

Инновационная
программ
патриотического и
финансового
воспитания
«Россия – баланс
ценностей» в работе
учителя-логопеда,
учителя-дефектолога



Автор программы Кузнецова Н.А.



Игровые критерии-персонажи

Феечка –
копеечка
ДЕНЬГИ

Секундочка
ВРЕМЯ

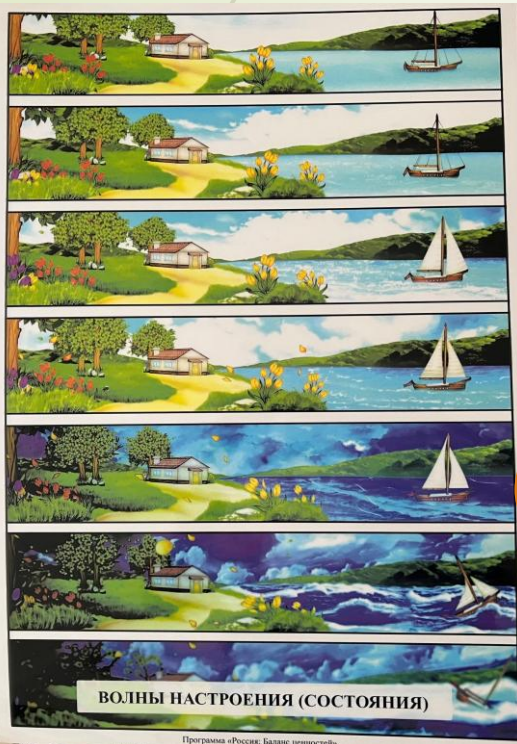
Мудрое Семя
ПРОСТРАНСТВО

Капелька
ОТНОШЕНИЯ



Метафорические образы

ВОЛНЫ
НАСТРОЕНИЯ



Программа «Россия: Баланс ценностей»



ВЕСЫ
равновесие
ценностей

РОСТ И
РАЗВИТИЕ



Программа «Россия: Баланс ценностей»

ЦВЕТOK
дружбы



Программа «Дети и денежные отношения». Памятка «Мы растем и созреваем»





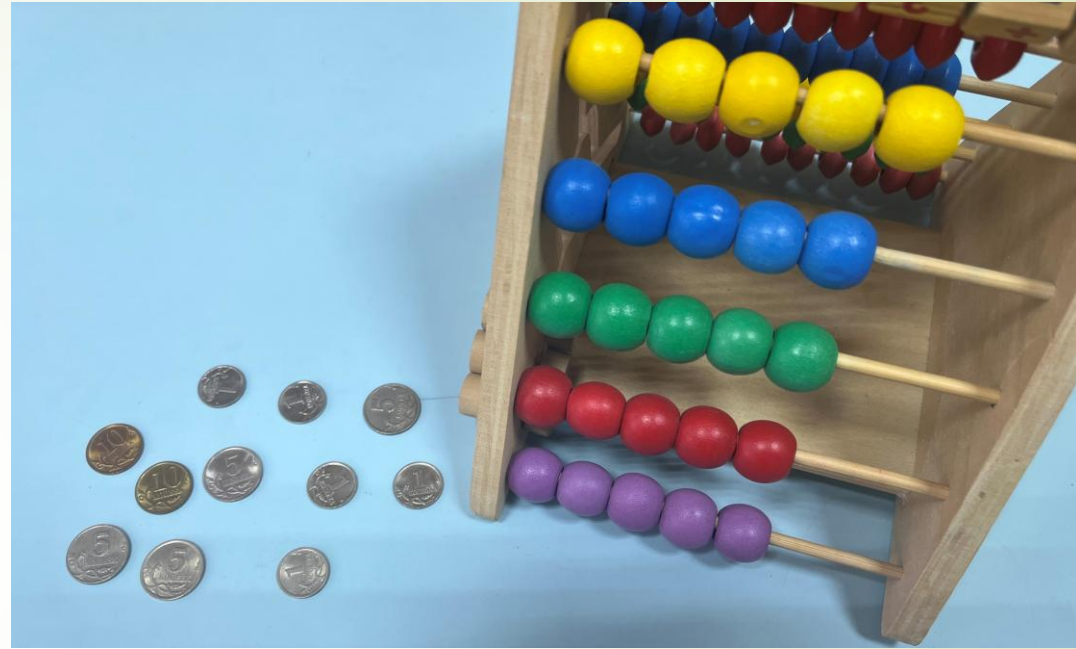




Развитие восприятия сюжетного изображения.

