

Сайт «Дошкольная Академия Солнышко» представляет собой электронный образовательный ресурс, полностью соответствует требованиям ФГОС ДО и реализует следующие его направления:

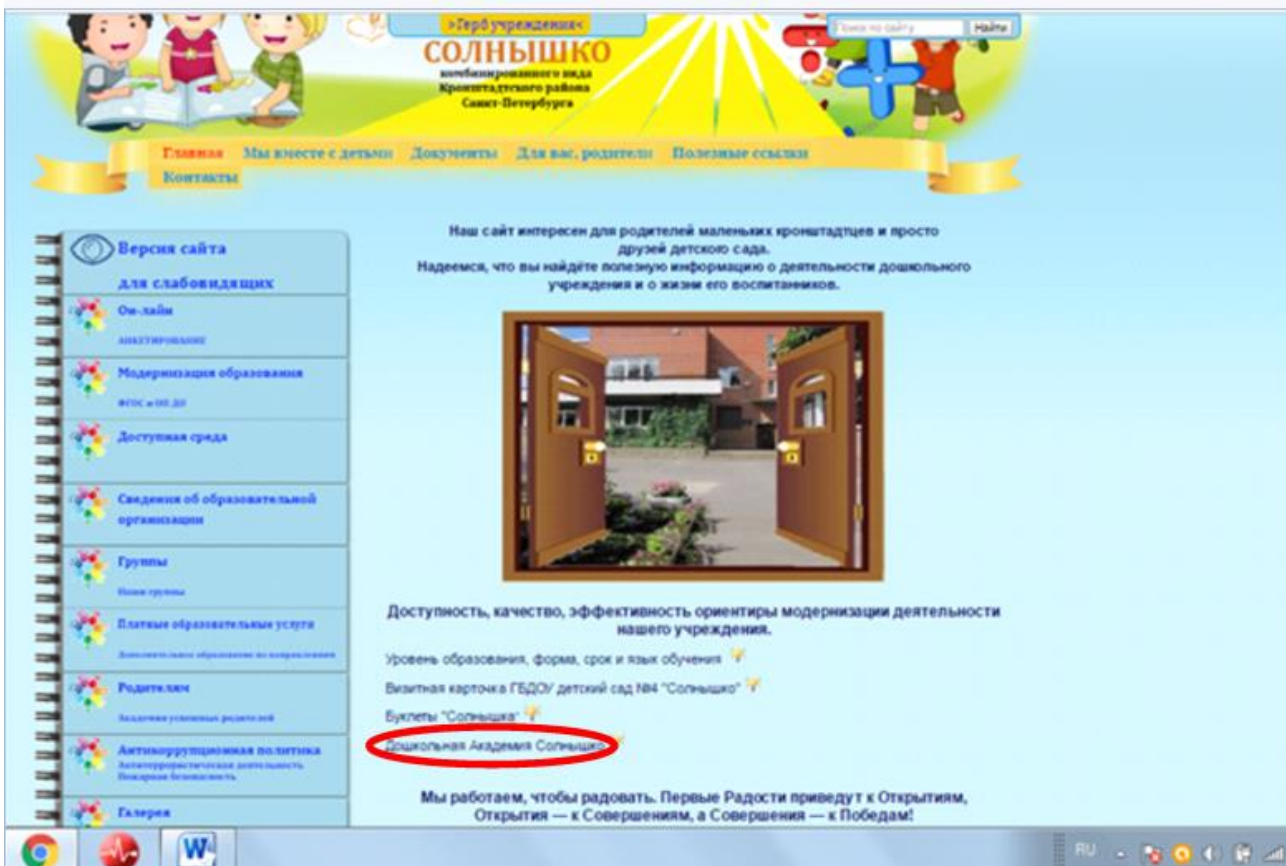
- обеспечение психолого-педагогической поддержки семьи и дистанционное повышение компетентности родителей (законных представителей) в вопросах развития и образования детей;
- оказание помощи родителям (законным представителям) в воспитании детей, охране и укреплении их физического и психического здоровья, в развитии индивидуальных способностей и необходимой коррекции нарушений их развития.
- повышение эффективности коммуникации между участниками образовательных отношений через использование электронного образовательного ресурса.

