**ФИО автора (авторов):** Соловей Ирина Владимировна.

Редактор-систематизатор Е.Л. Кудрявцева, к.п.н.

**Место работы автора и должность:** Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение г. Екатеринбург Центр развития ребенка детский сад № 587, воспитатель.

**Тип продукта:** игрушка, игра.

**Дата создания продукта:** апрель 2019 год.

**Материалы, из которых создан продукт:** картон, ткань.

**Размеры и вес продукта:** 50х50, вес 200 гр.

**Состав продукта:** тактильный картонный домик с 2 тканевыми окошечками-кармашками, расположенными на расстоянии 15-20 см. друг от друга.

**Необходимое дополнительное оборудование:** объекты для размещения в домике (тактильное, сенсорное распознавание).

**Продуктом одновременно могут пользоваться** 1-2 человека.

При использовании продукта присутствие взрослого не обязательно (зависит от поведенческих характеристик и познавательной активности ребенка).

**Целевая аудитория продукта:** 2+, возможно с ОВЗ, во взрослых коллективах и пр.

**Цели, достигаемые, и задачи, решаемые при помощи данного продукта:** игровой макет «Тактильный домик» позволяет совершенствовать тактильные ощущения и восприятия, формирует умения узнавать и называть предметы, способствует развитию речи, внимания и концентрации, тактильной памяти, любознательности, креативности.

**Аналоги и прототипы продукта, имеющиеся у др. авторов и производителей (линки на источники):** в основу положена технология распознавания наполнителей Марии Монтессори (сенсорные мешочки).

**В чем ваш продукт лучше аналогов?** Продукт прекрасно вписывается в пространство образовательной организации XXI в. и дома ребенка, может использоваться инклюзивно, вариативен в использовании, финансово не затратен.

## **Краткое описание (аннотация) продукта**

Домиком могут пользоваться как 1 человек (распознавание предмета в домике при ощупывании двумя руками одновременно), так и 2 человека (распознавание при ощупывании поочередно двумя руками, одной ведущей рукой с и без обсуждения в процессе между игроками).

Также можно размещать в домике конструкторы (матрешка, пирамидка, крупное лего) и работать по направлению конструирования невидимого объекта по и без образца (развитие образного мышления и воображения у поколения Z).

Или предложить более сложные задания – на определение материала, из которого изготовлен объект исследования...

Домик может быть размещен в уголке уюта (покоя) для самостоятельных занятий ребенка и развития познавательной активности. Или в кабинете логопеда/психолога для работы с ребенком и наблюдения за ним в процессе деятельности (психолого-педагогическое неоценочное, диагностическое наблюдение).

**Где продукт проходил апробацию? Где используется в настоящее время?:**  
МАДОУ ЦРР д/с № 587 г. Екатеринбург, Россия.

Домик разработан в рамках проекта СКАЗКОТЕКА

**Контактные данные автора-разработчика:** [solovey\\_69@list.ru](mailto:solovey_69@list.ru)

