







В процессе нашего исследования мы предположили, что такое решение задач может осуществляться с помощью разнообразных игр, поскольку они позволяют детям в занимательной форме познакомиться со своим организмом, его возможностями.

**Цель исследования** - теоретическое обоснование и экспериментальная проверка эффективности специально разработанной системы игр как средства формирования представлений об организме человека у детей старшего дошкольного возраста.

Для реализации поставленной цели исследования решается ряд конкретных задач:

1. На основе анализа психолого-педагогической литературы выявить степень изученности проблемы формирования представлений об организме человека у детей дошкольного возраста.

2. Разработать систему игр, направленную на формирования представлений об организме человека у детей старшего дошкольного возраста;

3. Определить педагогические условия эффективного использования игр в процессе формирования представлений об организме человека у детей старшего дошкольного возраста у детей старшего дошкольного возраста.

**Объект исследования** - процесс формирования представлений об организме человека у детей старшего дошкольного возраста.

**Предмет исследования** - игра как средство формирования представлений об организме человека у детей старшего дошкольного возраста.

С учетом специфики изучаемой проблемы для решения поставленных задач применялись следующие методы исследования: библиографический поиск, теоретический анализ и обобщение психолого-педагогической и методической литературы по изучаемой проблеме; организация и проведение игр в повседневной жизни, педагогический эксперимент, беседа, методы математической обработки результатов.

**База исследования** – ГУО ясли-сад №83 г. Минска.

**Содержание и объем дипломной работы.** Работа состоит из введения, 2 глав, заключения, методических рекомендаций, списка используемой литературы. Полный объем работы составляет 66 страниц. Из них основной текст – 40 страниц, приложение – 22 страницы, количество используемой литературы – 34 источника.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алямовская, В.Г. Как воспитать здорового ребенка / В.Г. Алямовская. – М.: Просвещение, 1993. – 111 с.
2. Бондаренко, А.К. Дидактические игры в детском саду / А.К. Бондаренко. – М.: Просвещение, 1991. – 160 с.
3. Виноградова, Т. Как познакомить ребенка со своим телом? / Т. Виноградова // Обруч. – 1997. – №2. – С.35-37.
4. Воспитание детей в игре / Д.В. Менджерицкая, О.К. Зинченко, Л.П. Бочкарева [ и др.] – М.: Просвещение, 1979. – 175 с.
5. Детство. Программа развития и воспитания детей в детском саду / коллектив преподавателей кафедры дошкольной педагогики РГПУ им. А.И. Герцена: В.И. Логинова, Т.И. Бабаева, Н.А. Ноткина и др. – Санкт-Петербург: Детство Пресс", 2004. – 250 с.
6. Дорохов, А.А. Про себя самого / А.А. Дорохов. - М.: Радуга, 1990.- 118 с.
7. Зайцев, Г.К. Уроки Мойдодыра / Г.К. Зайцев. – СПб.: Дошкольное воспитание, 1994. – 74 с.
8. Змановский, Ю.Ф. Здоровый дошкольник: Социально-оздоровительная технология XXI века/Под редакцией Ю.Е.Антонова. Пособие для исследователей и практических работников. – М.: АРКТИ, 2003. – 113с.
9. Иванова, А.И. Естественно - научные наблюдения и эксперименты в детском саду. Человек / А.И. Иванова. - М.: Сфера, 2007. – 178с.
10. Игра дошкольника / Абрамян Л.А., Антонова Т.В., Артемова Л.В.; М.: Просвещение, 1989.— 286 с.
11. Истоки. Программа / Науч.ред. Л.А. Парамонова, А.Н. Давидчук, К.В. Тарасова и др. - М.: Просвещение, 1997 – 267с.
12. Клуб неболек. Программно-методический комплекс / Е.Ю.Ковалева, Г.В.Родина, Т.М.Жарова. - Смоленск: СОИУУ, 2001. – 167 с.
13. Козлова, С.Я. Я – человек. Программа приобщения ребенка к социальному миру / С. Я. Козлова. - М.: Школьная пресса, 1996 – 230 с.
14. Краснощекова, Л.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В. Краснощекова. - Ростов н/Д.: Феникс, 1998. - 166с.
15. Ладутько, Л.К. Ребенок познает мир природы / Л. К. Ладутько, С. В. Шкляр. – Минск: Технопринт, 2005. – 228с.
16. Лазарев, М.Л. Оздоровительно-развивающая программа «Здравствуй» для дошкольных образовательных учреждений / М.Л. Лазарев. – М.: Мнемозина, 2004. – 137с.