Сайт «Дошкольная Академия Солнышко» будет полезен не только семьям, имеющим детей дошкольного возраста, но и педагогам дошкольного образования.

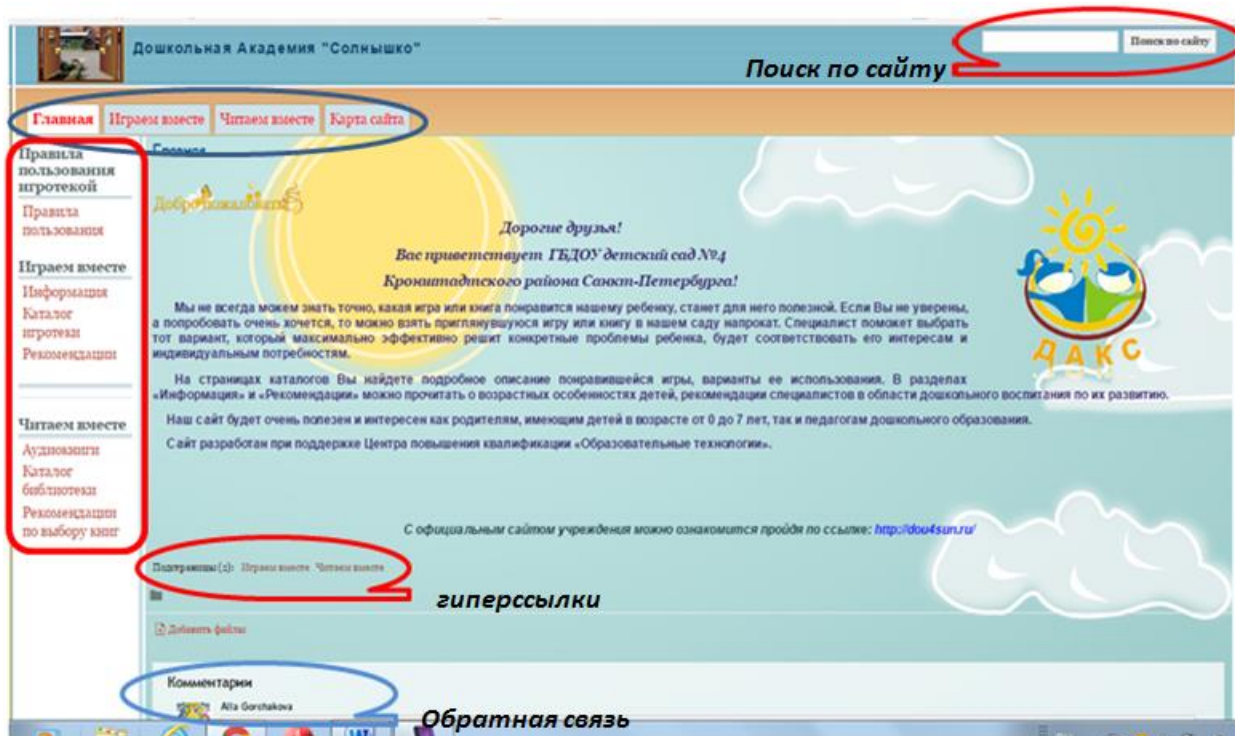
Идея создания сайта как каталога игротеки возникла при проведении анализа взаимодействия между детьми и родителями, по результатам которого были выявлены следующие проблемы. Первая – родители не знают, как и зачем играть с детьми, поэтому предпочитают выбирать для них такие игрушки, в которые дети могли бы играть самостоятельно, без участия родителей (куклы для девочек, машинки для мальчиков). Вторая – родители покупают детям развивающие игры и пособия, но малыши их быстро осваивают и они становятся не нужными. Создание игротеки в условиях детского сада, где семьи могли бы брать развивающие игры во временное пользование, стало эффективным решением этих проблем. А сайт от изначальной идеи простого каталога имеющихся игр и пособий развернулся до масштабного проекта «Дошкольная Академия Солнышко» (сокращенно ДАКС).