Tiflo

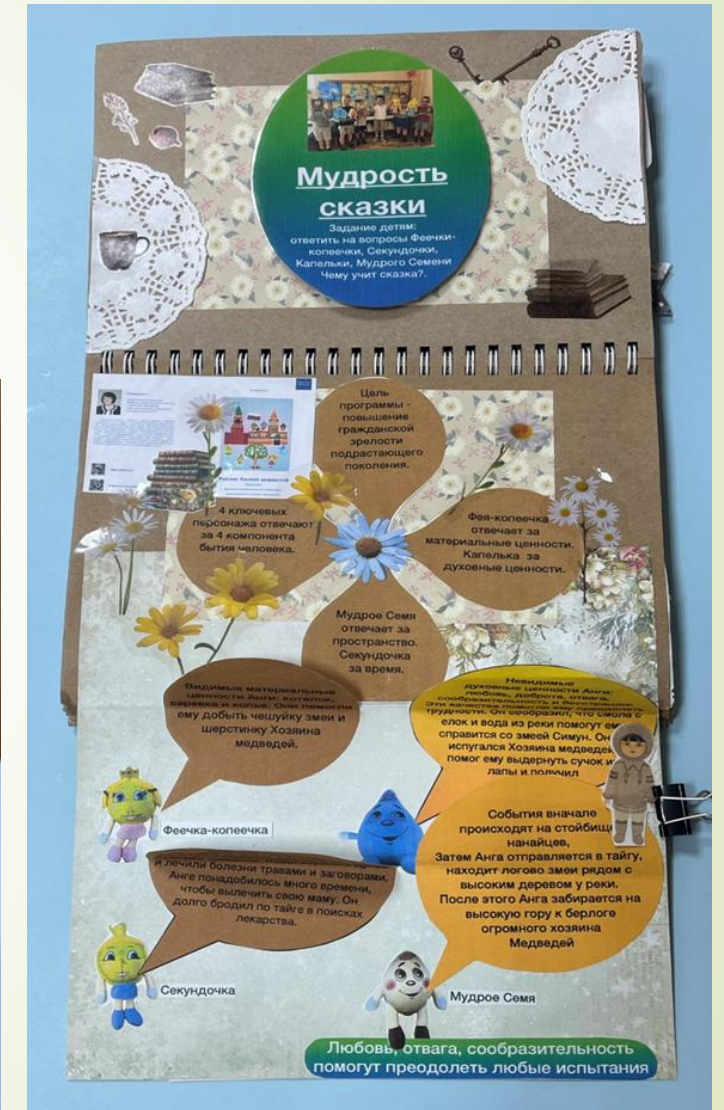
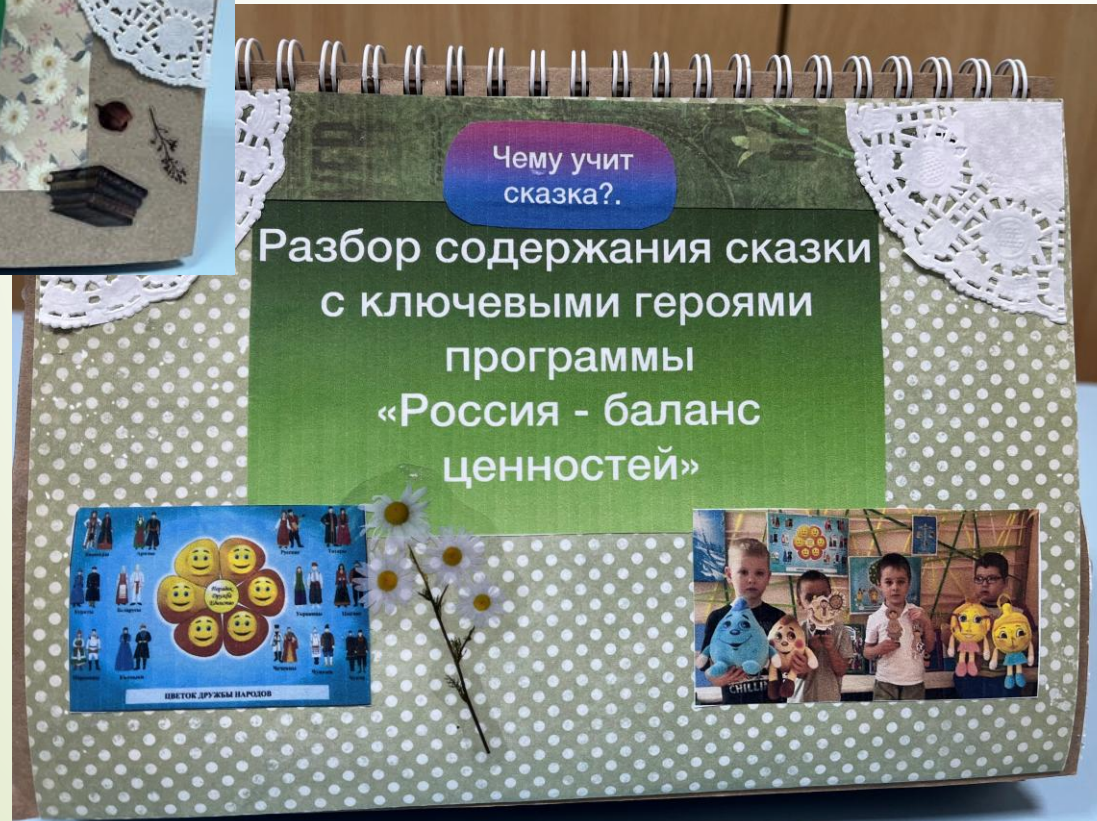