17. Лучич, М.В. Детям о природе / М.В. Лучич. - М.: Просвещение, 1990. – 198с.
18. Менджерицкая, Д.В. Воспитателю о детской игре / Д.В. Менджерицкая. – М.: Просвещение, 1990. – 189 с.
19. Новолодская, Е.Г. Организация валеологической деятельности дошкольников / Е.Г. Новолодская. – М.: Владос, 2004. – 144 с.
20. Новоселова, С.Л. Игра дошкольника / С. Л. Новоселова. - М. : Просвещение, 2005. – 145 с.
21. Пралеска: программа дошкольного образования / А.Е. Панько (и др.). Минск: НИО «Аверсэв», 2007. – 312 с.
22. Прошкина, И.В. Экологическое воспитание дошкольников через подвижные игры / И.В. Прошкина. - М.: Содействие, 2009. - 205с.
23. Работаем по программе «Пралеска»: пособие для педагогов и руководителей учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования, с русским языком обучения / Минск: НИО «Аверсэв», 2008. – 204 с.
24. Радуга. Программа воспитания, образования и развития детей дошкольного возраста в условиях детского сада. / Под ред. Т.Н.Дороновой. М.: Просвещение, 1993. – 145с.
25. Саморукова, П.Г. Как знакомить дошкольника с природой / П.Г. Саморукова. - М. : Просвещение, 1983. – 158 с.
26. Саморукова, П.Г. Методика ознакомления с природой в детском саду / П.Г. Саморукова. - М. : Просвещение, 1992. – 135с.
27. Тихомирова, Л.Ф. Упражнения на каждый день: уроки здоровья для детей 5-8 лет / Л.Ф. Тихомирова. – Ярославль: Академия развития, 2003. – 147с.
28. Трофимова, Г.В. О мальчиках и девочках с головы до пят / Г. В.Трофимова. – Минск: Тесей, 1999. – 203 с.
29. Удальцова, Я.І., Старжынская, Н.С. Дыдактычныя гульні ў дзіцячым садзе / Пад рэд. Н.С. Старжынскай. – Мн.: Нар. асвета, 1988. – 111 с
30. Флейк-Хобсон, К., Робинсон, Б.Е. Развитие ребенка и его отношение с окружающему миру / К. Флейк-Хобсон, Б.Е. Робинсон. – М.: Сфера, 2005. – 412 с.
31. Шукшина, С.Е. Педагогические основы формирования у детей 5-6 лет элементарных представлений о человеческом организме : Дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / С.Е. Шукшина.- Саранск, 1998. - 246 с.
32. Шукшина, С.Е. Я и мое тело/ С. Е. Шукшина. - М.: Школьная пресса, 2009.- 90с.

33. Экологическая азбука для детей и подростков / К.Б. Асланди, М.А. Малярова, Т.В. Потапова [и др.] – М.: Изд-во МНЭПУ, 1995. – 163 с.
34. Юдин, Г.Н. Главное чудо света / Г.Н. Дорохов.- М.: Монолог, 1995.- 157с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

Диагностическая методика выявления представлений детей о человеческом организме (констатирующий эксперимент)

№ п/п	Имя ребёнка	Вопросы										К-во баллов	%	Уровень усвоения знаний
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Женя К.	3	2	3	1	1	1	1	3	3	1	19	63,3	2
2	Алина З.	2	3	3	3	2	3	2	1	2	2	23	76,6	2
3	Ксюша К.	1	1	2	3	2	2	3	3	3	1	21	70	2
4	Родион Г.	1	2	3	1	2	3	1	1	1	2	17	56,6	2
5	Данила М.	3	1	2	2	1	3	2	2	2	3	21	70	2
6	Света С.	2	1	1	1	1	2	2	3	3	2	18	60	2
7	Натasha С.	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	25	83,3	3
8	Витя О.	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	36,6	1
9	Таня Б.	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	25	83,3	3
10	Вика К.	2	2	1	1	2	2	3	3	3	1	18	60	2

3 – знают, выполняют самостоятельно

2 – знают, выполняют с помощью взрослого

1 – затрудняются ответить



Приложение 2

Диагностическая методика выявления представлений детей о человеческом организме (контрольный эксперимент)

№ п/п	Имя ребёнка	Вопросы										К-во баллов	%	Уровень усвоения знаний
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Женя К.	3	2	3	2	1	2	1	3	3	2	22	73,3	2
2	Алина З.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	26	86,6	3
3	Ксюша К.	2	2	2	3	2	3	3	3	3	1	24	80	2
4	Родион Г.	2	2	3	2	2	3	1	2	3	2	22	73,3	2
5	Данила М.	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	25	83,3	3
6	Света С.	2	1	3	2	3	2	2	3	3	2	23	76,6	2
7	Натasha С.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	96,6	3
8	Витя О.	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	20	66,6	2
9	Таня Б.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	96,6	3
10	Вика К.	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	27	90	3

3 – знают, выполняют самостоятельно

2 – знают, выполняют с помощью взрослого

1 – затрудняются ответить

## МОИ ГЛАВНЫЕ СИЛАЧИ (игра-занятие)

Программное содержание:

- познакомить детей с понятием «мышцы» (мускулы), с помощью которых движется тело человека;
- дать элементарные знания о принципе работы мышц;
- учить детей делать простейшие умозаключения при сравнении мышечных клеток с уже знакомыми клетками своего организма;
- вызывать интерес к исследовательской деятельности;
- в процессе психомышечной тренировки способствовать само-расслаблению детей;
- способствовать проявлению рефлексивного поведения детей: элементарного анализа собственных переживаний в данный момент.

Активизация словаря: мышечные клетки, мускулы.

Предварительная работа: знание детьми наизусть загадки о сосульке.

Материал к занятию: иллюстрации с изображением гимнастов, культуристов, артистов цирка и т. д., плакат с изображением мышц человека, микроскоп, кусочек сырого и вареного мяса, эластичные резиновые ленты, цветная плоскостная модель клетки мышц.

### Ход игры - занятия

Педагог, рассматривая с детьми иллюстрации, плакаты, фотографии с изображением штангистов, гимнастов, артистов балета, ведет разговор с ними о красоте человеческого тела и, обращая внимание детей на мышцы, выясняет, что же это такое - мышцы.