#### **Что же такое «Дошкольная Академия Солнышко»?**

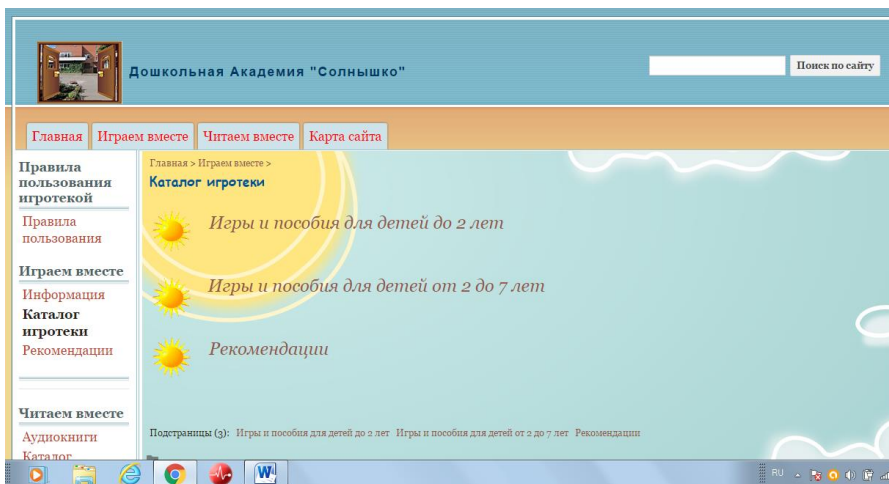
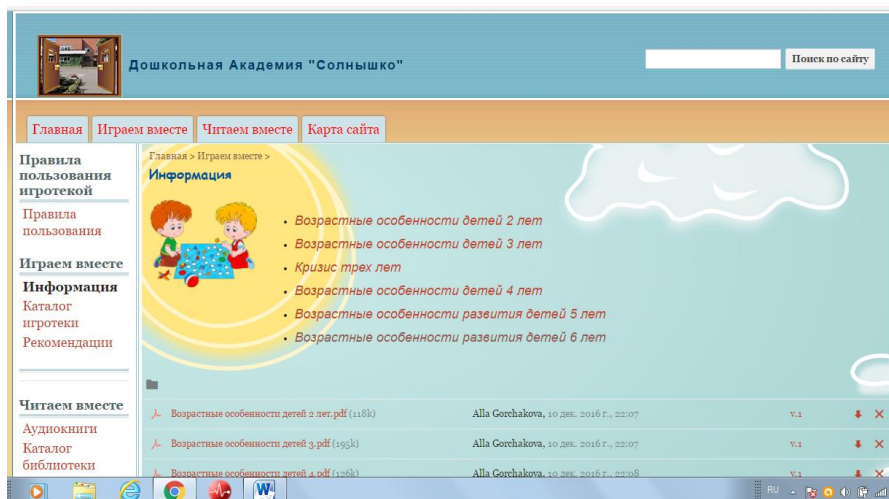
Для удобства использования попасть в нее можно с главной страницы официального сайта нашего детского сада.



Оказавшись на главной странице ДАКС, можно легко сориентироваться в структуре сайта и переходить в интересующие разделы по верхним горизонтальным окнам, боковому каталогу и нижним гиперссылкам на разделы. Также можно воспользоваться поиском по сайту. Для осуществления обратной связи, можно оставлять комментарии на странице.



