

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад №6
города Шебекино Белгородской области»

***Методические рекомендации
по формированию регулятивных универсальных учебных
действий старших дошкольников
посредством игр и игровых упражнений***

Подготовила:
Болдеску Елена Александровна,
воспитатель МБДОУ детский сад №6

2013г.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад №6
города Шебекино Белгородской области»

Регулятивные действия обеспечивают учащимся организацию их учебной деятельности.

К ним относятся:

- *целеполагание* как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;
- *планирование* – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий;
- *прогнозирование* – предвосхищение результата и уровня усвоения знаний, его временных характеристик;
- *контроль* в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- *коррекция* – внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его результата;
- *оценка* – выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, осознание качества и уровня усвоения;
- *саморегуляция* как способность к мобилизации сил и энергии, к волевому усилию (к выбору в ситуации мотивационного конфликта) и к преодолению препятствий.

Рекомендации по формированию регулятивных универсальных учебных действий старших дошкольников:

1. Если у ребенка возникают трудности при выполнении поручений, то:-
Предлагая ребенку выполнить какое-либо поручение, соблюдайте определенные правила:

Во-первых, необходимо, чтобы дети, получив задание, сразу же повторили его. Это заставляет ребенка мобилизоваться, «настроиться» на задание, лучше понять его содержание, а также отнести это задание лично к себе; во-вторых, нужно предложить им сразу подробно спланировать свои действия, т.е. тут же после поручения приступить к его мысленному исполнению: определить точный срок выполнения, наметить последовательность действий и т.д.

2. Если у ребенка возникают трудности при оценивании, коррекции и контроле своей деятельности, то рекомендуется: - Организация коллективной, подгрупповой деятельности у старших дошкольников (продуктивная деятельность в ходе НОД или в режимных моментах; трудовая деятельность, игра): коллективное обсуждение, взаимопроверка, взаимоконтроль. Предметом оценивания ребенка должны стать производимые действия и их результат; способы взаимодействия; умение распределять обязанности; собственные возможности осуществления деятельности.

3. Если у ребенка возникают трудности в волевой саморегуляции, то можно выделить следующие рекомендации по формированию произвольности у детей:

- Игры с правилами и продуктивные виды деятельности
- Режиссерская игра
- Удачное средство, помогающее ребенку регулировать свой темп деятельности являются песочные часы.

В целях формирования регулятивных учебных действий дошкольников следует использовать проектный метод, а так же игры и игровые упражнения, направленные на развитие действия контроля и волевой саморегуляции.

«Дирижер и оркестр»

Дети стоят лицом к педагогу так, чтобы не мешать друг другу.

Инструкция. *Моя дирижерская палочка будет постепенно подниматься вверх, и чем выше будет моя палочка, тем громче будут ваши голоса, чем ниже палочка – тем тише голоса. Но моя палочка может опускаться и подниматься не только постепенно, она может опускаться и подниматься очень резко и быстро. И тогда ваш звук будет меняться тоже быстро: тише – громче.*

Поем звуки. А: тише - громче; О: тише - громче; У: тише - громче; Э: тише - громче; И: тише - громче; Ы: тише – громче.

«Двигаемся по команде»

Дети стоят в ряд, лицом к педагогу.

Инструкция. Рассчитаемся по рядам на первые и вторые номера. Закройте глаза и слушайте внимательно мои команды: «Первые номера – шаг вперед. Вторые номера – два шага влево. Первые номера – один шаг вправо. Вторые номера – два шага назад. И т.д. Постарайтесь с закрытыми глазами определить, где вы сейчас находитесь. Откройте глаза – посмотритесь».

«Замок»

Инструкция. Скрестить руки ладонями друг к другу, сцепить пальцы в замок. Двигать тем пальцем, на который укажет педагог. Палец должен двигаться точно и четко. Прикасаться к другим пальцам нельзя. В упражнении должны последовательно участвовать все пальцы обеих рук. В дальнейшем дети могут выполнять упражнение в парах.

«Вежливые слова»

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад №6
города Шебекино Белгородской области»

(спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

«Игры-ситуации»

Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Детям предлагается разыграть ряд ситуаций, например, ребята играют в интересную игру - попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?

«Пресс-конференция»

Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения.

Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: «Твой выходной день», «Экскурсия в зоопарк», «День рождения друга», «В цирке» и др.). Один из участников пресс-конференции «гость» (тот, кому будут заданы все вопросы) — садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.

«Рассказ по кругу»

Цель: развить умения вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Дети садятся в круг. Воспитатель начинает рассказ: «Сегодня выходной день и ...» его подхватывает следующий ребёнок. Рассказ продолжается по кругу.