Разбор содержания сказок и текстов с помощью персонажей



Создание игр коррекционной направленности



Участие в конкурсе профессионального мастерства





Конкурс «Духовные ценности в семейном творчестве»

Программа «Дети и денежные отношения»,
«Россия – баланс ценностей»

Корабль-каравелла и семейные ценности



Автор работы: Григорьева Женя (6 лет) и мама



Участие в конкурсе профессионального мастерства



УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ



ЕДИНСТВО



АССОЦИАЦИЯ РОДИТЕЛЕЙ И ПЕДАГОГОВ
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН



ДИПЛОМ

НАГРАЖДАЕТСЯ

Буракова Маргарита Александровна

За победу в межрегиональном конкурсе «Есть результат!»
Этап 4. «Деньги: Фея Копеечка»

Н.А. Кузнецова

Автор программы
Научный руководитель
АНО СОВ «Единство»



В.А. Кузнецов

Директор
АНО СОВ «Единство»

г. Екатеринбург 2025 г.

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное

учреждение - детский сад №100

г.Екатеринбург

Участники:
дети средней группы

Руководитель:
Учитель-логопед Буракова М.А.

КОНКУРС

"ЕСТЬ РЕЗУЛЬТАТ!"

ЭТАП 4

«Деньги:
Фея Копеечка»



Организация взаимодействия с родителями



Социально-коммуникативное развитие детей
посредством программы «Россия – баланс ценностей»

КВИЗ - интеллектуальная игра



I раунд «Разминка – эрудит»

4 вопроса – 4 варианта
ответов (А, Б, В, Г)

За правильный ответ – 1
балл.

5 секунд на обсуждение.

1. Какой из игровых критериев-персонажей отвечает за социализацию и помогает изучать пространство вокруг нас.



А. Феечка-копеечка



Б. Секундочка



В. Мудрое семя



Г. Капелька

2. Какой критерий-персонаж помогает организовать с детьми опытно-экспериментальную деятельность по изучению гармоничных отношений



а. Копеечка



б. Секундочка



в. Капелька



г. Мудрое Семя

3. Какой метафорический образ можно использовать для формирования представлений о дружбе в коллективе

А. Мы растем и созреваем

Б. Дом – полная чаша

В. Цветок

Г. Весы: равновесие ценностей

4. Какой образ учит оценивать своё эмоциональное состояние

а. Шкала нормане норма

б. Волны настроения

в. Карточки «контраст-плавный цветопереход»

г. Дерево ценностей

1. Какой из игровых критериев-персонажей отвечает за социализацию и помогает изучать пространство вокруг нас.