- Это наши с вами главные силачи, и называют их мышцами, - говорит воспитатель. *(Педагог, показывает плакат или рисунок с изображением скелета и мышц человека.)*

- Мышцы прикреплены к нашему скелету и заставляют его двигаться. Помните, дети, я у вас спрашивала: «Кто помогает нам двигаться?» И вы тогда не смогли ответить на этот вопрос. А теперь вы догадались, кто это делает? Правильно, это делают мышцы - главные наши силачи. Как вы думаете, что же помогает животным передвигаться? Конечно, мышцы.

- Посмотрите, дети, что это такое? *(Педагог на тарелке вносит два кусочка мяса: сырого и вареного.)* Вот это красное мясо, что мы покупаем в магазине, и

есть мышцы животного. Хотите их рассмотреть в микроскоп?

Дети рассматривают кусочки сырого и вареного мяса, обмениваются впечатлениями.

- Что же вам напоминают мышцы? На что они похожи? - спрашивает воспитатель (переплетенные ленточки, веревочки, переплетенные корни растений, узенькие ремешки и т. д.).

При подборе детьми образных выражений для характеристики клеток педагог может показать цветные модели клеток мышц и предложить детям превратиться в них. Мальчики могут лечь на ковер, переплетаясь руками, ногами, телом друг с другом; девочки на каждую импровизированную «мышцу» кладут модель ядрышка - круг темного цвета.

- Наши силачи - мышцы, - продолжает педагог свой разговор с детьми, - могут удлиняться и укорачиваться, вот как эти эластичные резиновые ленты (*педагог показывает их детям*).

- Сожмите пальцы правой руки в кулак и согните руку в локте. Пощупайте ее левой рукой. Что вы чувствуете? Верно, мышцы руки стали твердыми короткими. А теперь выпрямите руку, опустите ее вниз. Что вы чувствуете? Правильно, рука расслабилась, мышцы удлинились и стали какими? (*Мяжкими.*)

Педагог закрепляет принцип работы мышц практическими действиями детей резиновыми лентами. Затем для мальчиков воспитатель организует этюд «Штанга» на расслабление мышц.

Ребенок - «штангист», сжав руки в кулаки и напрягая мышцы, поднимает воображаемую «тяжелую штангу». Девочки хлопками, словесным одобрением приветствуют «взятие веса». «Штангист» бросает «штангу» на пол (*расслабляет мышцы рук*) и отдыхает. Упражнение можно повторить несколько раз, учитывая желания детей.

Воспитатель с группой девочек выполняют этюд «Красивая сосулька». Мальчики читают в замедленном темпе загадку о сосульке. Педагог с девочками имитируют все действия:

У нас под крышей белый гвоздь висит.

(Дети, сидя на корточках, медленно поднимаются вверх, с поднятыми над головой руками.)

Солнце взойдет -

(Воспитатель, изображая солнце, дотрагивается рукой до рук каждого ребенка.)

Гвоздь упадет.

(Девочки роняют вниз расслабленные руки и приседают.)

После выполнения этюда педагог показывает детям две иллюстрации: с изображением мужчины-гимнаста или культуриста и женщины-балерины или танцовщицы.

- Хотелось бы вам иметь такую красивую фигуру? - спрашивает воспитатель.  
- Тогда нужно укрепить свои мышцы. От них зависят сила, красота нашего тела и даже наше веселое настроение.

Улыбнитесь, дети, друг другу. А знаете ли вы, что, улыбнувшись, заставили работать 13 лицевых мышц? А если кто-то вдруг станет очень сердитым, то целых 30 мышц вы должны заставить работать. Что же лучше для нас: улыбаться или сердиться? Конечно, улыбаться. Помните, как поется в песне? «От улыбки станет всем светлей, от улыбки в небе радуга зажжется...»

В конце занятия педагог может предложить детям сесть на ковер в круг плечом к плечу и поговорить о происходивших на занятии событиях.

- Хорошо ли вам сейчас, дети? - улыбаясь, спрашивает воспитатель. - Если кому-то из вас хочется сказать друг другу что-то приятное, то скажите. Если хочется вам спросить о чем-нибудь у меня, - спросите. *(Дети разговаривают друг с другом, задают вопросы воспитателю.)*

- Мне, - говорит педагог, - всегда приятно рассказывать вам о маленьких тайнах нашего организма. Я думаю, что наши мальчики поняли, почему у них больше силы, чем у девочек. А защищать слабого - это достоинство сильного человека.

## СЮЖЕТНО - РОЛЕВАЯ ИГРА «БОЛЬНИЦА»

### *Вариант 1*

Цели:

- проигрывание ситуаций: «Растяжение мышц», «Перелом ноги»;
- познакомить детей с правилами поведения в данных ситуациях и практическими приемами оказания помощи:

- \* не пытаться идти с поврежденной ногой;
- \* лежать и ждать, пока кто-нибудь тебе поможет.

Ребенку с «переломом ноги» дети вместе с педагогом накладывают шину. В процессе оказания помощи «больному» совместно решается проблемный вопрос: «Почему у старых людей чаще бывают переломы костей».

Группе детей с «растяжением мышц» оказываются разнообразные приемы первой помощи:

- накладывается тугая повязка;
- осуществляется легкий массаж - осторожное поглаживание больного места снизу вверх;
- спиртовые растирания (вода в бутылочке);
- прикладывание холодного компресса.

Дети - «врачи» «больных» переносят в «клинику» для лечения. Особое внимание в игре обратить на культуру взаимоотношений между «врачами» и «больными». Поговорить с детьми о пословицах:

- Доброе слово и кошке приятно;
- Ласково слово - что весенний день;
- Ласково слово - многих прельщает;
- Добрый скорее сделает дело, чем сердитый.

