

**Интересы детей  
и  
решение программных задач  
в ходе проживания темы**

**«Ковбои»**



*Воспитатели группы «Непоседы»*

*Селиванова Т.В.*

*Тимофеева М.П.*

Придерживаясь логики планирования,  
основанной на интересе детей, мы  
планируем не тему, а деятельность по  
решению программных задач.

Каким образом?



## Логика планирования

- Выявление интересов и потребностей детей
- Обсуждение и принятие решения о теме и форме образовательного события
- Совместное планирование
- **Обсуждение взрослыми ситуации**
- Ежедневное возвращение к плану
- Ежедневное подведение итогов
- Анализ образовательных действий детей и взрослых по итогам реализации плана



## Выявление детских интересов.

Тема про ковбоев пришла из детских разговоров при подготовке к новогоднему утреннику. Часть детей по сценарию – ковбои, родители уже купили им костюмы.

Мы цепляем интерес, стимулируем видеосюжетом, картинками, беседой по картинкам. Предлагаем две ковбойские песни, на выбор, для сбора в круг. Дети выбирают песню, под которую будут собираться.

Создаем атмосферку... ДЕТИ ГОТОВЫ!!!

## Совместное планирование.

На утреннем сборе спрашиваем, если мы будем говорить о ковбоях, что **МЫ САМИ МОЖЕМ СДЕЛАТЬ?**

ДЕТИ: можно сделать....., штаны, шляпу....., жилет и т.д.

Фиксируем детские идеи (сделать лошадь из бумаги - **МАРУСЯ**, сделать шляпу - **АРИША**, сделать жилет - **ЯНА** и т.д.,)



# Обсуждение взрослыми ситуации

обсуждаем, какие программные задачи будем решать, продумываем виды деятельности, формы работы, дополняем своими идеями план, решаем, что в теме «Ковбои», будем создавать условия по налаживанию детского взаимодействия в парах, это наша программная задача





Центр Ф/ПАНЕЛЬ	Ц/Книжки - РАЗВУТИЯ РЕЧУ	Центр ТВОРЧЕСТВА
<ul style="list-style-type: none"> <li>- РАССМАТРИВАНИЕ КАРТИНОК ПО ТЕМЕ "КОВБОИ"</li> <li>- РАЗМЕЩЕНИЕ КРАСОТЫ "Ранчо"</li> <li>- РАЗМЕЩЕНИЕ СООБЩЕНИЙ ПРО КОВБОЕВ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- СОСТАВЛЕНИЕ И ПРЕЗЕНТАЦИЯ ОПИСАТЕЛЬНЫХ РАССЕЛОВ ПО КАРТИНКЕ ИЛИ ИЗОБРАЖЕНИЮ ПО ТЕМЕ "КОВБОИ"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- СДЕЛАТЬ ЖИЛЕТЫ ДЛЯ КОВБОЯ ЯНА</li> <li>- СДЕЛАТЬ ШТАНЫ МАКСИМ</li> <li>- СДЕЛАТЬ ШЛЯПУ АРИША НИКИТКА</li> <li>- СДЕЛАТЬ КОВБОЙСКУЮ ПОШАВЬ ИЗ КОРОБОЧЕК Т.В.</li> <li>- СДЕЛАТЬ ЛОШАДЕЙ ИЗ БУМАГИ НАРУССТІНА ПАЛОЧЕК М.П.</li> <li>- СДЕЛАТЬ "РАНЧО" Т.В.</li> <li>- ЛЕПИТЬ ЛОШАДЕЙ Т.В.</li> <li>- КОВБОИ И КОРОБОК М.П.</li> <li>- ПОШАВЬ (БОЛЬШАЯ) ИЗ КОРОБОК Т.В.</li> <li>- ПАРА ПЕРЧАТОК ДЛЯ КОВБОЯ Т.В.</li> <li>- РАСКРАСИТЬ КОВБОЯ КОСТЯ М.П.</li> <li>- ЛЕПИТЬ КОВБОЯ НИКИТКА</li> </ul>

Тема: "КОВБОИ"

Цель: Создание условий для <sup>развития</sup> ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДЕТЕЙ В ПАРЕ В ПРОДУКТИВНОЙ А-ТИ.