В.
Мудрое семя

2. Какой критерий-персонаж помогает организовать с детьми опытно-экспериментальную деятельность по изучению гармоничных отношений



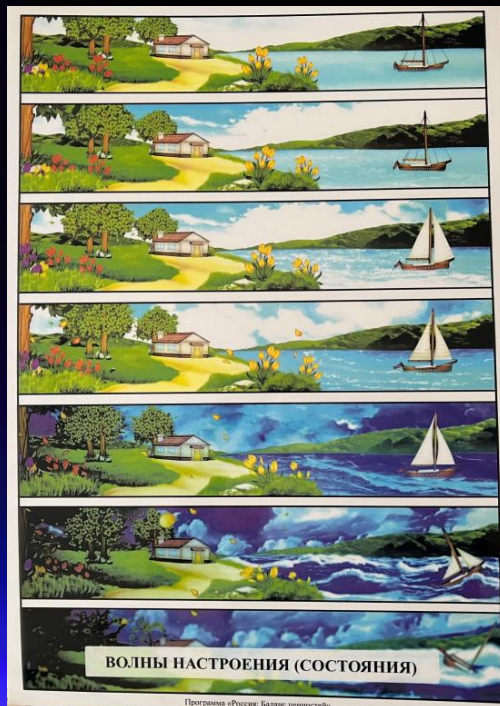
в. Капелька

3. Какой метафорический образ можно использовать для формирования представлений о дружбе в коллективе

В. Цветок



4. Какой образ учит оценивать своё ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ



**Б. Волны
настроения**



II раунд «Где логика?
Коммуникация»

4 задания.

Поставить галочку в табличке.
Какой персонаж-критерий может
предложить эту деятельность на
занятиях логопеда, дефектолога
(Секундочка, Семя, Капелька,
Копеечка)?

5 секунд для обсуждения на каждый
вопрос.

За правильный ответ – 1 балл.

1. Игровые задания на развитие ориентировки в пространстве

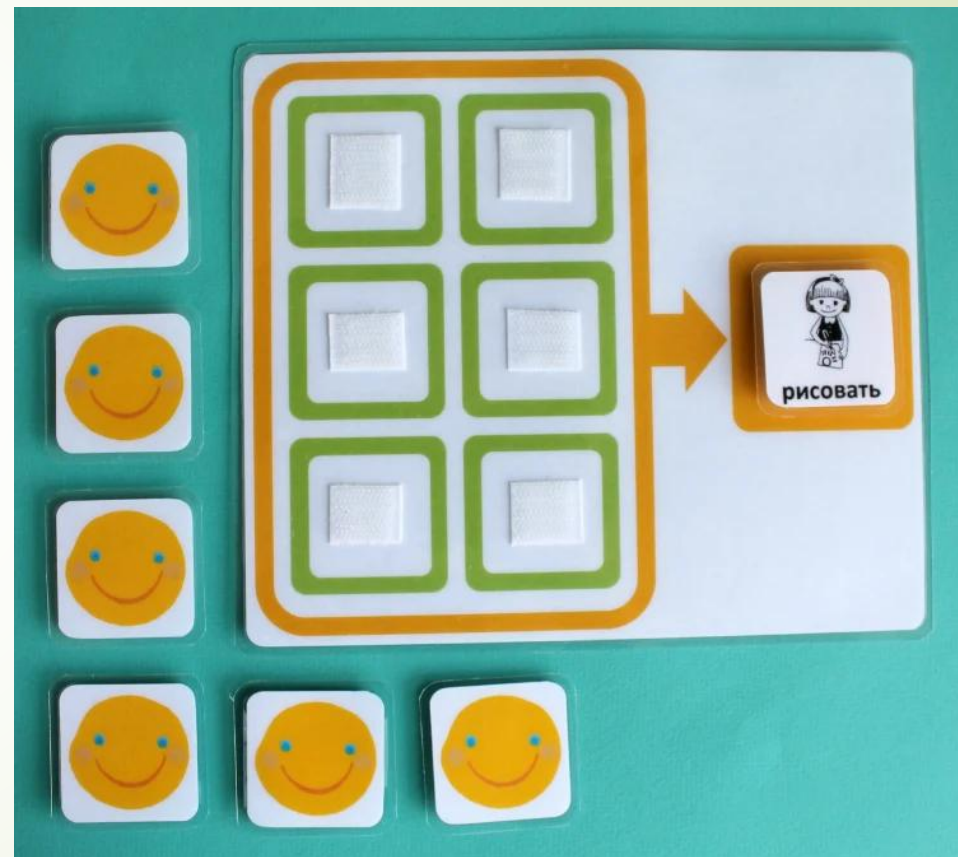


Покажи путь Красной Шапочки к домику бабушки, пользуясь планом.