### *Вариант 2*

Цель: оказание первой помощи при кровотечениях.

Рассказ воспитателя о венозных, артериальных и капиллярных кровотечениях. Все приемы остановки кровотечения дети закрепляют практически - друг на друге.

Капиллярное кровотечение - обработка йодом и наложение чистой марлевой повязки, венозное кровотечение - наложение давящей повязки и отправка в «больницу».

Дети обыгрывают уход за больными. Артериальное кровотечение распознают по струе ярко-алой крови. При артериальном кровотечении прижимают пальцем поврежденный сосуд выше места ранения и накладывают

жгут из резины или другого материала. Поощрять игровую импровизацию детей, совместную игру мальчиков и девочек. Формировать в детях чувство уверенности в своих способностях.

### *Вариант 3*

Цели:

- закрепить и расширить представления детей о медицинских профессиях: терапевт, хирург, лор, рентгенолог - в процессе обыгрывания ситуации «У больного анемия - малокровие»;
- познакомить детей с группами крови, которые передаются по наследству и не изменяются в течение жизни;
- формировать в игре эмоционально-познавательное общение детей друг с другом и со взрослыми;
- учить выразительно исполнять роли, быть активными участниками создания игровой обстановки;
- развивать способность творческого перевоплощения;
- воспитывать интерес к медицинским профессиям, желание заботиться о своем здоровье.

Активизация словаря: рентгенолог, переливание крови, донор.

Материал к игре: две картонных модели человека в натуральную величину (*рост ребенка*). Можно использовать модели мальчика и девочки; у одной модели лицо окрашено в розовый цвет, у другой - в белый. Темные плоскостные силуэты легких, сердца, желудка, печени, толстого, тонкого кишечника, карточки с красными и белыми кругами, карточки с обозначениями 0(1), A(H), B(Ш), AB(1У), пластиковый пакет, трубочка с иглой на конце, вата, детский микроскоп.

План-конспект игры

1. Рассказ воспитателя о медицинских профессиях, об их необходимости. Уточнение специфики каждой профессии (лор, терапевт, окулист, стоматолог, хирург). Рассказать о рентгенологе - враче, который изучает способы лечения болезни с помощью рентгеновских (невидимых) лучей.
2. Выбор детьми ролей.
3. Организация игровой обстановки «Больница»: белые халаты, атрибуты каждого врача-специалиста, палата для больных.
4. Игровая ситуация «Машина скорой помощи привезла больного». Дети-«санитары» вносят на «носилках» - простыне - «больного»: картонную модель человека с белым цветом лица.
5. Группа «врачей» осматривает «больного». Терапевт слушает его, окулист

осматривает глаза, стоматолог - рот, хирург прощупывает внутренние органы, руки и ноги. Воспитатель - «рентгенолог» со своими помощниками делают «снимок» внутренних органов «больного»: угадывают по темным силуэтам внутренние органы и раскладывают их на соответствующее место.

6. Затем у «больного» берется анализ крови: окрашенную в красный цвет каплю воды дети рассматривают под микроскопом. Воспитатель показывает «врачам» карточки с изображением красных и белых кровяных клеток, ведет их подсчет, устанавливает равенство и неравенство кровяных клеток.

7. Установление «диагноза»: у «больного» - *малокровие* (анемия) - резкое уменьшение в крови количества красных кровяных телец. Играющие дети вместе с педагогом устанавливают причины этой болезни: недостаточное и однообразное питание, недостаток солнечного света или, наоборот, чрезмерное загорание на солнце, недостаточное пребывание на свежем воздухе или потеря крови в результате несчастного случая.

8. Лечение: переливание крови.

Дети - «врачи» вносят еще одну картонную модель человека (донора). Модель «донора» укладывают на стол рядом с моделью «больного». Педагог рассказывает, что кровь людей делится на четыре группы, показывает карточки с изображением групп крови.

Перед тем как начать переливание крови, нужно проверить группу крови донора. Больной, у которого II группа, может получить кровь только II группы; если у него III группа — только кровь III группы; если IV - только IV.

Кровь I группы подходит не только тем, у кого тоже I группа крови, но и больным со второй, третьей, четвертой группами крови. Донор может отдать за один раз 250-400 миллилитров крови больным людям.

9. Педагог предлагает «врачам» следующую ситуацию: «У нашего больного вторая A группа крови. Кровь какой группы можно ему переливать?» (*Второй, первой.*)

10. «Врачи» готовят инструменты для «переливания крови»: пол-литровая стеклянная банка, пластиковый пакет, 500 граммов «крови» (*подкрашенная красным вода*), длинная трубочка с иглой на конце.

В пакет с 500 граммами «крови» опустить конец длинной трубочки, плотно завязать. Другой конец трубочки с иглой на конце ввести в «руку больного» - проткнуть бумагу или картон так, чтобы вода стекла в пол-литровую стеклянную банку (*имитация переливания крови в «руку больного»*). По мере вытекания воды-«крови» из пакета дети-«врачи» изменяют цвет лица «больного» - придают ему здоровый вид.

11. Выписывая «выздоровевшего пациента» из больницы, «врачи» вносят в его «паспорт» группу крови (*записывают карандашами или фломастерами на*

*листе бумаги).*

Уточнить у детей, для чего это необходимо. (Эти данные выручают, когда для спасения жизни требуется срочное переливание крови, а определить группу крови нет возможности. Если больному перелить кровь не той группы, то красные кровяные клетки в течение нескольких минут склеятся в комки, нормальное движение крови прекратится и человек может погибнуть.)