«Волшебные водоросли»

Цель: снятие телесных барьеров, развить умения добиваться цели приемлемыми способами общения.

Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.

**Формирование регулятивных УУД
в ходе проведения подвижных игр**

(планирование общей цели и пути ее достижения, распределение функций и ролей в совместной деятельности, конструктивное решение

конфликтов, осуществление взаимного контроля, оценка собственного поведения и поведения партнера и внесение необходимых корректив)

Бездомный заяц

Играющие, за исключением двух водящих, разделяются на группы по 3-5 человек. С этой целью лучше всего построить их в круг и рассчитать по три или по пять, в зависимости от количества играющих. Группы образуют кружки и размещаются в разных местах площадки на расстоянии 2-4 м. В каждом кружке - логове - первый номер встает в середине и изображает зайца. Один из водящих - охотник, другой - заяц, не имеющий логова (бездомный). Водящие встают в стороне от кружков. Руководитель дает команду для начала игры: «Раз, два, три!». На «раз» водящий заяц убегает, а на «три» охотник бросается его ловить. Заяц, спасаясь от охотника, может забежать в любое логово (кружок), в котором играющие держатся за руки. Тогда заяц, находившийся там, выбегает, а охотник начинает преследовать уже его. Если охотник поймает зайца, то они меняются ролями. После того как первые номера зайцев побегали, руководитель останавливает игру и предлагает стать зайцами вторым номерам, а первым занять места в кружках. Затем становятся зайцами третьи номера и т.д. Можно меняться ролями и следующим образом: каждый раз, когда заяц забежит в логово, он меняется местом с очередным игроком, стоящим в кружке. В заключение игры отмечаются зайцы, ни разу не пойманные.

Правилами предусмотрено, что охотник может ловить зайца только вне логова. Пробежать зайцам через логово нельзя. Если заяц вбежал в логово, он должен там остаться. Как только заяц вбежал в логово, находящийся там игрок должен немедленно выбежать. Игроки, образующие кружок, не должны мешать зайцам вбегать и убегать.

Если играющих мало, то кружок образуют 2-3 человека. В данном случае вбегающий заяц встает спиной к любому из играющих. Оказавшийся сзади него убегает.

Волк во рву

Поперек площадки (зала) двумя параллельными линиями на расстоянии около 100 см одна от другой обозначен ров. В нем находится водящий - волк. Остальные дети - козы. Они живут в доме (стоят за чертой вдоль границы зала). На противоположной стороне зала линией отделено поле. На слова воспитателя «Козы, в поле, волк, во рву!» дети бегут из дома в поле и перепрыгивают по дороге через ров. Волк бегает во рву, стараясь осадить прыгающих коз. Осаленный отходит в сторону. Воспитатель говорит: «Козы, домой!». Козы бегут домой, перепрыгивая по пути через ров. После 2-3 перебежек выбирается или назначается другой водящий.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад №6
города Шебекино Белгородской области»

Указания. Коза считается пойманной, если волк коснулся ее в тот момент, когда она перепрыгивала ров, или если она попала в ров ногами. Для усложнения игры можно выбрать 2 волков.

Горелки

Играющие (11-13 детей) становятся в колонну парами. Впереди колонны (в 2-3 шагах) стоит ловящий, он смотрит вперед. Играющие хором произносят:

*Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Глянь на небо -
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три - беги!*

После слова «беги» дети, стоящие в колонне в последней паре, отпускают руки и бегут вперед вдоль колонны: один слева, а другой справа от нее. Они выбегают вперед и стараются снова взяться за руки и стать впереди ловящего. Ловящий старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и взяться за руки. Если ловящему удастся это сделать, он с пойманным образует новую пару, которая становится впереди колонны. Оставшийся без пары будет ловящим. Если ловящему не удалось поймать никого из пары, он продолжает выполнять свою роль. Игра заканчивается, когда все пары пробегут по одному разу. После этого выбирается новый водящий. Игра возобновляется.

Указания. Воспитатель следит, чтобы дети не выбегали из колонны раньше времени.

Два Мороза

На противоположных сторонах площадки линиями обозначаются два дома. Играющие располагаются в одном из домов. Двое водящих, два Мороза (Мороз - красный нос и Мороз - синий нос) становятся посередине площадки лицом к детям:

*Мы два брата молодые, Я Мороз - синий нос,
Два Мороза удалые, Кто из вас решится
Я Мороз - красный нос, В дороженьку пуститься?*

Все играющие хором отвечают:

*Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз!*

После этого они перебегают в другой дом, а Морозы стараются их заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз. Они стоят так до окончания перебежки. Морозы подсчитывают, сколько играющих им удалось заморозить. После 2-3 перебежек выбирают новых Морозов. В конце игры подводятся итоги: какие Морозы заморозили больше играющих.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад №6
города Шебекино Белгородской области»

Указания. Игрок, который выбежит из дома до сигнала или остается в доме после него, тоже считается замороженным.