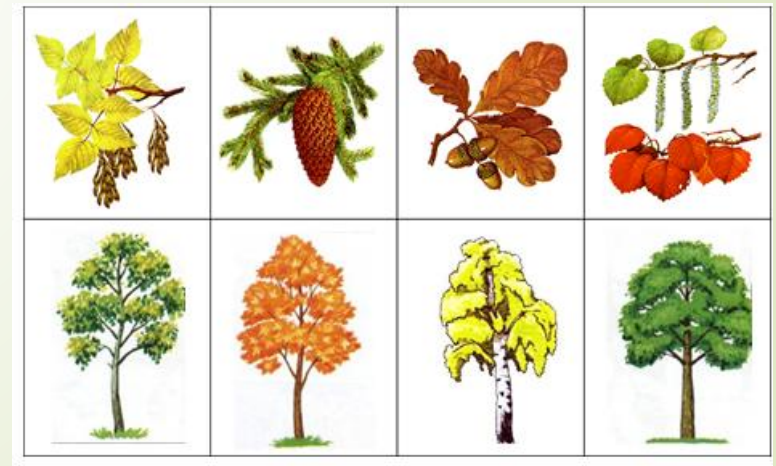


2. Игровые задания и упражнения, подкрепляемые жетонами

<p>Окошко</p> <ul style="list-style-type: none"> широко открыть рот – "жарко" закрыть рот – "холодно" 	<p>Чистим зубки</p> <ul style="list-style-type: none"> улыбнуться открыть рот кончиком языка с внутренней стороны "почистить" поочередно нижние и верхние зубы 	<p>МЕСИМ ТЕСТО</p> <ul style="list-style-type: none"> улыбнуться пошептать языком между зубами – "ля-ля-ля-ля-ля" покусать кончик языка зубками (чередовать эти два движения)
<p>Чашечка</p> <ul style="list-style-type: none"> улыбнуться широко открыть рот высунуть широкий язык и придать ему форму "чашечки" (т.е. слегка приподнять кончик языка) 	<p>Дудочка</p> <ul style="list-style-type: none"> с напряжением выдуть вперед зубы (зубы сомкнуть) 	<p>Заборчик (лягушка)</p> <ul style="list-style-type: none"> улыбнуться, с напряжением обожать сомкнутые зубы
<p>МАЛЯР</p> <ul style="list-style-type: none"> зубы в улыбке приоткрыть рот кончиком языка погладить ("покрасить") небо 	<p>Грибочек</p> <ul style="list-style-type: none"> улыбнуться поцокать языком, будто едешь на лошадке присосаться языком к небу 	<p>Киска</p> <ul style="list-style-type: none"> зубы в улыбке рот открыт кончик языка упирается в нижние зубы выгнуть язык горкой, упираясь кончиком языка в нижние зубы
<p>ПОЙМАЕМ МЫШКУ</p> <ul style="list-style-type: none"> зубы в улыбке приоткрыть рот произнести "а-а-а" и прикусить широкий кончик языка (поймали мышку за хвостик) 	<p>Лошадка</p> <ul style="list-style-type: none"> выдуть зубы приоткрыть рот поцокать "узким" языком (как цокают копытами лошадки) 	<p>ПАРОХОД ГУДИТ</p> <ul style="list-style-type: none"> зубы в улыбке открыть рот с напряжением произнести долгое "ы-ы-ы..."



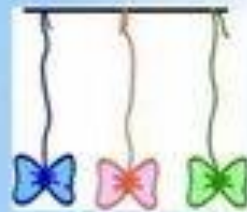
3. Игровые задания на развитие зрительного восприятия, развития лексико-грамматического строя речи «Помоги животным найти тень», «Помоги найти дом»



4. Дыхательная гимнастика «ДОЛГИЙ ВЫДОХ»

Упражнения на развитие
речевого дыхания

Лети, бабочка!



День рождения



Осенние листья



Вертушка



Песня ветра



1.

Покажи путь Красной Шапочки к домику бабушки, пользуясь планом.