12. Разговор педагога с детьми об игре. Интересно ли было им играть вместе? Какое открытие сделал каждый из них в игре? Во что бы хотелось еще поиграть? Кто заинтересовался медицинскими профессиями? Хочется ли кому-нибудь по-настоящему оказывать вот такую помощь человеку? Какое чувство возникает у вас, когда вы делаете другим людям добро?

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ



## ИГРЫ - УПРАЖНЕНИЯ

### «Фруктовый сад»

- Представьте, дети, что вы находитесь в фруктовом саду. Рвете яблоки и груши, кладете их в корзину.

- Вы видите, какое яблоко рвете? Большое, на толстом черешке, или маленькое?

- Какое яблоко труднее сорвать? (Педагогу необходимо фиксировать свое внимание на изменении у детей напряженности мышц рук.)

- Расскажите про свое яблоко: какое оно, как бы вы его назвали?

### «Память движений»

- Следите за движениями моих рук и запоминайте их (количество движений зависит от индивидуальных особенностей детей).

### «Человек» (настольно-печатная игра)

Команды мальчиков и девочек по сигналу собирают из разрезанных картинок «кухню» человека - внутренние органы.

### «Угадай, кто тебя так назвал?»

Один из детей отворачивается, а остальные по очереди называют его ласковыми именами. Например: Миша, Мишенька, Мишечка, Мишуня, Мишулька, Мишунчик, Мишулечка и т. д. Ребенок-водящий угадывает голоса товарищей.

- Кто, Мишуля, тебе подсказал, что это был голос Кости? - спрашивает воспитатель. (*Память.*)

- При помощи чего ты узнал Костин голос? Да, при помощи ушей.

Игровое упражнение повторяется несколько раз, по желанию детей.

### «Зрительный диктант»

Педагог на несколько секунд показывает таблицу, на которой изображены определенные условные знаки. Дети могут на вербальном уровне определить их местонахождение (*слева, справа, посередине и т. д.*), но могут сделать и зарисовку увиденного на доске, листе.

Педагог показывает несколько карточек с цифровыми обозначениями и предлагает детям их назвать.

- Кто же вам подсказывал, что на одной карточке в верхних двух углах были расположены круги, посередине листа стоял крест, а в нижних углах листа - треугольники? (*Память мозга.*)

- Кто передал мозгу эти сведения? (*Глаза.*)

- Кто, Галя, тебе подсказал, что это число 10? (*Память.*)

- От кого мозг принял сигнал? (*От глаз.*)

### «Определи на вкус»

Педагог предлагает детям попробовать поочередно прозрачную воду из трех стаканов.

- Что же ваша память вам подсказывает? (В первом стаканчике вода кислая, во втором - соленая, в третьем — сладкая.)

- От кого вашему «командиру» - мозгу пришло такое сообщение? (*От языка.*)

### «Пальчики - узнавальчики»

Из группы детей выбираются три или четыре человека, которых дети по очереди «исследуют»: легкими движениями подушечек пальцев рук дети касаются головы, волос, одежды - сначала с открытыми глазами, а затем с закрытыми.

Задача играющих: узнать с закрытыми глазами каждого ребенка из четверых.

- Кто же тебе подсказал, что это был Женя?

- Правильно, твоя память.

- А от кого мозг принял донесение, что это был Женя? (*От пальчиков-узнавальчиков - руки.*)

### «Оживим картинку»

Один ребенок рассматривает картинку с несложным сюжетом (Осень. С деревьев облетает листва. Идет дождь. По улице идет девочка с зонтом, она подходит к лужице, в которой плещутся два веселых утенка. А вдалеке проезжает лошадь с повозкой сена и т. д.). Затем рассказывает всей группе детей ее содержание, но картинку им не показывает.

После окончания рассказа дети должны выстроить эту картинку, оживить ее. Постараться не только изобразить позы героев, действия, но и оживить их помыслами.

### «Сонар» - улавливатель звуков.

- Вообразим, что мы включили этот прибор. Тишина! Послушаем, какие звуки окружают нашу комнату. А теперь слушаем звуки улицы.

### «Что происходит?»

Дети делятся на две группы и усаживаются так, чтобы не видеть друг друга. Первая команда загадывает «звуковую» картинку, вторая группа - угадывает ее. Педагог может подсказать детям, какие это могут быть звуки: моря, стада коров, птицефермы, лесной полянки, железнодорожного вокзала.

### «Узнай, по какому предмету я стучу?»

Стук по книге, похлопывание по руке, стук карандашом по столу, по стеклянному предмету, скомканной газете и т. д.

### «Хор»

Один человек-отгадчик выходит из комнаты. Играющие выбирают 1-3 строчки известного всем стихотворения. Каждый получает по одному слову из стихотворения. По команде все играющие произносят одновременно свое слово. Отгадчик (*один или несколько человек*) должен назвать произнесенные строки, из какого они стихотворения, кто его автор.

### «Волшебный тазик» (дети сидят в кругу).

- Представьте, дети, что перед каждым из нас на полу стоит маленький тазик. Он не простой, а волшебный, по нашему желанию он будет наполняться, чем угодно.

- Давайте представим, что в каждом тазике перед нами мед. Вспоминайте его. Какой он? Золотистый, прозрачный, вкусный. Слегка наклоните к себе тазик. Вот так.

- Мед жидкий или густой? Убедитесь, какой он густой. Видите, как он медленно стекает?