Ловишки в звеньях

Дети делятся на два звена. Звенья становятся друг против друга. Запоминают каждый свой номер.

Первое звено держит руки ладошками вверх.

У второго звена руки опущены.

По сигналу водящего: Первый номер из второго звена бежит к первому номеру первого звена, хлопает о ладоши его 3 раза и быстро бежит обратно на свое место, его старается догнать первый номер, если догоняет, то идет в его звено. Выигрывает то звено, дети которого засалили больше игроков из другого звена. Переманит к себе.

Отгадай, чей голосок ?

Подготовка. Все играющие образуют круг. Один из играющих становится в середине круга с закрытыми глазами. Воспитатель указывает на того, кто будет говорить или петь: «Скок, скок, скок».

Описание игры. Все играющие идут по кругу вправо и поют или говорят: «Мы составили все в круг, повернемся разом вдруг! На эти слова все поворачиваются на 360°» и продолжают далее: «А как скажешь - скок, скок, скок» (слова «скок, скок, скок» поет или говорит выбранный ребенок. Все останавливаются и заканчивают песню-речитатив словами: «Отгадай, чей голосок». Стоящий в центре с закрытыми глазами открывает их, и должен отгадать - кто сказал слова «скок, скок, скок» или показывает - откуда слышал голос. Узнанный идет в середину, а водящий в круг. Если водящий не угадывает, он продолжает стоять в середину круга.

Правила: 1. Слова «скок, скок, скок» поет или говорит только тот, на кого указал воспитатель.

2. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончится речитатив.

3. Если водящий не угадал два раза, он сменяется.

Солнышко

Солнышко, солнышко,

Погуляй у речки,

Солнышко, солнышко,

Раскидай колечки !

Мы колечки соберем,

Золоченые возьмем.

Покатаем, поиграем

И тебе назад вернем.

Играющие образуют круг. В центре круга - «Солнышко». В руках у него 4 обруча желтого цвета.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад №6
города Шебекино Белгородской области»

На строчки 1-4 все идут вправо по кругу. Солнышко движется влево, раскладывая обручи ближе к играющим. На строки 5-7 дети, стоящие рядом с обручем берут его и образуют маленький круг (всего 4). На 8 строку играющие выстраиваются в общий круг, обручи кладут на пол. По сигналу бубна все разбегаются в рассыпную, по следующему сигналу каждая команда собирается у своего обруча.

Чье звено скорее соберется ?

Играющие делятся на несколько групп с одинаковым числом детей. Каждая группа выбирает ведущего и становится за ним в колонну. Воспитатель раздает ведущим ленточки разного цвета. По цвету ленточки звено получает наименование - «зеленые», «синие», «красные», и т.п. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие начинают ходить, бегать, прыгать по площадке в разных направлениях, меняя движения в зависимости от задаваемого воспитателем темпа и ритма. По сигналу «на места» водящие останавливаются на том месте, где их застал сигнал, и поднимают ленточку вверх. Остальные быстро собираются за водящим в колонны, равняются и стоят по стойке «смирно». Воспитатель отмечает, какое звено собралось первым.

Вариант. Когда все находятся в движении, воспитатель говорит: «Стой!» Все играющие останавливаются и закрывают глаза, а водящие тем временем перебегают на другие места, поднимают ленточки и замирают. Воспитатель произносит: «На места!». Дети открывают глаза и спешат построиться за своим водящим.

Указания. В игре можно использовать разные построения и положения: в шеренги, в круги, сесть на пол по-турецки, остановиться на одной ноге и т.п. Можно ввести условие: «Делай, как водящий», тогда, построившись в звенья, дети принимают позу, показанную водящим.

Шишки, желуди, орехи

В середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим лицом к центру (первый номер - в трех-четыре шагах от входящего. Ведущий дает всем играющим названия: первые в тройках - шишки, вторые - желуди, третьи - орехи.

По сигналу водящий громко говорит, например: «Орехи!». Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Если водящий скажет: «Желуди!» - меняются местами стоящие вторыми в тройках, если: «Шишки!» - меняются местами стоящие в тройках первыми. Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или трех игроков в тройках, например: «Шишки! Орехи!» Вызванные также должны поменяться местами.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад №6
города Шебекино Белгородской области»

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими. Правила игры запрещают вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-нибудь другую тройку. Такой игрок идет водить. При повторении игры каждую тройку можно построить не в колонну, а в кружок.