Ц. МАТЕМАТИКА	Ц. ДВИЖЕНИЯ	Ц. ИГРЫ	Ц. КУЛИНАРИЯ
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ПЕРЕСЧЁТ КОВБОЕВ</li> <li>- КОРО &gt; ; &lt;</li> <li>- СЧИТАТЬ КОРОВ НА РАНЧО ЛОШАДЕЙ</li> <li>- СКОЛЬКО ?</li> <li>- КОРО &gt; ; &lt;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ЗАРЯДКА ДЛЯ НАСТОЯЩИХ КОВБОЕВ</li> <li>- МЕТАНИЕ "ЛАССО"</li> <li>- СКОЧКИ НА КОВБОЙСКИХ КОНЯХ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ПРЕДОТЖИТЬ ИГРУШКИ ДЛЯ ИГРЫ "РАНЧО"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ПРИГОТОВИТЬ "ЗАВТРАК КОВБОЯ" (ПЕЧЕНЬЕ)</li> </ul>



# Реализация плана

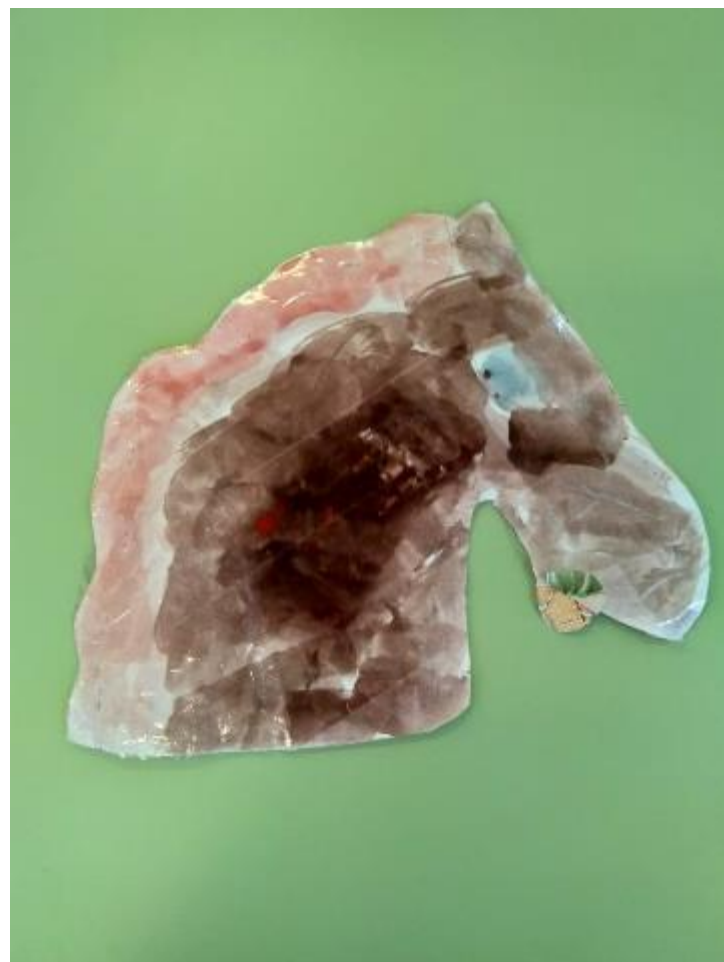








































## Реализуя детские идеи, мы предлагали Непоседам поработать в парах

- 1. Дети приносили раскраски и мы предлагали раскрасить одну картинку вдвоем. Нужно было договориться, чем, кто и что будет раскрашивать.
- 2. Чтобы сделать ковбойскую лошадь из бумаги, нужно было раскрасить детали лошадиной головы одинаково, а об этом нужно было договориться.
- 3. Раскрашивали пары ковбойских перчаток.
- 4. Украшали штаны для ковбоя.
- 5. Декорировали ковбойские жилеты, условием украшения было сделать детали жилета одинаковыми. А для этого нужно было договориться.

Таким образом, в ходе проживания темы интересной детям, реализуя детские идеи мы решали образовательные задачи разных областей, в т.ч. создавали условия по налаживанию детского взаимодействия в парах





Ловите детский интерес и решайте  
программные задачи!  
Вперед!!!