Весь сайт представляет собой два больших раздела: «Игруем вместе» и «Читаем вместе». На страницах первого раздела в соответствующих рубриках родители могут получить информацию о возрастных особенностях детей, рекомендации специалистов по их развитию, ознакомиться с каталогом игр и пособий, имеющихся в игротекке детского сада.



Каталог игротекки для удобства использования имеет четкую структуру. Все игры и пособия систематизированы.




Имеется изображение пособия и его название, с гиперссылкой на полное описание с возрастным диапазоном и вариантами использования.



Мы постарались максимально наполнить содержанием описание каждого пособия. Не только описали хорошо известные, традиционные варианты использования, но и разработали новые, тем самым увеличив рекомендуемый возрастной диапазон и развивающую направленность. Даже у самой простой игры мы открыли новые возможности!

### ПАЗЛ «ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ»



**ПАРАМЕТРЫ**  
Размер картинок: 17х12 см.  
Возраст 2-5 лет.

**Применение в образовании:**  
• Дошкольное образование

Пособие представляет собой 8 отдельных картинок, размещенных в коробке. Каждая картинка составляется из двух частей, разрезанных фигурной волнистой линией: справа изображены цветные карандаши, слева - нарисованные ими предметы. Развлекательные и обучающие возможности пособия:

- Развитие и совершенствование движений рук, мелкой моторики под зрительным контролем, решение глазомерных задач.
- Развитие внимания, тренировка наблюдательности. Закрепление представлений о линии и цвете, выделение цвета, цветовой гаммы.
- Обучение счету, сравнению, сопоставлению.
- Развитие речи: родной и иностранный язык: уточнение и обогащение словарного запаса, совершенствование звукопронимания, формирование грамматически правильной связной речи.
- При совместной игре вдвоем или втроем - обучение правилам игрового общения.

**Варианты использования:**

1. Предложите ребенку рассмотреть картинки, назвать, что на них изображено, какого цвета.
2. Покажите малышу картинку с изображением карандашей, попросите его назвать какого они цвета.
3. Спросите, что можно раскрасить зеленым карандашом, красным и т.д. Если ребенок затрудняется, возьмите цветные карандаши и покажите, как можно раскрасить картинку сначала используя один цвет, а потом два.
4. Игра «Какие карандаши рисовали». Взрослый сообщает, что картинки поломались, все карандаши перепутались, и предлагает сложить обратно. Детей просят объяснить, почему на одной стороне помещен рисунок, а на другой - карандаши.
5. Игра «Назови все цвета». Взрослый предлагает ребенку угадать, какие цвета были использованы при раскрашивании картинок.

6. Игра «Где два - где три? Считай и говори» ребенка спрашивают, почему карандашей на картинках разное количество, предлагают посчитать их и разложить пазлы на две группы: вправо те, где два карандаша, а влево - с тремя карандашами.
7. Игра «Что раскрашено этим карандашом?» Детей просят назвать предметы и детали, раскрашенные только красным (синим, желтым, зеленым, черным) карандашом.
8. Игра «Сосчитай». Предложите ребенку: а) сосчитать все рисунки; б) сосчитай на каждой рисунке все предметы; в) сосчитай карандаши. С заданием справится те, кто научился считать до 8 или 10.
9. Игра «Угадайка». Предметную часть сборных картинок убирают, а изображения карандашей оставляют. Ребенок должен вспомнить и назвать те картинки, предметы, которые нарисовали предыдущие ему карандаши.
10. Игра «Кто больше всех трудился?» Предложите ребенку выложить все картинки с рисунками, внимательно их рассмотреть и определить, какой карандаш чаще (больше) рисовал: синий, красный, желтый, зеленый или черный?»
11. Игра «Переводчики». Попросите малыша обвести через кальку все рисунки и раскрасить их так, как это сделали карандаши. Цвета путать нельзя. Можно обводить рисунки всей семьей и устроить выставку. Тогда можно ввести условие: тот, кто ошибется в выборе цвета, свой рисунок на выставку помещать не имеет права.
12. Игра «Нарисуй и расскажи». Предложите ребенку взять свои настоящие карандаши и нарисовать то, что ему понравилось на этих картинках, или то, что он любит, хочет нарисовать. Попросите рассказать про свои рисунки».
13. Игра «Сочинялки». Взрослый предлагает детям сочинить историю про каждый карандаш или братьев-карандашей и рассказать свою версию о том, как появились на свете карандаши.
14. Игра «Превращения». Попросите ребенка попробовать заменить цвета на рисунках. Например, мысленно превратить сине-желтого мотылька в красно-зеленого, а синий цветочек - в аленький. Предложите с помощью кальки обвести контуры и раскрасить рисунки так, как ему больше нравится или задайте определенный цвет (возможно, название которого требует закрепления). Получившиеся «цветовые превращения» обсуждаются. Ребенок имеет возможность сделать вывод, что яблоки не бывают черными, а вот бабочки и цветы могут быть любой окраски, любого цвета. Попросите его вспомнить предметы, которые бывают только определенных цветов и те, которые могут быть любого цвета. Придумайте вместе истории про цветовые превращения.