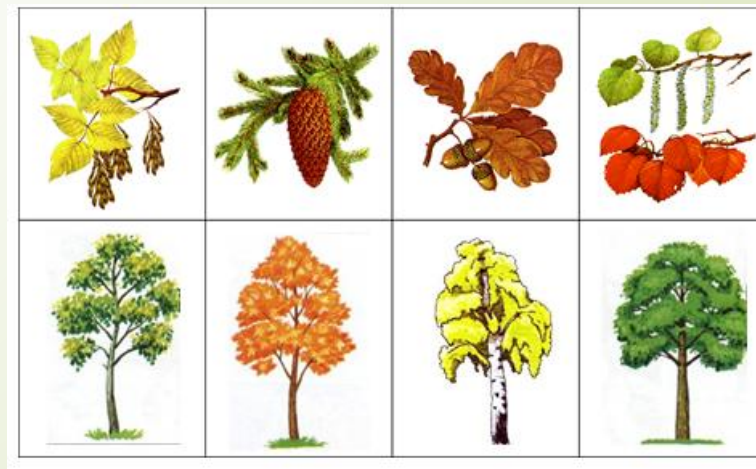
2.



Окошко <ul style="list-style-type: none">широко открыть рот – "жарко"закрыть рот – "холодно"	Чистим зубки <ul style="list-style-type: none">улыбнутьсяоткрыть роткончиком языка с внутренней стороны "почесать" поочередно нижние и верхние зубы	МЕСИМ ТЕСТО <ul style="list-style-type: none">улыбнутьсяпошептать языком между зубами – "да-па-да-па-па"покусать кончик языка зубками (чередовать эти два движения)
Чашечка <ul style="list-style-type: none">улыбнутьсяшироко открыть ротвысунуть широкий язык и придать ему форму "чашечки" (т.е. слегка приподнять кончик языка)	Дудочка <ul style="list-style-type: none">с напряжением выдуть вперед зубы (зубы сомкнуть)	ЗАБОРЧИК (ЛЯГУШКА) <ul style="list-style-type: none">улыбнуться, с напряжением обжечь сомкнутые зубы
МАЛЯР <ul style="list-style-type: none">зубы в улыбкеприоткрыть роткончиком языка погладить ("покрысить") небо	Грибочек <ul style="list-style-type: none">улыбнутьсяпоцокать языком, будто едешь на лошадкеприсосаться широким языком к небу	Киска <ul style="list-style-type: none">зубы в улыбкерот открыткончик языка упирается в нижние зубывысунуть язык вперед, упираясь кончиком языка в нижние зубы
Поймаем мышку <ul style="list-style-type: none">зубы в улыбкеприоткрыть ротпроизнести "а-а-а" и прикусить широкий кончик языка (поймали мышку за хвостик)	Лошадка <ul style="list-style-type: none">выдуть зубыприоткрыть ротпоцокать "уэки" языком (как цокают копытами лошадки)	Пароход гудит <ul style="list-style-type: none">зубы в улыбкеоткрыть ротс напряжением произнести долгое "а-а-а-а..."



3.



4.



III раунд «Два в одном»

2 задания.

Составь из двух картинок
чистоговорку.

За правильный ответ – 1 балл.
20 секунд на обсуждение

1. ДВА В ОДНОМ



2. ДВА В ОДНОМ



3. ДВА В ОДНОМ



1.

Шла Саша по шоссе
И сосала сушки



2.

Ехал грека через реку
Видит грека в реке рак



3.

От топота копыт,
Пыль по полю летит.





IV раунд «Блиц-игра»

1 задание.

Анализ чистоговорки с помощью
Ключевых героев программы. Что
может сказать каждый герой, услышав
эту пословицу, чистоговорку?

За ответ каждого персонажа 1 балл.

За развернутый ответ баллы
удваиваются. Максимальное
количество – 8 баллов.

1.Блиц-игра

На горе Арарат вырос
крупный виноград

Мудрое семя -

Секундочка -

Копеечка -

Капелька -.

1.Блиц-игра

На горе Арарат вырос
крупный виноград

Мудрое семя - события происходят на горе Арарат. На горе работает человек он выращивает виноград, его профессия называется виноградарь.

Секундочка – виноград растет в теплое время года – летом. Нужно потратить много времени, чтобы вырос крупный виноград. Чтобы виноград вырос крупным ему нужно много солнца, света. Его нужно поливать, подкармливать, обрабатывать от вредных насекомых.

Копеечка – виноград вырос крупным, значит его можно продать и заработать деньги. Из винограда делают сок. Виноград и виноградный сок можно купить в магазине.

Капелька – виноградарь мастер своего дела, поэтому ему удалось вырастить крупный виноград. Виноградарь обладает терпением, знаниями и любовью к своему делу.