- Вспомните запах цветов, цветущих деревьев. Вспоминаете запах меда? Окуните пальчик в свой волшебный тазик, подденьте немного меду. Видите, как он медленно стекает по пальцу, тяжелой струйкой. Вам хочется попробовать его? Попробуйте...

По желанию детей «Волшебные тазики» могут наполняться любыми объектами: живыми и неживыми, реальными и сказочными.

### «Загадочные пакетики»

Детям предлагаются четыре бумажных пронумерованных пакетика, в которых лежат ватки с запахами духов, перца, мыла, мяты.

З а д а н и е : угадать, чей запах спрятался в бумажных пакетиках.

«Цветочный магазин»

Запахи каких цветов вы можете вспомнить? Переберите в памяти запах розы, хризантемы, сирени... Наша комната превращается в цветочный магазин. Походите по нему. Расставьте мысленно в нем цветы. Запомните, где какие стоят цветы.

З а д а н и е : подобрать букет для мамы. Подобрали? Покажите ваш букет. Опишите его нам. Перебирая каждый цветок в отдельности, рассказывая о нем, вспоминайте его цвет и запах.

Воспитатель может предварительно или после выполнения упражнения сходить с детьми в цветочный магазин.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

## ДОКТОР АЙБОЛИТ (игра-импровизация по сказке К. И. Чуковского)

Цели:

- способствовать развитию умения детей комбинировать разнообразные события и действия персонажей сказки;
- учить использовать при передаче характера персонажей выразительные средства: мимику, жесты, интонирование;
- развивать творческое воображение детей;
- формировать навыки личной гигиены.

Вместе с педагогом дети готовят декорации для игры: сооружают из стульев, спортивных палок, обрезков ткани импровизированное «дерево», возле которого располагаются «доктора Айболиты».

Из длинной веревки и двух простыней организуется «процедурная», в которой на столе стоят медицинские «инструменты» - тазики с водой, мыло, крем для рук, зубная паста и зубные щетки, бинты, синяя лампа для прогревания, витаминный чай - настой липового цвета или зверобоя.

Воспитатель поддерживает или развивает игровую инициативу детей, учит непринужденно перевоплощаться в зверюшек, которым «доктора Айболиты» ставят диагнозы: простуда, кашель, перелом конечностей и т. д.

Исходя из установленного диагноза дети - «доктора» назначают «лечение»: витаминный чай от простуды, чистку зубов, чтоб не болели зубы, прогревание синей лампой, прием витаминов.

Воспитатель может предложить детям обыграть ситуацию «Грязные руки у детей (или грязные лапки у зверюшек)». В импровизированной процедурной «докторами Айболитами» проводится «курс лечения больных» - закрепляются правила ухода за кожей лица, рук, ног. Осуществляются практические действия с водой, мылом, кремами.

В конце игры дать детям задание: вместе с мамами и папами нарисовать плакат «Грязная кожа - опасно для здоровья!»

## НАША ВНУТРЕННЯЯ КУХНЯ (игра – путешествие)

Педагог уточняет у детей знания о внутренней «кухне» человека - протяженность ее почти восемь метров, но она свернута так, что помещается целиком у каждого в животе.

На плоскостной картонной модели человека - мальчика и девочки, где изображены знакомые уже детям органы, им предлагается стрелочками прочертить путь движения любого продукта (*пирожка, огурчика, яблока*) по «комнаткам» внутренней «кухни».

Когда дети прочертят путь до желудка, воспитатель рассказывает о дальнейших превращениях пирожка или яблока в темных извилистых коридорах «кухни» - тонком и толстом кишечнике. Дети на таблице или рисунке находят кишечник: тонкие и толстые кишки.

- Тонкая кишка, - говорит педагог, - внутри покрыта малюсенькими ворсинками, которые, как насосики, всасывают жидкую кашу - то, что осталось от картофеля, пирожка или другого продукта, - и кормят ею все наши клеточки.

Каждая ворсиночка тонкой кишки впитывает в себя все питательные вещества вот так. (Воспитатель предлагает детям разлить воду из бутылочки на стол и положить на нее полотенце или бумажные салфетки.)

- Что произошло с водой? Правильно, она впиталась в полотенце, салфетки. То же самое происходит в тонкой кишке.

Куда же все ненужные организму вещества и воду отправляет дальше тонкая кишка? Вот в эту широкую, но короткую толстую кишку. Она как хороший хозяин забирает в себя оставшуюся воду, а никому не нужные отходы с помощью мышц выбрасывает из себя. Вот тогда возникает потребность сходить в туалет».

Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть все «комнатки» внутренней «кухни» человека, посчитать их.

- Во всех ли «комнатках кухни» мы с вами побывали? - спрашивает воспитатель.

Он намеренно пропускает при рассматривании самый крупный орган - печень. При нахождении детьми незнакомого органа педагог предлагает придумать свое название этому «незнакомцу», ориентируясь на внешнее сходство.

- Это печень, - говорит воспитатель, - наша «пограничная застава». Она очищает кровь от вредных веществ. И если в наш организм случайно попадет вредное, ядовитое вещество, то наша «пограничная застава» - печень -

разрушит его и выведет из организма».

Детям предлагается обсудить и обыграть ситуацию «Ты нечаянно съел вкусное, но невымытое яблоко». Подгруппа детей выполняет этюд «Ой, ой, живот болит!»

Дети, согнувшись, прижав к животу руки, с измученным выражением на лице, медленно перемещаются в пространстве, жалобным голосом произнося: «Ой, ой, живот болит! Ой, ой, меня тошнит! Ой, мы яблок не хотим! Мы болеем! Кто поможет нам в беде?»