Страница 1 из 2

Страница 2 из 2

### ТАНГРАМ

**ПАРАМЕТРЫ**  
 Возраст: от 5 лет.  
 Материал: прочный гладкий пластик.

**Применение в образовании:**

- Дошкольное образование
- Начальное общее образование

Можно использовать на уроках:  
 Математика

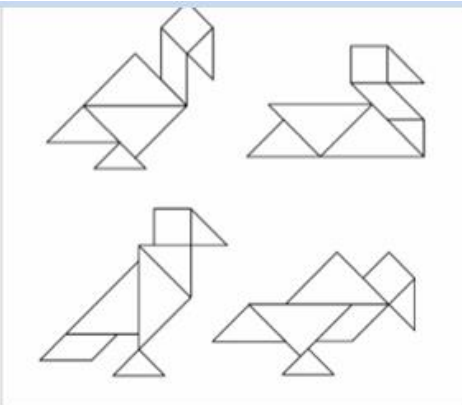
Набор представляет собой головоломку и состоит из 28-ми плоских геометрических фигур 4-х ярких цветов, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (человека, животного, предмета домашнего обихода, буквы, цифры и т. д.).

Танграм - старинная восточная головоломка из фигур, получившихся при разрезании квадрата на 7 частей особым образом: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. В результате складывания этих частей друг с другом получаются плоские фигуры, контуры которых напоминают всевозможные предметы, начиная от человека, животных и заканчивая орудиями труда и предметами обихода. Такого рода головоломки часто называют «геометрическими конструкторами».

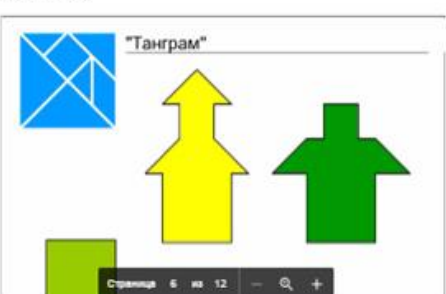
**Направленность:**  
 С танграмом ребенок научится анализировать изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части, и наоборот - составлять из элементов заданную модель, а самое главное - логически мыслить.