Во время передвижения детей по комнате педагог дает каждому «больному» в руку обрывки бумаги - модели вредных микробов.

Другая подгруппа детей, выступая в роли «пограничной заставы» - печени, у каждого «больного» забирает обрывки бумаги («вредные микробы») и уничтожает их: выбрасывает в определенное место.

Закрепляя с детьми еще раз названия всех «комнат» внутренней «кухни» человека, воспитатель сообщает им о том, что в следующий раз они будут конструировать свою внутреннюю «кухню».

## ДЫХАТЕЛЬНОЕ ДЕРЕВЦЕ (игра - конструирование)

Программное обеспечение:

- развивать способность детей к творчеству в процессе конструирования импровизированных легких;
- закрепить знания о принципе работы легких;
- способствовать осознанию информации, что курение - враг здоровья каждого человека: маленького и большого;
- поддерживать атмосферу непринужденного общения детей друг с другом и со взрослым;
- поощрять чуткое отношение детей к окружающим.

Активизация словаря: никотин.

Материал: большая плоскостная картонная модель мальчика; тонкая проволока, древесные веточки, пенопласт, глина или пластилин (светлый и темный); цветной рисунок, изображающий курящего ребенка, легкие которого затемнены; одна сигарета, спички, белая вата, шприц.

### План-конспект

1. Педагог вносит для рассматривания большую плоскостную модель мальчика с импровизированными легкими: одно сконструировано из тонкой веточки, к которой прикреплены «легочные пузырьки» - белые шарики глины, пенопласта и т. д., другое - из тонкой проволоки, покрытой черными шариками из пластилина.

- Если кто из вас заметил что-то необычное, - говорит воспитатель, - то задайте мне вопрос. Что же произошло с одной половинкой вот этого «дыхательного деревца», почему оно почернело?

2. Коллективное обсуждение вопроса: «Что происходит с легкими, если человек курит?»

3. Рассматривание рисунка с изображением курящего человека. Способствовать свободному высказыванию суждений детей по этому вопросу.

4. Сообщение педагога об объемной прозрачной модели человека со всеми органами, сделанной в Японии и позволяющей наглядно увидеть действие табачного дыма. Провести с детьми элементарный опыт: внутрь шприца положить кусочек белой ваты, на иголку наколоть сигарету, зажечь ее. От втягиваемого в шприц табачного дыма белая вата желтеет (*наличие яда никотина*). Предложить каждому ребенку дать себе слово, что он никогда не будет курить.

5. Завершение детьми конструирования на модели человека «бронхиального деревца» - легких из разнообразных материалов (*по выбору ребенка*). Педагог



во время работы лепит грудную клетку человека и предлагает детям угадать: «Этот человек сделал вдох или выдох?»

### МОЯ ВНУТРЕННЯЯ КУХНЯ (игра - конструирование)

На картонных шаблонах, изображающих фигуры мальчиков и девочек, дети конструируют из предметов-заместителей органы пищеварения.

Например:

- губы - пластилин;
- зубы - семена культурных растений;
- пищевод - толстая проволока или отрезок соломинки для коктейля;
- желудок - стеклянный пузырек;
- печень - скомканная бумага;
- кишечник - толстые и тонкие веревочки.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

## МОРСКОЕ СРАЖЕНИЕ (игра-драматизация)

### Цель:

- систематизировать знания детей о крови: состав, функции;
- осмысление полученной информации при помощи игрового перевоплощения;
- развитие речевой, мимической, пантомимической выразительности;
- поддерживать устойчивый интерес к своему организму.

Материал к игре: ленты, отрезки ткани или бумажные ободки красного, белого, фиолетового, черного цветов.

Предварительная работа: придумывание детьми и педагогом сюжета игры: красные торговые корабли с ценным грузом движутся в «порт Сердце», затем в «порт Капилляры», где отдают клеткам кислород, жиры, белки, а сами забирают вредные вещества и везут в «порт Легкие», чтобы снова обменять на «ценный товар» - кислород. Но на пути следования внезапно происходит нападение «морских пиратов-микробов». Завязывается бой. Появляются «воины-защитники» (*белые кровяные клетки*), которые захватывают «пиратов» и обезвреживают их.

### План-конспект игры

1. Дети самостоятельно распределяют роли: сердце, красные воины (*красные кровяные клетки*), белые воины-защитники (*белые кровяные клетки*) и крошечные красные воины (*тромбоциты*), пираты (*вирусы*). Роль адмирала флота играет ребенок, хорошо владеющий материалом по данной проблеме. Роль заместителя адмирала выполняет педагог.

2. Группа детей изображает «порт Сердце», передавая его ритмичные удары. «Красные воины» (*лоб перевязан красной лентой*) на красных торговых кораблях движутся друг за другом с «ценным грузом» (*плоскостные модели геометрических фигур*) к «порту Сердце», отдают ему «груз» и уходят.

3. Появляется группа детей - «морских пиратов-микробов» (*обвязаны темными тканями, лентами*), с воинственным кличем окружают «поврежденный орган». Диалоги дети придумывают по ходу игровых действий.

Группа детей - «поврежденный орган» - зовет на помощь «воинов-защитников» (*красные и белые кровяные клетки*).

Дети - «пираты-микробы» - собираются в одном месте.

«Белые воины» - дети с белыми бумажными ободками на головах - окружают «пиратов» плотным полукругом, берут их за руки и притягивают к себе, замыкая их в кольцо.