**Варианты использования:**


1. Рассмотрите вместе с ребенком детали танграма. Определите их цвет и форму. Сравните фигуры по цвету, форме, размеру. Если ребенок испытывает затруднения или для большей наглядности можно использовать метод наложения.
2. Предложите ребенку собирать фигуры по расчерченным на элементы схемам (ответам), как мозаику. Каждая фигура игры должна складываться из семи частей танграма, при этом они не должны перекрываться. Можно выкладывать изображение на столе, по образцу,



Приложение 2



68 русский



### БОЛЬШИЕ ФИГУРКИ «ЖИВОТНЫЕ ЗООПАРКА»

**ПАРАМЕТРЫ**  
 Материал: нетоксичный пластик.  
 Возраст: от 3 лет.  
 Применение в образовании:  
 • Дошкольное образование

В наборе 5 реалистично проработанных фигурок животных, живущих в зоопарке, большого размера (размер самой крупной фигурки 20 см x 10 см). В комплекте: обезьяна, пингвин, зебра, белый медведь, бегемот.

Может применяться для развития памяти, внимания, мышления, речи, представлений об окружающем, элементарных математических представлений.

**Варианты игр:**

1. Познакомьте ребенка с представителями животного мира, входящими в набор, расскажите об их образе жизни, месте обитания, повадках, пищевых предпочтениях.
2. Организуйте сюжетно-ролевую игру «Зоопарк»;
3. Игра «Кто спрячется?» Предложите ребенку запомнить фигурки (можно использовать не все, если ребенок испытывает затруднения), попросите его на несколько секунд закрыть глаза, спрячьте одну из фигурок. Пусть ребенок постарается вспомнить, какое животное пропало и где оно находилось.
4. Игра «По местам» Расставьте фигурки в произвольном порядке (можно использовать не все, если ребенок испытывает затруднения) и предложите ребенку запомнить их месторасположение. После чего «животные идут гулять», (перемешать всех). Задача ребенка расставить всех по своим местам.
5. Научите ребенка образовывать название детеныша от названия взрослого животного. (Игра «Мамы и детки»);
6. Игра «Большой - маленький». Предложите ребенку поиграть, изменяя слова: например, огромный бегемотик, а маленький - бегемотик.
7. Игра «Кто за кем?» Расставьте фигурки в произвольном порядке и предложите ребенку ответить на вопросы: За кем стоит ...? Перед кем стоит...? Где стоит ...? (между ... и ...).
8. Игра «Посчитай-ка». Предложите ребенку сосчитать фигурки (можно использовать не все, если ребенок испытывает затруднения), назвать итоговое число (сколько их?). Уберите (или добавьте) одну фигурку, пусть ребенок постарается догадаться, сколько теперь стало фигурок. Предложите ему их пересчитать (если ребенок испытывает затруднения или для того, чтобы убедиться в правильности своего ответа). Для усложнения можно увеличить количество предъявляемых фигурок, добавлять или убирать не одну, а несколько.
9. Игра «По порядку». Расставьте фигурки в произвольном порядке и предложите ребенку пересчитать их по порядку. Предложите использовать не все, если ребенок испытывает затруднения. После чего попросите ребенка ответить на вопросы

### ДОМИНО «ОРГАНЫ ЧУВСТВ»

**ПАРАМЕТРЫ**  
 Материал: фанера.  
 Размер картонок: 15,5\*7,5\*0,5 см  
 Пособие предназначено для детей: 3-7 лет.

**Применение в образовании:**

- Дошкольное образование
- Начальное общее образование

Игровой материал состоит из 20 картонок, уложенных в специальную коробку. На каждой картонке по 2 картинки. Картина на левой стороне изображает лицо и руки малыша, который рукой/руками дотрагивается до расположенных на лице органов чувств, указывая на них и привлекая внимание. Картина на правой стороне изображает различные предметы, вещи, еду.

**Пособие направлено на:**

- Развитие наблюдательности, внимания и органов, воспринимающих зрительные, слуховые, вкусовые и обонятельные раздражители-сигналы.
- Развитие предпосылок логического мышления, расширение кругозора.
- Развитие речи (родной и иностранной язык): обогащение лексики, грамматического строя, формирование связной объяснительной речи.
- Развитие навыков общения, партнерства, умения следовать игровым правилам.
- Обучение количественному и порядковому счету, действию деления при раздании картонок-картинок домино.

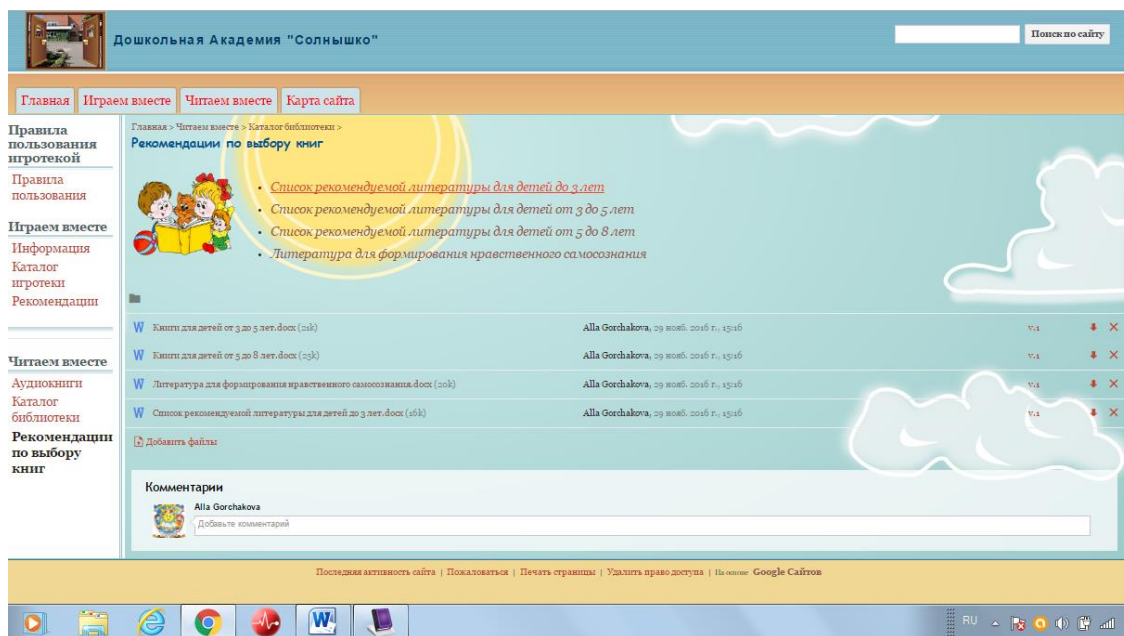
**Варианты использования:**

1. Рассмотрите вместе с ребенком игральные карточки. Определите, что на них изображено.
2. Если игра по правилам малышу не доступна в силу возраста или его индивидуальных особенностей, предложите ему собирать из костяшек столбики, тропинки, дорожки, строить домино.
3. Можно поиграть с ребенком в игру «Угадай-ка». Для нее необходимо положить перед малышом несколько игровых карточек (от 2 до 5 и более - в зависимости от возможностей ребенка), предложить рассмотреть их, запомнить изображения. После чего ребенок должен закрыть глаза, в это время взрослый убирает (или добавляет) одну карточку. Задача игрока угадать, что изменилось, какая карточка пропала и где она находилась.
4. Игра по правилам домино.

Каталог постоянно пополняется новыми играми и пособиями. А также дополняется описание игр и пособий новыми вариантами использования.

Так как весь коллектив нашего детского сада пропагандирует любовь к чтению, совместное семейное чтение, то и «Дошкольная Академия Солнышко» не может обойтись без раздела «Читаем вместе».

На его страницах родители могут получить рекомендации по выбору литературы в зависимости от возраста ребенка, а также от необходимости формирования нравственных качеств личности. Также предусмотрена система обратной связи в виде комментариев в нижней части каждой страницы.



Имеется страница «Аудиокниги» для прослушивания детских литературных произведений. А также каталог библиотеки, в котором дети и их родители могут выбрать книгу, имеющуюся в библиотеки детского сада, и взять во временное пользование.