Дети - «микробы» - собираются в плотную группу, присаживаются на ковер и замирают.

Дети - «белые воины» - закрывают их руками, некоторые «защитники» погибают, то есть ложатся на ковер в расслабленном состоянии.

Дети - «красные воины» (*тромбоциты*) - следят, чтобы человек с «поврежденным органом» не «истек кровью», и поэтому они закрывают «рану» и останавливают кровотечение.

Группа детей - «поврежденный орган» - покрывается марлей. Кровотечение остановлено, проход для «микробов» закрыт. «Поврежденный орган» начинает выздоравливать.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ

## «ПУТЕШЕСТВИЕ ПЫЛИНКИ» (игра-путешествие)

Программное содержание:

- познакомить детей с функциями носа:
  - \* увлажняет, согревает вдыхаемый воздух;
  - \* задерживает пыль;
  - \* различает приятные и неприятные запахи;
- учить детей делать умозаключения через систему рассуждений, творчески использовать познаваемый материал в разнообразных видах продуктивной деятельности.

Активизация словаря: кислород, лабиринт, тоннель.

Материал: цветной рисунок - нос человека в разрезе с изображенными лабиринтами; две коробочки с ватками, имеющими запах нашатырного спирта и духов; блюдце; спички; газета для сжигания, длинная узкая полоска бумаги, оформленная в виде киноленты; цветные мелки или карандаши; фломастеры; лупы.

План-конспект

1. Предложить детям назвать части тела и их назначение.
2. Загадывание загадки «Между двух светил я в середине один». Коллективное обсуждение вопроса «Для чего нам нужен нос?»
3. Рассматривание внешнего строения носа друг у друга невооруженным глазом и с помощью лупы.
4. Решение вопроса «Почему нос называют охранником, сторожевым постом человека?» Ответы детей подтвердить практическими действиями: угадывание запахов нашатырного спирта и духов в двух одинаковых коробочках, определение запаха дымящейся бумаги с закрытыми глазами, затем с зажатым носом.
5. Совместное придумывание педагогом и детьми истории о необыкновенном путешествии Пылинки по подземным тоннелям-лабиринтам (*носу*). Примерная история:
  - Жила-была на свете крошечная Пылинка. И не было у нее ни печали, ни забот. Летала она себе по улицам от дерева к дереву.Но однажды Пылинка случайно влетела в окно пятиэтажного дома. В комнате Пылинке так понравилось, что она решила остаться. А в этой комнате жил мальчик Саша, веселый, жизнерадостный, но Пылинка боялась его.

Как вы думаете, дети, почему? Правильно, уж очень Саша любил чистоту. Каждый день он протирал влажной тряпочкой шкафы, стол, книжную полку, и поэтому, завидев Сашу, Пылинка тотчас же улетала и пряталась... Куда? В ковер.

Как-то раз Саша днем уснул, и Пылинка тихонько выбралась из ковра и начала весело кружиться по комнате. Она с любопытством взглянула на спящего мальчика и бесшумно опустилась на его лицо.

«Ах! - сказала Пылинка, - а это что такое? Домик какой-то, с двумя подъездами...» Пылинка не знала, что это был... *(пауза)*, верно, нос.

- Как вы думаете, что произошло дальше с любопытной Пылинкой? *(Рассказы детей.)* Конечно же, Пылинка заглянула в один «подъезд» (ноздрю) «домика» и очутилась в длинном извилистом тоннеле, липучие стенки которого покрыты тоненькими волосками *(педагог показывает изображение носа в разрезе)*.

- Кто из вас догадался, что произошло дальше с нашей Пылинкой? *(Ответы детей.)*

«Ой-ой-ой! - закричала Пылинка. - Я, кажется, прилипла!» И действительно, Пылинка приклеилась к липучим волоскам носа и повисла вниз головой, как летучая мышь в пещере *(педагог может использовать при рассказывании модель Пылилки — кружок темного цвета с лукавыми глазками - и манипулировать ею)*.

- Что же, дети, Пылинка так и осталась висеть в Сашином носу? - улыбаясь, спрашивает воспитатель. - Придумайте конец этой истории. После ответов педагог тоже предлагает детям свой вариант конца удивительной истории.

- Саша во сне чихнул, и Пылинка, почувствовав что-то горячее, вылетела из подземного тоннеля. «Ну, нет, - сказала Пылинка, - жить в таком домике не хочу. Я вся дрожу от страха. Лучше уж я улечу обратно на улицу». И Пылинка через открытую форточку улетела. «Хорошо-то как здесь!» - воскликнула Пылинка. Она поднялась высоко-высоко в небо и исчезла.

6. Предложить детям надуть воздушные шары. Сделать обобщение: объем легких у мальчиков больше.

7. Выдохнуть на зеркальце. Провести пальцем по нему. Что видно? Обобщить высказывания детей: в легких воздух согревается, увлажняется, поэтому при выдыхании на зеркальце образуются капельки воды.

8. На картонной модели человека дети техникой обрывания из газет конструируют «дыхательное деревце» - легкие. Завершая работу по данной теме, педагог знакомит детей с отдельными правилами укрепления бронхиального дерева»:

- как можно реже дышать загрязненным воздухом;

- чаще гулять в парке, лесу, отдыхать у озера, моря;
- не простужаться, ибо микробы могут проникнуть в твое «дыхательное деревце» и стать причиной его болезни;
- ничего не сжигать в доме, на улице, так как это загрязняет воздух, которым мы дышим;
- чистый воздух - это твое здоровье!

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